Dragon Magazine
FÉVRIER MARS 98

l'Encyclopédie

des Mondes

Imaginaires

Dragon® Magazine

N° 40

DÉMONS :
La chasse est ouverte

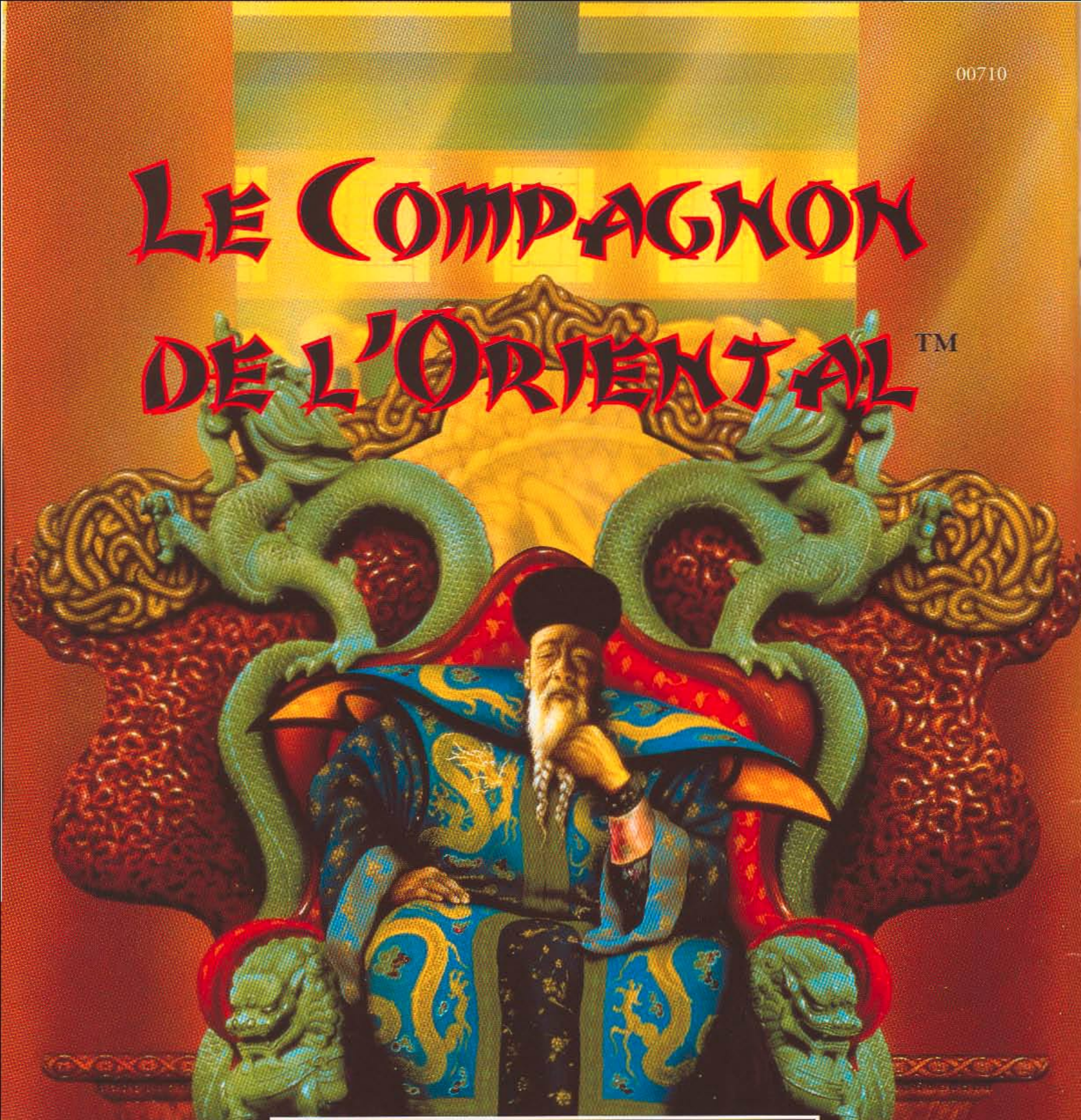
1998 : L'année de l'orc

VAISSEAUX SPATIAUX :
Embarquement immédiat

M 4159 - 40 - 35,00 F - RD

00710

Le Compagnon de l'Orient™



Disponible courant février

L'Extrême Orient en supplément de
la gamme ROLEMASTER ™,
le classique jeu de rôles d'aventures de ICE

I.C.E.

HEXAGONAL

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 :
OLIVIER NOËL

Ont participé à ce numéro :
Assistant de Rédaction : Luc Masset
Previews : Olivier Noël
Figurines : Olivier Craboulïet-Barré
BD : Philippe Buchet, J-D. Morvan, Color Twins
Rédacteurs : Sébastien Andrivet, Monte Cook, Éric Holweck, Jeando Jodin, Véronique Marcou, Stéphane Mayor, Jérôme Muller, Stan Noble, Olivier Noël, Isabelle Sol
Illustrateurs : Mickaël Brack, Tony DiTerlizzi, Jeff Easley, Larry Elmore, Christophe Fernandez, Olivier Frot, Sandrine Gestin, Didier Graffet, Philippe Korakasyan, Laurent Lemoine, Todd Lockwood, Jérôme Pierru, Randy Post, Benoît Ravez, Adam Rex, Robh Ruppel
Direction artistique : Olivier Frot
Maquette : DPI

La BD "La Quête des Réponses" est publiée sous copyright : © Guy Delcourt Productions.
AD&D® est un jeu TSR, Inc.

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

Réalisation et fabrication : DPI
Impression : Berger-Levrault, Toul
Photogravure et flashage : Edigraph
Dépôt légal : 1er trimestre 1998
ISSN : 1162-3039
N° de commission paritaire : 73374

Régie de la publicité : Société RIVE MEDIA,
2, rue du Roule 75001 PARIS.
Tél : 01 42 21 88 02
Fax : 01 42 21 88 01

Remerciements :
Immenses remerciements à toute l'équipe de Lucasarts : Karine Kaiser, Isabelle Antraygue et Manny Ramanamisata (encore désolé pour mon retard). Merci à Nathalie Dauphin de PFC Vidéo et à Stéphanie Sauret de CIC Vidéo pour leur aimable concours au dossier Vaisseaux spatiaux. Merci à un certain Dick pour son test Voigt Kampft qui a inspiré le révélateur de Saint Rigobert. Merci à Jérôme Pierru, Laurent Lemoine et Isabelle Guigonnet pour leur dynamisme ou/et leur érudition. Un coucou admiratif à la famille Simon (voir Trésor du dragon) qui s'occupe des vitraux de la cathédrale de Reims depuis sa construction ! Nous remercions également tous les lecteurs et tous les attachés de presse ou chefs de produits qui nous ont fait part de leurs vœux, nous leur envoyons les nôtres. Un grand coucou aux quelques lecteurs qui nous lisent sous le soleil lointain de l'Afrique.

DRAGON® Magazine
94, 96 rue Faidherbe, 93700 Drancy.
Tél : 01 48 96 19 91
Fax : 01 48 96 19 87

ÉDITO

Qui a dit que tout était calme en hiver ?

Loin d'être en hibernation, l'imaginaire est en pleine forme, DRAGON® Magazine aussi. Dans ce numéro, vous vous réchaufferez en lisant un dossier venu tout droit des Enfers et occuperez vos longues soirées en détectant l'influence du démon grâce au révélateur de Saint Rigobert. Vous voyagerez à la vitesse de la lumière et même au-delà, à bord des vaisseaux spatiaux les plus renommés de l'univers.

Mais l'événement de cette nouvelle année, c'est le vibrant hommage que le Monde de l'Imaginaire a décidé de rendre à la créature la plus familière pour l'aventurier du rêve ! En effet, 1998 a été déclarée Année de l'Orc. Le monstre sera présent dans tous nos numéros et de nombreuses manifestations vont ponctuer sa consécration tout au long de l'année.

À la veille du printemps, c'est aussi le moment de classer et de ranger, ce que vous pourrez faire avec l'index 97, référençant tous les dossiers et sujets abordés dans notre magazine depuis sa création.

En vous attendant nombreux dans les rangs des défenseurs de l'orc (voir page 51), nous vous souhaitons une excellente année !

O. Noël



DRAGON® Magazine, version française, est publié bimastriellement par : Hexagonal, 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris. L'adresse postale est : Hexagonal, DRAGON® Magazine, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy, France ; téléphone : (33) 01 48 96 19 91.

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 FF pour la France métropolitaine, 200 FF pour l'Europe et 250 FF pour le reste du monde. Les chèques (émis sur une banque en France) doivent être rédigés à l'ordre de : DRAGON® Magazine, 94-96 rue Faidherbe, 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 3 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, 94-96 rue Faidherbe, 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" ou notre "Guide de l'illustrateur". Vous l'obtiendrez sur demande écrite, en joignant à votre lettre une enveloppe timbrée au tarif en vigueur portant votre adresse.

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.
© 1998 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.



Couverture : Harbinger House
Dessin de Robh Ruppel

RUBRIQUES

06 Anciens numéros
Complétez votre encyclopédie.

28 Abonnement
Adoptez un dragon !

29 Frère Willhem : L'Anguille sous roche
La ville est à la fête, pas le Duc.

33 La Banque des Dragons
D'un paradis de lépreux à un cheptel pour goules !

36 Le Trésor du Dragon
Gagnez des *Ores & Trolls* dédicacés.

54 Micro : *Incubation* et *Shadowmaster*
Les aliens nous envahissent ! Les fusils vont aboyer.

56 Concours : Rodney Matthews
Gagnez des logiciels et des posters.

58 Ciné : *Forever*
Souriez ! La petite fée va sortir.

60 À la pointe du pinceau
La *Murène* aux confins de l'espace.

64 BD : La Quête des réponses
Existe t-il des ogres végétariens ?

69 Previews
Toutes les nouveautés intéressantes des Mondes Imaginaires.

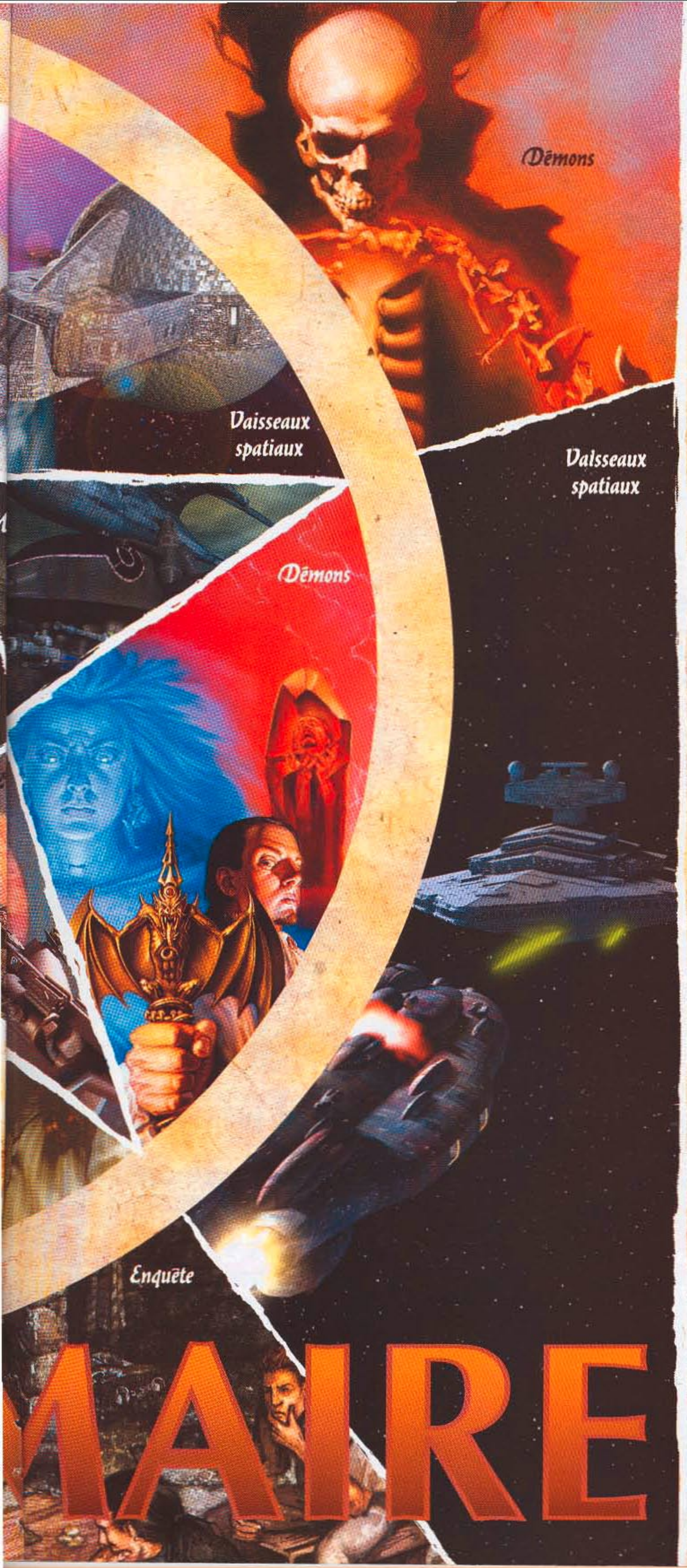
89 Légendes & Oracle
De l'horreur à l'heroic fantasy, des nouvelles de vos mondes.

93 Index 1998
Dans quel numéro parlait-on du nodule sacré ?

97 Courrier et annonce du prochain numéro
Les suites du duel Pierru/Lô-Rhan.

Pour connaître le détail du contenu des articles techniques, rendez-vous page 67, au sommaire jeux de rôles.





DOSSIERS

DÉMONS 07

08 Démons et Merveilles
Les démons ne sont pas de simples entités bibliques du Mal. Découvrez la genèse, l'histoire et la hiérarchie démoniaque dans ce qui pour eux est l'équivalent du paradis, PLANESCAPE™.

14 Les Marques du démon
Mouton à cinq pattes, orage violent, récolte spoliée, les signes pour reconnaître les démons sont nombreux, mais seuls des chasseurs formés à cette tâche sont aptes à les affronter.

22 Au fil du Styx
Le Styx fait le tour de tous les Plans Inférieurs, ces mondes et ces royaumes peuplés de fiélons, diables et démons. Partez pour un voyage extraordinaire où l'étrangeté des paysages n'a égal que l'horreur qu'inspirent leurs habitants.

76 Forteresses infernales
Nulle guerre ne ressemble à la Guerre Sanglante que se livrent les démons.

81 Vue de profil
Vous vous sentez une âme de sauveur ? Devenez inquisiteur.

VAISSEAUX SPATIAUX 39

40 N'oubliez pas le guide !
Le musée de Myrien Foarsyl est un capharnaüm de tous les vaisseaux spatiaux un tant soit peu célèbres. Une unité de space-marines est chargée d'explorer cette zone où des extraterrestres auraient trouvé refuge.

46 Et si Einstein s'était planté...
Au départ, les croiseurs atteignaient des vitesses sub-luminiques, quelques décennies plus tard, ils voyageaient dans l'hyperespace. Ces évolutions, le sergent "papy" les a toutes vécues. Souvenirs, souvenirs...

85 L'Agartha
Le descriptif et les secrets de ce titanesque vaisseau de la connaissance.

Hors dossier 51

51 1998 : L'Année de l'Orc
Cette nouvelle année a été placée sous le signe du monstre le plus symbolique du jeu de rôles, l'orc. Cet article est un menu des festivités prévues cette année, et une invitation à y participer.

Certains articles de la partie en couleur ont un complément technique pour joueurs de jeux de rôles. Ces compléments techniques apparaissent dans la partie en noir et blanc, et sont signalés dans le sommaire par un petit dé.

LES ANCIENS NUMÉROS

2 : Battletech : La guerre des robots au XXXIe siècle • **Épées Magiques :** Stormbringer • **Elfquest :** Chez les elfes chevaucheurs de loups — Hurlez avec les loups • **Jeux de rôles :** La personnalité de votre épée — La carafe d'eau infinie — Monstre : la vouivre — Un scénario alchimique • **Figurines :** Peinture acrylique.

3 : Alien : Autopsie au scalpel — Jeux & figurines d'Aliens • **Hobbits & Halflings :** Bilbo, la BD — Le point de vue du halfling • **Réalité virtuelle :** Les loisirs de demain • **Jeux de rôles :** Les Aliens dans AD&D® — Aventuriers et dieux chez les halflings — Nouvelle classe : le gardien halfling — Monstres : Mimique & Dragon des sables • **Figurines :** Peinture à l'huile.

4 : Valérian : Devenez agent spatio-temporel • **Vampires :** La vérité sur Dracula et ses pairs — À quoi rêvent les vampires ? • **Autres mondes :** Guide des Royaumes Oubliés — Portrait d'Elminster • **Jeux de rôles :** Pouvoirs vampiriques — Le Livre des Métamorphoses — Invitez Vlad Dracula à votre table ! • **Figurines :** Armures et dentelles.

5 : Dragon d'avril : Jouez des lapins ou Dallas • **Monde réel :** Quand la réalité dépasse la fiction • **Orques et semi-orques :** Une étude ethnologique complète — Le panthéon des dieux sauvages — Demain les orks • **Jeux de rôles :** Apprenez à tricher ! — Êtes-vous allergique aux piqûres de guêpes… géantes — Savez-vous parler orque ? • **Figurines :** Les space-marines.

6 : Lovecraft : Le mythe de Cthulhu — Le Livre Noir de Shub-Niggurrath • **Rêve de licorne :** Apprivoisez les licornes • **Warhammer 40.000 :** L'empire du futur • **Driders :** Enfants de Lolth, les elfes noirs • **Jeux de rôles :** Le Livre Noir pour *l'Appel de Cthulhu* — Métamorphose des elfes noirs — Les licornes dans AD&D® • **Figurines :** Les chevaux.

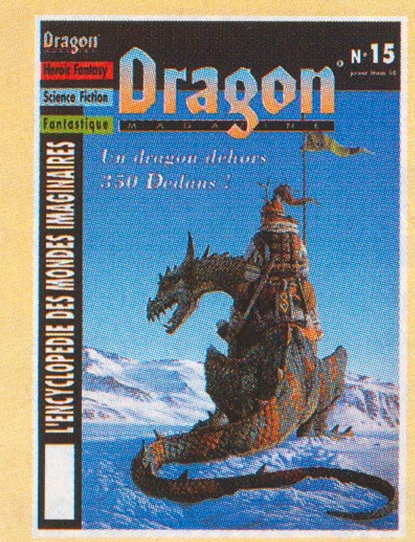
7 : Les portes : Piégées ou magiques, pensez avant d'ouvrir — Des brèches entre les mondes • **Moorcock :** Les Champions Éternels • **Nouvelle :** "La pierre d'achoppement", de Moorcock • **Combat spatial :** Aux commandes d'un chasseur dans *Star Wars* • Énigme : serez-vous plus malin que Bilbo ? • **Jeux de rôles :** Attention sangsue géante • **Figurines :** Montures étranges.

8 : Dark Sun™ : Expédition sur le monde de feu • **L'Épée de cristal :** Une quête sans espoir ? — **Liches et dracoliches :** Vie et mort éternelle des liches — Dragon et liche, craignez sa puissance • **Jeux de rôles :** Les Rkiinoors pour *Star Wars* — Les recettes pour devenir liche — Les dracoliches pour AD&D® • **Figurines :** Morts-vivants.

9 : Chevaliers : Lancelot ou Roland, l'esprit des preux — La défense des faibles : les paladins • **Tolkien :** Un chapitre inédit • **Doppelganger :** Êtes-vous vraiment vous ? • **Jeux de rôles :** Le Bazar du Bizarre — Paladins et chevaliers pour AD&D® — Les dix commandements du paladin • **Figurines :** *Bilbo le Hobbit* — **Et un poster gratuit !**

10 : Vikings : Vie et mœurs des barbares nordiques — La route du Valhalla • **Forteresses :** La vie de château — Guerres et sièges • **Griffons et basilics :** Partez pour des chasses dangereuses • **Jeux de rôles :** Raids vikings et berserkers — Deux plans de château • **Figurines :** Les quatre éléments.

11 : Nains : De la bière à la mine — Secrets de barbes naines ! — La Moria • **Guilde de magie :** Rejoignez l'Arcanium • **Avril :** De *Nuclear Winter* à *Lord of the Anvil* • **Improbable :** Le trou rampant — Cauchemar pour Archimage III • **Jeux de rôles :** Le langage des nains — Plans d'une guilde de magie — Bazar du Bizarre spécial avril • **Figurines :** Les Dragons, 1ère partie.



12 : Dragons : Étude des dragons maléfiques — Seul face à la bête • **Dragonlance® :** Une brève histoire de Krynn — Cœur de flamme — La Drakomega sur Krynn • **Étoile noire :** Star Tour sur l'Étoile de la Mort • **Jeux de rôles :** Dragonlance® : guide pratique — Les gnomes ingénieurs de Krynn • **Figurines :** Les Dragons, 2e partie.

13 : Ravenloft™ : Le paradis de l'horreur — Le demi-plan de l'effroi • **Malédictions :** Pourrez-vous échapper à la fatalité ? • **Fin du monde :** Volcans, raz de marée, tremblements de terre : survivre à l'apocalypse ! • **Jeux de rôles :** Guide pratique de Ravenloft™ — Qui aime bien maudit bien — Pièges meurtriers • **Figurines :** Bâtiments SF.

14 : Dinosaures : Confrontation — La vie privée des dinosaures — La civilisation dinosaure • **Berserker :** Les guerriers-fauves • **Waterdeep/Eauprofonde :** Découvrez Eauprofonde et Montprofont • **Jeux de rôles :** Du sang chaud pour les dinos — Le berserker, combattant ultime — Port-aux-Crânes : des pirates sous Eauprofonde • **Figurines :** Dinorama.

15 : Spelljammer™ : Un galion dans l'espace — Tel peuple, tel vaisseau — La Drakomega dans l'espace • **Kenders :** Y a-t-il pire qu'un ami kender ? • **Invités de noël :** Voyages chez Rodney Matthews — La véritable histoire du Père Noël • **Jeux de rôles :** Les plans du *Draco Venturus* — Les kenders, mains dans vos poches • **Figurines :** Une succube phosphorescente.

16 : Loups-Garous : L'homme qui criait au loup — Les garous contemporains — Les garous à l'écran • **Nehwon :** Visite de Lankhmar — Survol de Nehwon • **Tableaux magiques :** Une dangereuse collection • **Jeux de rôles :** Assumez votre lycanthropie — **Le Bazar du Bizarre :** Le vrai — De bien étranges tableaux • **Figurines :** Les loups-garous.

17 : Dragon vole : Le guide complet de Lancedragon • **Mystara™ :** Menace sur Mystara™ • **Astérix :** Jeux gaulois : à quoi servent les menhirs ? — Recette de la potion magique • Les **Serpents de mer** existent-ils ? • **Jeu de rôles :** Combats de dragons pour AD&D® — Vos joueurs chez Astérix • **Figurines :** La carrière d'Obélix.

18 : Al-Qadim™ : La Terre des 1001 Nuits — La Montagne des assassins — La Malédiction du génie • **Lieux hantés :** N'oubliez pas les morts • **Horreurs gluantes :** L'Écologie du cube gélatineux • **Jeu de rôles :** 50 fantômes pour vos châteaux — Gélatine baveuse — Gelée visqueuse — Figurines enchantées • **Figurines :** Traversée du désert.

19 : Gamma World® : Mutants et Machines — Un monde post-apolyptico-magique • **Génies :** Entretien avec un Sha'ïr des 1001 Nuits • **Ambre :** La vision de l'univers par Zelazny • **Elfes noirs :** Menzoberranzan, la cité sous la terre • **Jeu de rôles :** Exaucez vos vœux, une aide de jeu géniale — Les pièges du désert • **Figurines :** Alerte ! Les Aliens sont lâchés.

20 : Illithids : Escapade sur le Plan Astral — La chasse au flagelleur mental est ouverte • **Insmouth :** Le cauchemar est dans la cité de Lovecraft • **Voleurs :** Conseils d'un maître — Cartouche, une réalité au delà de la fiction • **Araignées :** pièges de toile • **Jeu de rôles :** Le monde des illithids — Le voleur : un artiste — Les araignées géantes • **Figurines :** L'antre de l'araignée.

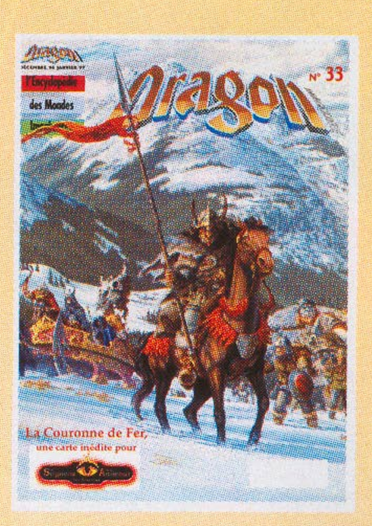
21 : Elfes : La Lórien et les Terres du Milieu — Un peuple nomade dans Dark Sun™ — Gardiens de la magie • **Druides :** Des celtes à la forêt • **Planescape™ :** La ville entre les mondes — Les clés du multivers • **Jeux de rôles :** Plantez un haricot magique ! — Retour à la nature. • **Figurines :** Gandalf contre le Balrog de la Moria.

22 : Magie : Une affaire de paradoxes — Trois mondes, trois mages — *Magic the Gathering* • **Cités fantastiques :** Murailles magiques et défenses antiaériennes • **Samouraï :** La voie du sabre — Miyamoto Musashi • **Jeux de rôles :** L'usage des sorts — Protégez votre château — Des orques dans la jungle. • **Figurines :** le campement orque.

23 : Mystères de la mer : Vaisseaux fantastiques — Les peuples de la mer — Pirates • **Golem :** Le mythe fondateur — Psychologie du golem • **Peter Pan :** Envolez-vous vers le Pays Imaginaire — Entretien avec Régis Loisel • **Jeux de rôles :** Les sorts sous l'eau — Fabriquez votre golem — La chasse au golem — La cockatrice — Éloge de la fuite • **Figurines :** Le Grand Cthulhu.

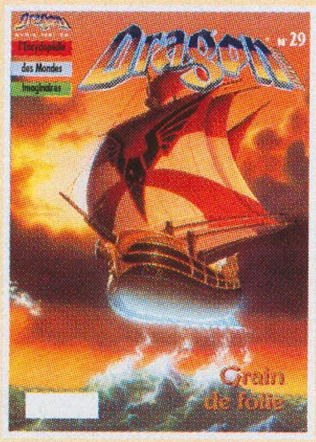
24 : Dragons : Le Dragon d'Athas — Entretien avec un dragon d'or • **Mondes souterrains :** Retour au centre de la Terre — Le Mithril ou la vie • **Rôdeurs :** Survivre — Sur les traces d'Aragorn • **Jeux de rôles :** Les dragons vikings — L'écologie des profondeurs — Le maître des animaux. • **Figurines :** Fiançailles de dragons.

25 : Petit peuple : Secrets des faeries — La peur de l'oubli • **Trésors :** Richesses exhumées — Les cartes aux trésors • **Shadowrun :** Un univers cyberpunk — Un chaman en 2055 • **Minotaures :** Au cœur du labyrinthe. • **Jeux de rôles :** Lutins, farfadets et scénarios — Trésors de papier — Carnets d'architectes. • **Figurines :** Intervention en milieu cyberpunk.



26 : Nécromancie : Ceux qui relèvent les morts — Mon oncle vit au cimetière ! • **Héroïnes :** De Jeanne d'Arc à Ripley • **Trolls :** Moches, bêtes et affamés ! • **Contrées Oubliées :** Au pays de Ségur et Chevalier — Un mercemage chasseur de têtes • **Jeux de rôles :** Le livre des nécromants — La résurrection : alors, heureux ? — Les cultes de l'amour. • **Figurines :** Duel dans les marais.

27 : Géants : Le sculpteur de montagnes — H.G. Wells et le haricot magique • **Terres du Milieu :** Survol d'Endor — Le gardien des ruines du 4e Âge • **Bardes :** L'air du temps — Confidences de Ménestrel • **Jeu de rôles :** 10 idées géantes — Portraits de géants — 5 harpes magiques — Le savoir des bardes — 2 nouveaux profils de bardes • **Figurines :** La petite maison dans la forêt.



28 : Familiers : Exploration par les yeux d'un chat — Le musée du familier • **Marchands :** Guide du désert de l'Anauroch — Les voyages de Vasco • **Birthright™ :** Le dernier dragon de Cerilia — Agenda d'une baronnie • **Jeu de rôles :** Les familiers au microscope — Profil du caravanier — Nouveaux sorts de royaume • **Figurines :** La salle du trône • **Index :** Tous les articles depuis le n° 0.

29 : Plantes : Mieux qu'un trésor : l'herbier — Végétaux carnivores • **Prêtres :** Politique d'un temple — Ordres itinérants • **Mondes absurdes :** Santäl par Serge Brussolo — Panorama des mondes fous • **Jeu de rôles :** Profils de moines — GURPS Brussolo sur Santäl — Bazar du Bizarre : plantes étranges — Événements aléatoires pour prêtres • **Figurines :** Sculptez un prêtre.

30 : Tueurs de dragons : Comité de protection draconique — Les trésors du dragon • **Bretagne arthurienne :** Lieux légendaires — Chrétiens contre païens — Dépeçage d'un dragon • **Pouvoirs psi :** Les civilisations psi — La police-psi • **Jeu de rôles :** Les dracomanciens — Pendragon : les plans de Camelot — Nouveaux pouvoirs psi • **Figurines :** La façade du château.

31 : Bibliothèques : Une bibliothèque monacale — Les pilleurs de savoir • **Assassins :** Des Ninjas aux Thugs — Les guildes d'assassins • **Créatures des étoiles :** *Alien*, *Predator*… — *Babylon 5* • **Jeu de rôles :** Des bibliothèques incroyables — Le plan de Château-Suif — Bazar du Bizarre : Tueurs professionnels — GURPS espace : *Alien*, *Predator* et *The Thing* • **Figurines :** Le temple en ruines.

32 : Sorcières : Sorcières de contes — Les guenaudes de la Gaste Grise • **Épées :** Forger une épée — D'Excalibur au sabre laser • **Cités perdues :** Le journal d'un Indiana Jones nain — De Troie à Atlantis • **Jeu de rôles :** Une campagne complète — L'Arcanium : sorcières — Les tombeaux nains — Créez vos épées légendaires • **Figurines :** Une sorcière de 75 mm.

33 : Anneaux de pouvoir : L'Anneau de Gaxx — De l'Anneau Unique aux Nazgul • **Terre de croisades :** Voyage en terre d'Orient • **Fantômes :** Comment se débarrasser des fantômes — Fantôme d'amour • **Jeu de rôles :** Devenir un fantôme ? — Bazar du Bizarre — Elfe fantôme et spectres gardiens • **Figurines :** La cité orientale. • **Cadeau :** Une carte inédite pour le *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux*.

34 : Guilde de voleurs : Au cœur d'une guilde — Casse du siècle au reliquaire de Coranan • **Après l'apocalypse :** De *Mad Max* à *Soleil vert* — Survivre après la fin du monde • **Monstres mythologiques :** Origines des monstres grecs — Écologie de la harpie et de la méduse • **Jeu de rôles :** Plans du QG d'une guilde — Recyclage apocalyptique — La loi de la guilde • **Figurines :** Une rue post-apocalyptique • **Index :** Tout Dragon depuis sa création.

35 : Alchimie : L'Elixir de Coralca — La quête des ingrédients • **Cités obscures :** De Loti à Verne, de célèbres voyageurs — Visite de l'univers des Cités • **Légendes d'Armor :** Un guide de Bretagne par Pierre Dubois — Entretien avec l'Ankou • **Jeu de rôles :** Un jeu en solitaire complet — Jouez un alchimiste ou un korrigan • **Figurines :** Un menhir et ses lutins. • **Spécial :** Faut-il libérer les Nains de Jardin ?

36 : Engeances de dragon : Bahamut contre Tiamat — Les dragons de Tolkien • **Robots :** Les lois d'Asimov — Des guerriers éternels • **Tables médiévales et fantastiques :** Assistez au banquet du siècle — Un menu pour orques, nains et elfes. • **Jeu de rôles :** Recettes délirantes — Jouez un draconien — Des cyborgs pour *Mage : l'Ascension* — Deux scénarios pour *JCSA : Les Dragons* • **Figurines :** Un pont bien défendu.

37 : Illusions : Le festival des meilleures illusions — Illusionniste : un métier • **Pirates :** Le repaire de la flibuste — Les confessions de Henry Morgan — Le destin d'un capitaine pirate. • **Jeu de rôles :** Une campagne : le trésor du pirate Tête-Bêche — Un jeu de combat naval complet — • **Figurines :** Le trésor maudit.

38 : Donjons : Écologie du donjon — Devenez le Maître du donjon. • **Peur du noir :** Le peuple d'Halloween — Du croquemitaine aux sorcières. • **Mars :** Des Martiens sur Terre - Des Terriens sur Mars. • **Jeu de rôles :** Une ville martienne — Un profil : le Maître de Donjon - De nouvelles salles et de nouveaux monstres — • **Figurines :** Guerre martienne.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

(À remplir TRÈS LISIBLEMENT en MAJUSCULES)

Nom .....

Prénom .....

Adresse complète .....

.....

.....

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
... n°16 ... n°17 ... n°18 ... n°19 ... n°20 ... n°21 ... n°22
... n°23 ... n°24 ... n°25 ... n°26 ... n°27 ... n°28 ... n°29
... n°30 ... n°31 ... n°32 ... n°33 ... n°34 ... n°35 ... n°36
... n°37 ... n°38

Je participe aux frais de port et d'emballage :

- ❑ 1 ex. + 15 F = 50 F
- ❑ 2 ex. + 25 F = 95 F
- ❑ 3 ex. + 30 F = 135 F
- ❑ 4 ex. + 35 F = 175 F
- ❑ 5 ex. + 45 F = 220 F
- ❑ 6 ex. + 50 F = 260 F
- ❑ 7 ex. + 55 F = 300 F
- ❑ 8 ex. + 55 F = 335 F
- ❑ 9 ex. + 60 F = 375 F
- ❑ 10 ex. + 60 F = 410 F
- ❑ 11 ex. + 60 F = 445 F
- ❑ 12 ex. + 60 F = 480 F
- ❑ 13 ex. + 65 F = 520 F
- ❑ 14 ex. + 65 F = 555 F
- ❑ 15 ex. + 65 F = 590 F
- ❑ 16 ex. + 65 F = 625 F
- ❑ 17 ex. + 70 F = 665 F
- ❑ 18 ex. + 70 F = 700 F
- ❑ 19 ex. + 75 F = 740 F
- ❑ 20 ex. + 85 F = 785 F
- ❑ 21 ex. + 85 F = 820 F
- ❑ 22 ex. + 85 F = 855 F
- ❑ 23 ex. + 85 F = 890 F
- ❑ 24 ex. + 85 F = 925 F
- ❑ 25 ex. + 85 F = 960 F
- ❑ 26 ex. + 85 F = 995 F
- ❑ 27 ex. + 95 F = 1040 F
- ❑ 28 ex. + 95 F = 1075 F
- ❑ 29 ex. + 95 F = 1110 F
- ❑ 30 ex. + 95 F = 1145 F
- ❑ 31 ex. + 95 F = 1180 F
- ❑ 32 ex. + 105 F = 1225 F
- ❑ 33 ex. + 105 F = 1260 F
- ❑ 34 ex. + 105 F = 1295 F
- ❑ 35 ex. + 105 F = 1330 F
- ❑ 36 ex. + 105 F = 1365 F
- ❑ 37 ex. + 105 F = 1400 F

Découpez, photocopiez ou recopiez ce bon et envoyez-le dûment rempli, avec votre règlement à l'ordre de :

Dragon® Magazine,
94-96, rue Faidherbe 93700 Drancy (mandats : à l'ordre de : **Hexagonal, réf. Dragon Magazine***).*

La Poste vous rappelle 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 3 semaines pour l'envoi des anciens numéros commandés.

dossier

DÉMONS



Selon un sondage de TERREDONJON™, la première motivation des aventuriers est l'or, mais la seconde, quelques points derrière, est la lutte contre le Mal. Qui mieux que les démons représentent les forces infernales ?

Dans le premier article, nous découvrirons l'écologie démoniaque. Par les extraits d'un livre de démoniste, nous étudierons la hiérarchie, la genèse et les différentes races de démons.

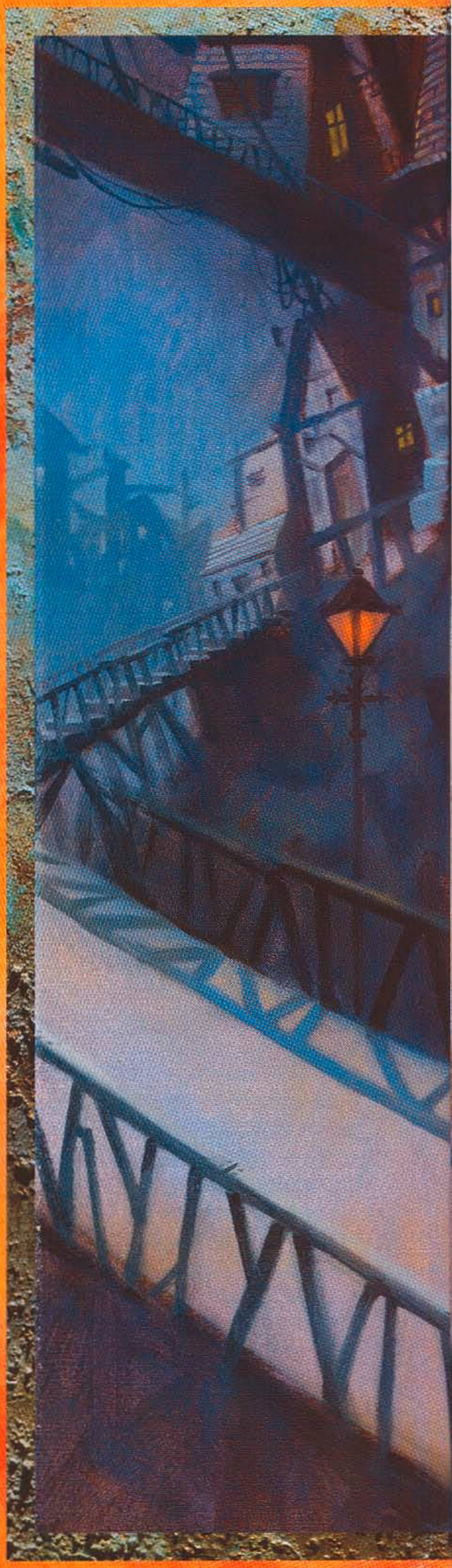
Le second article retranscrit le premier cours destiné aux candidats à la profession de chasseur de démons. Il est accompagné du révélateur de Saint Rigobert, qui est au chasseur de démons ce que le test de Voigt-Kampff est au blade runner.

Le troisième article de la partie couleur vous entraîne dans un étrange voyage sur les Plans Extérieurs. Des mondes habités par des démons, où les fiélons sont si nombreux qu'ils se noient dans la masse. Mais l'homme y deviendrait fou en y jetant un simple regard.

Loin de l'iconoclasme et de la superstition, le démon reprend la place qui est la sienne dans les univers de l'heroic fantasy, celle d'un monstre légendaire, aux côtés des dragons et autres orcs.



DÉMONS & MERVEILLES



Certains livres ne doivent pas être mis entre toutes les... griffes. C'est le cas du Codex Demonus, dont les rares démonologues qui l'ont lu sans sombrer dans la démence prétendent qu'il pourrait unir baatezus, tanar'ris et yugoloths vers un but commun.

Personne ne sait quand ni par qui le *Codex* a été écrit, ni même s'il existe la moindre once de vérité dans ses pages, pour la bonne et simple raison que la plupart des événements qu'il décrit remontent à une époque si reculée que la vie n'avait pas encore vu le jour sur notre monde. Certains réfutent donc en bloc l'histoire qu'il dévoile tandis que quelques démonologues ont fait des rares fragments qu'ils ont réussi à retrouver leur livre de chevet. Sans doute la vérité se situe-t-elle quelque part entre ces deux positions, mais bien malin qui saura la démêler du mensonge.

Le Codex Demonus

Les rares sources qui font état de cet ouvrage ne parviennent déjà pas à s'accorder sur son apparence physique. Un récit anonyme prétend que le livre est relié dans une peau d'ange solaire tandis qu'un autre affirme que cette même fonction est remplie par le cuir d'un bodak extrêmement puissant dont les yeux auraient été par magie greffés dans la couverture afin que le regard mortel du monstre défunt protège le livre maudit des indélicats. Les hypothèses les plus folles circulent également quant au contenu de l'ouvrage, mais celle qui est la plus souvent retenue explique que le *Codex* ne comprendrait que six plaques de platine d'une finesse incroyable qui constituent chacune une partie de l'œuvre.

Ce recueil se décompose donc en six parties, qui sont : la genèse, les yugoloths, les baatezus, les tanar'ris, les gehre-


Dessin de Robb Rapp



Issus des forces primitives de la Loi et du Chaos, les fiélons, démons et autres diables semblent tout droit sortis des pires cauchemars d'un sorcier fou.
Dessins de Tony DiTerlizzi.

leths et la Guerre Sanglante. Chaque partie est scindée en neuf chapitres, qui sont eux-mêmes divisés en six cent soixante-six strophes de longueur variable. On prétend que cette répartition très spécifique aurait été obtenue après des millénaires de tractations secrètes entre des envoyés des trois plus puissantes nations de fiélons ; six serait en effet le nombre de baernaloths (créateurs des yugoloths) ayant existé, les baatezus (ou diables) sont dirigés par neuf seigneurs suprêmes et d'aucuns pensent que les Abysses, où résident les tanar'ris (ou démons), comprennent six cent soixante-six strates différentes.

Quiconque désire consulter l'ouvrage n'a qu'à l'ouvrir à la "page" de son choix puis à se concentrer sur le chapitre ou la strophe qu'il désire compulser. Le texte apparaît alors sur la plaque de platine. Le *Codex Demonus* est écrit en yugoloth, ce qui constitue une raison supplémentaire de se méfier de son contenu.

Dans les brumes du passé

Et la Loi et le Chaos s'opposaient sans cesse, mais les puissances qui les régissaient comprirent que ce conflit n'aurait pas de fin. Alors, elles créèrent le Mal. [Cod. D., 1, I, 38]

Et les baernaloths comprirent qu'ils étaient des dieux et qu'ils détenaient le pouvoir de donner naissance à leurs propres serviteurs. [Cod. D., 1, IV, 236, repris dans 2, I, 312]

À l'origine, alors que l'infinité des plans venait tout juste de surgir du magma élémentaire, les forces primordiales que sont la Loi et le Chaos s'opposaient afin de prendre le contrôle du multivers. Leur combat fit rage pendant une période incalculable avant que deux autres protagonistes, le Bien et le Mal, émergent spontanément pour se joindre au conflit. Mais les quatre combattants, qui s'affrontaient deux à deux, étaient de force trop égale, même après que le Chaos se soit allié au Bien et au Mal et que la Loi en ait aussitôt fait de même.



Et toujours la lutte se poursuivait, sans que jamais la moindre issue ne soit en vue. Alors, les belligérants comprirent qu'il leur faudrait trouver un nouveau terrain d'affrontement. Tous se détournèrent du conflit afin de donner naissance à leurs séides, créatures de chair qui ne vivaient que pour les servir. Et c'est ainsi que les baernaloths virent le jour.

Issus de la Gaste Grise, ces êtres possédaient une intelligence surhumaine, et ils conférèrent pendant des siècles afin de mettre au point la meilleure stratégie possible pour leur camp. Enfin, ils décidèrent qu'ils ne pourraient triompher tant qu'ils ne disposeraient pas d'une puissante armée qui les suivrait jusqu'à la mort. Ces soldats se nommeraient yugoloths.

La gemme et le général

Et ces puissances divines donnèrent alors naissance aux seuls véritables fiélons, les yugoloths. [Cod. D., 2, II, 12]

Et elles leur dirent : "Vous ne vivez que pour nous servir." [Cod. D., 2, II, 13]

Puis les baernaloths disparurent à tout jamais dans les brumes d'où ils étaient issus, et l'on dit qu'ils y résident encore aujourd'hui. [Cod. D., 2, IV, 522]

Alors le Général de la Géhenne fit appel au pouvoir de la Pierre pour chasser la Loi et le Chaos qui embrumaient l'esprit des siens. [Cod. D., 2, VI, 395]

Mais les premiers yugoloths s'éloignaient de la perfection que leurs créateurs avaient voulue pour eux, car la Loi et le Chaos exerçaient sur eux leur troublante influence. Alors, un puissant ultroloth décida de s'atteler au problème et ses longues recherches lui permirent de mettre au point le Cœur des Ténèbres, une pierre précieuse si puissante qu'elle purifiait tout yugoloth se soumettant à son pouvoir.

Il réunit donc les siens et tous, à tour de rôle, laissèrent la gemme chasser la Loi ou le Chaos qui était en eux, tous sauf les réfractaires qui furent traqués par leurs frères jusque dans les ultimes recoins de la Gaste Grise. Quant aux émanations de Loi et de Chaos qui avaient été chassées du corps des yugoloths, elles s'incarnèrent en larves vouées à muter et à grandir. L'ultroloth les bannit, et elles s'enfuirent, en fonction de leur penchant, qui pour les Enfers, qui pour les Abysses.

Quant à l'ultroloth, il enseigna à une poignée d'arcanaloths les secrets de son pouvoir puis partit pour la Géhenne. Personne ne sait ce qu'il advint de lui, mais les yugoloths prétendent qu'il reviendra à la fin des temps, détenteur de secrets qui précipiteront la chute du multivers. Depuis, tous ont oublié son nom, mais le Général de la Géhenne reste encore présent dans tous les esprits.

Les yugoloths

Car ils sont les seuls fiélons à n'être pas d'abord passés par une autre forme d'existence. [Cod. D., 2, III, 647]

Et il fut décidé que les arcanaloths resteraient soumis aux ultroloths, mais qu'en échange, ils se verraient doter de capacités magiques sans précédent parmi les autres membres de leur race. [Cod. D., 2, VIII, 186]

Une fois expurgées les parts de Loi et de Chaos qui étaient en eux, les yugoloths les regardèrent grandir de loin tandis que les baernaloths partaient se fondre l'un après l'autre dans les confins de la Gaste Grise. Privés de chefs, les yugoloths restèrent un temps désorganisés jusqu'à ce que les ultroloths viennent occuper la place laissée vacante, et ce sont eux qui dirigent aujourd'hui encore.

On ne connaît pas de véritable chef yugoloth, à l'exception du mythique Général de la Géhenne et des légendaires baernaloths, qui communiquent parfois leurs souhaits à leurs serviteurs par le biais des ultro-

loths (du moins ces derniers le prétendent-ils). Juste en dessous des énigmatiques ultroloths viennent les arcanaloths, mages et spécialistes des tractations. Ce sont eux qui constituent la mémoire de leur race, et eux aussi qui sont vraisemblablement à l'origine de la Guerre Sanglante, pour avoir, sur ordre de leurs supérieurs, jeté tanar'ris et baatezus les uns contre les autres. Puis viennent les nycaloths et tous les yugoloths dits mineurs.

Les yugoloths sont des mercenaires, qui trahissent allégrement chacun des protagonistes de la Guerre Sanglante afin d'alimenter le conflit et de veiller à ce qu'il ne prenne jamais fin. Sans cela, où serait le profit ?

Les diables

Neuf seigneurs pour autant de strates. Neuf seigneurs pour les diriger tous. [Cod. D., 3, II, 54]

Et il fut décidé par les Neuf que les Sombres Huit commanderaient les armées des Neuf Enfers. [Cod. D., 3, VIII, 408]

Les diables, *baatezus* dans la langue des Enfers, fonctionnent selon un système de castes d'une rigidité extrême au sein duquel chacun complote pour éliminer ses rivaux et prendre la place des plus puissants, mais sans qu'il soit jamais possible (ni même pensable) de désobéir à un ordre direct.

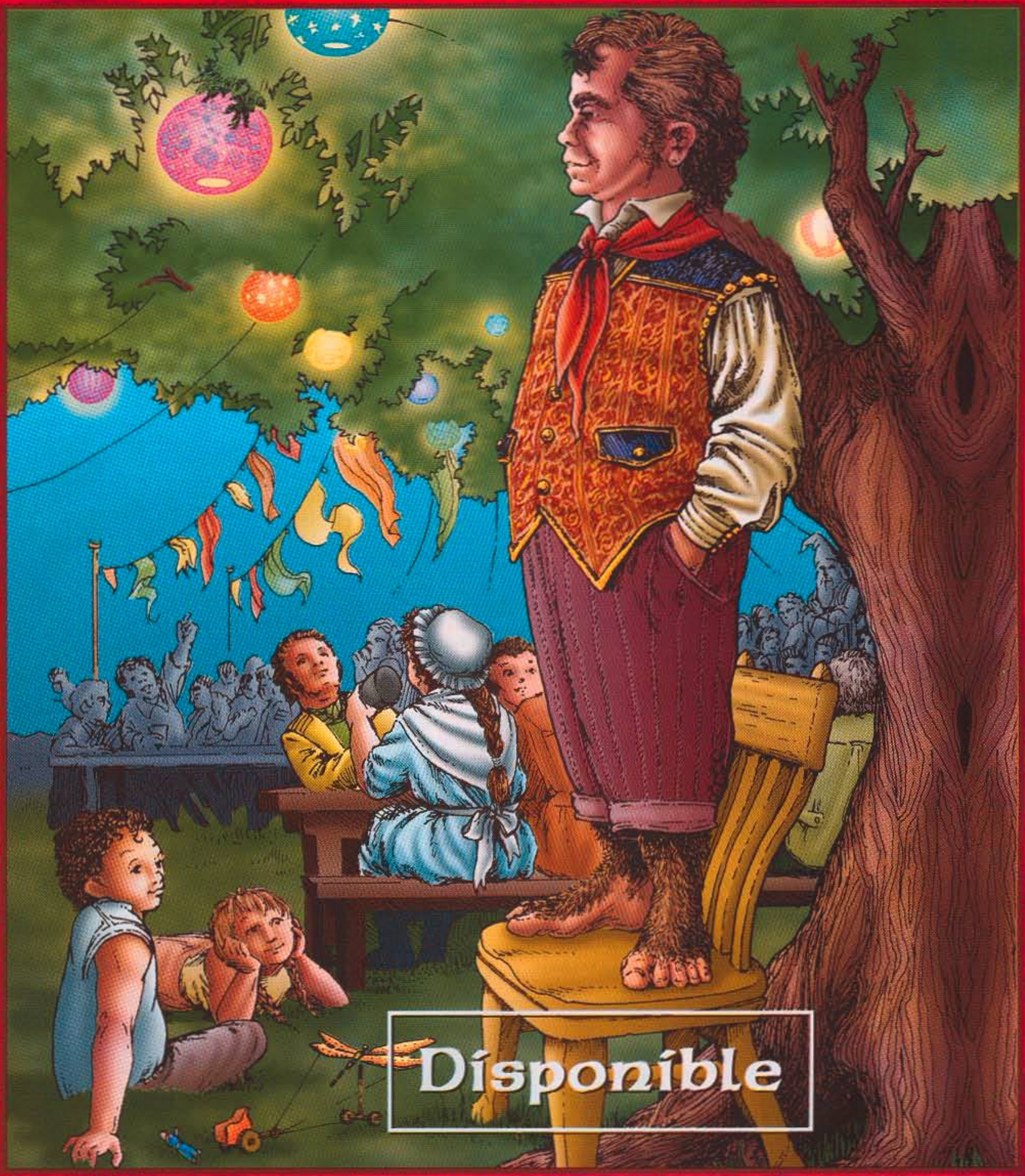
Les mystérieux Neuf dirigent les baatezus, à raison d'un par strate, et il est rare qu'ils survivent plus de quelques dizaines de milliers d'années (une durée insignifiante pour un fiélon) avant de se faire renverser par un subalterne ambitieux. Seul le Seigneur de la Neuvième Strate, le baatezu suprême, semble avoir existé de toute éternité, et encore n'y est-il parvenu que parce que personne ne sait aujourd'hui encore qui il est. Certains murmurent qu'il pourrait s'agir du légendaire Asmodée, mais leurs détracteurs affirment que ce dernier avait déjà été réduit en poussière avant même que le premier homme ne s'éveille à la conscience. Le mystère reste donc entier.

Les Huit sont des diantrefosses particulièrement puissants qui ont la charge des armées des Enfers. Ils sont entourés de nombreux lieutenants (et assassins potentiels) qui ont pour nom amnizus, cornugons ou

Agents de la Loi, du Chaos, du Bien ou du Mal, les habitants des Plans Extérieurs se livrent une guerre sans merci, et sans fin. Dessins de Tony DiTerlizzi.



La Comté™



Un Royaume pour J.R.T.M.

Basé sur Le Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien

encore gélugons ; puis viennent les hordes grouillantes dont les plus faibles sont les lémures. Ces derniers sont la réincarnation de l'âme des humains qui ont choisi de devenir baatezus. Les autres baatezus ne leur accordent pas la moindre importance, mais il arrive parfois que l'un d'entre eux soit, par jeu, transformé en spinagon. S'il parvient à survivre plus de quelques instants sous sa nouvelle apparence, ce qui est excessivement rare, sa lente ascension sociale peut alors commencer.

Les démons

Toujours changeants et infinis, tels sont les Abysses, et chacune des strates qui les composent mue sans cesse en fonction des désirs de qui la dirige. [Cod. D., 4, I, 196]

Et Lynkhab, à trop vouloir incarner le désir, n'est plus aujourd'hui qu'une entité désincarnée. [Cod. D., 4, VII, 354]

Certains prétendent que les Abysses se composent de six cent soixante-six strates différentes, d'autres qu'ils n'ont pas de fin. Quoi qu'il en soit, tous s'accordent pour dire qu'il y règne un chaos permanent fort différent de l'ordre sournois des Enfers. Ici, pas de promotion à espérer pour "sévices rendus". Les seules formes d'ascension sociale sont le meurtre, le complot (extrêmement risqué lorsqu'il est impossible de faire confiance à qui que ce soit) ou la manipulation politique, mais rares sont les démons (*tanar'ris* en abyssal) capables d'apprendre cet art que les diables maîtrisent à la perfection.

Les tanar'ris sont nettement plus nombreux que leurs ennemis jurés, les baatezus, et certaines études tendraient même à démontrer que leur nombre est infini. Toutefois, leur incapacité à agir de manière cohérente et à cesser de se battre entre eux les a à ce jour empêché de triompher. Même leurs seigneurs ne parviennent pas à les fédérer, mais sans doute cela est-il dû au fait qu'ils sont aussi inconstants que leurs sbires.

Les seigneurs des Abysses sont extrêmement nombreux et tous ne sont pas tanar'ris. Parmi eux, les plus célèbres sont sans doute des démons comme Fraz Urblu, Juiblex ou encore Démogorgon, dont la cruauté a traversé les mondes et les siècles. Mais ces seigneurs sont trop occupés par leurs petites affaires pour se mêler à la Guerre Sanglante, aussi en laissent-ils la charge aux balors, monstres terrifiants qui règnent en maîtres sur la société des tanar'ris.



Jeux de rôles : Les forteresses des démons, page 76.





Les mortels qui se transforment en tanar'ris deviennent des mânes. Mais contrairement aux lémures, ceux-ci n'ont aucun espoir de devenir un jour autres que ce qu'ils sont. Pour eux, une seconde mort, celle-là définitive, est la seule délivrance à espérer.

Les gehreleths

"Voyez, dit Apomps à ses frères baergaloths, voyez les êtres que je viens de créer." [Cod. D., 5, I, 267]

Et ils lui répondirent : "Tu n'es plus des nôtres, Apomps. Soyez bannis, toi et tes créatures, et sache que nos yugoloths vous traqueront partout où vous irez." [Cod. D., 5, I, 268]

Les gehreleths sont les moins nombreux des fiélons. Créés par un baernaloth à partir d'expériences sur des cadavres de yugoloths, ils ont depuis été pourchassés jusqu'aux Carcères, où ils résident encore aujourd'hui. Il n'existe que trois types de gehreleths connus, les shators, les kelubars et les farastus. Peut-être y en avait-il d'autres autrefois, mais si c'est le cas, ils ont été éradiqués par les yugoloths. Quoi qu'il en soit, ceux qui restent sont individuellement si puissants que personne n'ose plus venir les déranger.

La société des gehreleths est excessivement simple et basée sur la puissance de chacun. Les shators règnent donc en maîtres sur les Carcères.

La Guerre Sanglante

Et Bel le diantrefosse s'exclama : "Aujourd'hui, nous allons gagner la Guerre Sanglante." [Cod. D., 6, V, 536]

"Voilà qui m'étonnerait," songea l'arcanaloth qui lui servait de conseiller. [Cod. D., 6, V, 537]

La Guerre Sanglante est la raison d'être des fiélons. Elle a toujours existé et se perpétuera sans doute jusqu'à la fin des temps, car les yugoloths sont bien trop rusés pour laisser l'un des deux camps acquérir un avantage décisif. Et comme les gehreleths ne rechignent pas à venir y mettre leur grain de sel sans jamais prendre parti pour un camp ou pour l'autre...

Aujourd'hui encore, c'est le *statu quo* qui règne, et sans doute ne faut-il faire aucun cas de l'ultime strophe du *Codex Demonus* :

Et, unis sous la houlette des yugoloths, les fiélons mettront les autres races du multivers à genoux. [Cod. D., 6, IX, 666]

Texte : Éric Holweck

LA RONDE DES DÉMONS

Tanar'ris ou démons, baatezus ou diables, yugoloths, gehreleths..., tous sont des fiélons, c'est-à-dire des entités maléfiques d'outremonde. Dans le multivers de PLANESCAPE™, ils se livrent une guerre sans commencement et sans fin. Chaque espèce possède quantité de représentants qui diffèrent tant en apparence qu'il est délicat de distinguer un démon d'un diable. Cette différence peut pourtant souvent sauver la vie de l'arpenteur de mondes.

Adonc donques, ceux qui désirent se documenter plus avant gagneraient à consulter les ouvrages suivants.



• *Le Bestiaire Monstrueux* de PLANESCAPE™ décrit quantité de créatures et bien sûr la plupart de celles qui sont abordées dans cet article.

• *Faces of Evil : The Fiends* est un guide indispensable pour celui qui désire connaître la genèse et la mentalité de chaque espèce de fiélons.

• *Hellbound : The Blood War* est une boîte qui porte uniquement sur le conflit majeur de la Guerre Sanglante et ses acteurs principaux.

Tous ces suppléments pour AD&D® sont édités par TSR. Seul le premier est en français et édité par Jeux Descartes.

LES MARQUES DU DÉMON

Les démons aiment à tenter les mortels. Loin des clichés dévastateurs et caricaturaux, ils savent faire preuve d'une grande finesse pour corrompre les hommes. Pourtant, certains humains osent se dresser sur leur chemin pour essayer de contrarier leurs plans.

La salle de conférence, quoiqu'exiguë, résonnait des conversations insouciantes de la poignée d'élèves admis en première année de formation au sein de la Fraternité des Traque-Démons. Le professeur Lothrim Tormau, la soixantaine alerte et le regard endurci par quarante ans de carrière, grimpa sur la petite estrade réservée aux enseignants. Le silence se fit instantanément.

Origines et motivations des démons

"Messieurs, vous êtes ici dans le but de devenir des traqueurs de démons efficaces, c'est-à-dire intelligents et surtout à grande longévité. Dans ce dangereux métier, il convient de connaître le plus parfaitement possible son adversaire.

"D'où viennent les démons ? Personne ne peut apporter de réponse certaine à cette épineuse question. Selon la tradition populaire ils résideraient dans un lieu nommé 'les Enfers', un monde perpétuellement tourmenté par les flammes et les cris des damnés. Plusieurs théologiens ont tenté d'en dresser une carte, le divisant en cercles, en abîmes, etc. Qui peut prétendre connaître l'organisation ou le lieu de provenance des démons ? Où trouver des informations ? Certainement pas chez des créatures infernales dont la capacité à dire la vérité est très discutable. Nous adopterons néanmoins le terme Enfer comme symbole.

"En revanche, nous appréhendons mieux, de par notre expérience, leurs motivations. Le seul et unique but des démons est, selon Saint Scalfani, la destruction de l'âme humaine. Pour ma part, je pense que cela ne constitue pas leur visée première, mais que celle-ci consiste à répandre le péché, sous toutes ses formes, dans le monde mortel. Les démons tirent leur pouvoir et leur substance même de la prolifération des actes moralement répréhensibles. La tentation des hommes n'est qu'un moyen d'y parvenir. Plus subtilement, le démon peut justifier le péché en accordant, par exemple, une grande réussite sociale à un personnage notoirement immoral."

Les portails

"Une question reste cependant en suspens : comment les démons pénètrent-ils dans notre monde ? Ils utilisent des passages que les traqueurs appellent 'portails'. Ceux-ci prennent différentes formes. Les plus anciens sont des entrées de cavernes oubliées, parfois de simples espaces entre deux monolithes de



Dessin de Todd Lockwood

pierre sombre ; d'autres sont scellés par des portes plus ou moins imposantes, nécessitant un sacrifice humain pour s'ouvrir sur les Enfers. Certains démonistes ont pour seul but de créer un portail permettant aux démons de nous visiter. Les dieux nous gardent, ils y arrivent rarement. Dans tous les cas ces portails sont peu fréquents, difficiles d'accès et peuvent tout à fait être gardés par quelque mauvaise créature. Il est important de savoir que les démons ne peuvent pas venir par eux-mêmes, ils doivent être appelés. Tout est dans la définition de ce qu'est un appel, une simple parole prononcée sous la colère à l'encontre d'un ennemi, 'Par tous les moyens tu me le payeras', peut suffire à leur donner l'opportunité d'intervenir. Une fois parmi les hommes, ils peuvent commencer leur travail de corruption.

— N'existe-il pas aussi des portails qui permettent aux démons d'observer le monde mortel ou d'y projeter leur voix, sans y pénétrer physiquement ? demanda un élève pour se mettre en valeur.

— Effectivement, répondit patiemment le maître. J'ai enquêté sur un tel portail alors que j'étais encore en activité. Il s'agissait d'un vieux chêne qui m'apparut très mal en point de prime abord, ses branches toutes pelées et tordues. Lorsque les villageois alentour m'assurèrent qu'il arborait cet aspect depuis toujours, je pressentis quelque diablerie. Les amoureux avaient coutume de s'unir sous le vieil arbre, symbole selon eux des anciennes croyances. Je remarquai également une proportion inquiétante de gens, de tous âges, victimes de malformations. Il me fallut peu de temps pour établir que le chêne était en fait un portail qui permettait à certains démons d'observer les environs, jouant de temps à autre de mauvais tours aux jeunes couples dont la fougue venait s'exprimer au pied de l'arbre."

Détecter la présence d'un démon

"À présent, je voudrais tordre le cou à une idée reçue. J'ai rarement vu une créature de l'Enfer sous l'aspect rougeoyant et fourchu que les livres se plaisent à reproduire. Seuls les démons les plus simplets se déplacent dans notre monde sous leur véritable visage ; les autres, les plus dangereux, prennent volontiers une apparence humaine ou animale.

"Cependant, bien qu'un démon ait une grande maîtrise de sa morphologie, le déguisement n'est jamais parfait. Pour l'œil exercé du chasseur, et avec l'aide de la chance, la nature démoniaque d'un interlocuteur peut transparaître par des détails aussi infimes que de petites bosses sur le haut du crâne, témoins de l'atrophie d'une paire de cornes mal dissimulée. De même, une dentition exhibant des canines anormalement pointues est suspecte. L'illustre traqueur Ibn al-Keroun nous apprend que certains démons ne peuvent conserver leur travestissement que de nuit, se trouvant contraints à une discrétion diurne. D'autres théories prétendent qu'ils ne peuvent imiter qu'une âme corrompue, mais cela n'a jamais été prouvé.



La peur de la mort, pourtant bien légitime, peut servir de terreau à un démon pour corrompre les faibles.
Dessin de Jeff Easley.

Testez le révélateur de Saint Rigobert en page 20. Peut-être êtes-vous un démon sans le savoir...

"Quoi qu'il en soit, en dehors de toute considération d'aspect, les créatures infernales ont toujours des difficultés à mimer les sentiments des mortels. Leur gaucherie à exprimer l'amitié, l'amour ou la générosité est un révélateur efficace de leur nature réelle.

— La seule présence d'un démon peut-elle également influencer son environnement immédiat ? interrompit un élève, sur un ton grave.

— C'est le cas à plus d'un titre, répondit le professeur Tormau en approuvant de la tête. Le paysan, toujours à scruter la nature pour connaître le moment opportun de planter ou de semer, est un précieux informateur. Une tempête anormalement forte qui s'abat régulièrement, une série de mauvaises récoltes, des naissances non-viables dans un élevage ou bien la migration précoce de certains oiseaux sont autant de signes à ne pas prendre à la légère. La présence d'un démon a également une influence sur la nourriture, faisant par exemple tourner le lait, où sur l'eau, la rendant fétide et imbuvable. Une simple chandelle qui s'éteint inexplicablement suffit à alerter le chasseur expérimenté.

"Comme vous le voyez, la diversité est grande en matière de signes démoniaques. Une règle est généralement observable : un démon corrompt ce qui est pur — bébés marqués à la naissance, métaux nobles oxydés, femelles rendues stériles... On peut également ajouter l'absence de lieux de culte traditionnel ou l'âge trop avancé de certaines personnes pour soupçonner un éventuel commerce avec le démon au sein d'un village.

"Plus encore que l'influence d'un démon sur son environnement, il est crucial de saisir les méthodes qu'il emploie pour corrompre les individus les plus vulnérables. Il se complaît à railler les croyances religieuses, par trop primitives, des mortels, et utilise volontiers la superstition naturelle des simples pour établir de faux cultes dont les rites, discrets au commencement, dégénèrent peu à peu vers le paganisme le plus primaire. Le démon peut également tenter les mortels dans leur chair en éloignant un conjoint durant une longue période. Le célèbre traqueur Aurélien Zorn qui avait élu domicile dans une grande cité, démantela tout un système de corruption publique orchestré par un fonctionnaire municipal venu tout droit des Enfers."

Les pactes

"Cependant, la forme la plus insidieuse de corruption pratiquée par les démons est le pacte. Il s'agit d'un véritable contrat écrit entre un démon et un mortel. Moyennant un paiement, le contractant attend de son infernal associé une aide surnaturelle : détruire un ennemi puissant, aider à la réalisation de quelque projet ambitieux, répondre à certaines questions précises... Le mortel engage son âme à servir le démon pendant une durée déterminée aux Enfers, ou bien promet d'établir un culte en son nom. Les possibilités de règlement sont infinies. Même la personne la plus intelligente peut être flouée lors de la signature du pacte ; le démon tentera systématiquement de jouer sur les termes écrits du contrat pour mieux duper sa victime.

"L'histoire de Jorgen le marin est, à ce sujet, édifiante, dit Tormau en bourrant une pipe avec du tabac noir. Il rencontra, sur un piton rocheux planté en pleine mer, un démon qui lui proposa le pacte suivant : 'Je te donnerai de vastes richesses en échange d'un an à mon service aux Enfers.' Le marin accepta. Peu après son navire commença à se remplir d'or, tant et si bien qu'il sombra sous la charge ; tous périrent.

"Les contractants d'un pacte sont en fait de simples victimes. En certaines circonstances, nous pouvons les aider à rompre un engagement devenu insupportable. Il ne suffit pas de détruire le démon incriminé, un autre prendrait sa place. Seule la victime peut, en le réduisant à néant, mettre fin à l'ignoble marché. En tant que traqueur, vous pouvez soit l'aider à le faire, soit endosser le pacte à sa place !"

Un frémissement parcouru l'assistance.

"Je sais ce que vous pensez, c'est de la folie. Il est pourtant parfois plus simple de s'occuper soi-même d'une telle affaire que de s'encombrer d'une personne n'y connaissant rien. Nous pouvons noter que le grand inquisiteur Volpolino pratiquait une méthode mêlant confession et mutilation physique, assurant, selon lui, la libération de l'âme par le trépas expiatoire. Vous êtes libres d'essayer."

Les objets démoniaques

"Il n'est pas rare de trouver des objets de nature infernale, laissés là intentionnellement par quelque démon revanchard. Conçus pour devenir indispensables à l'infortuné propriétaire, ils associent pouvoirs magiques conséquents avec effets secondaires néfastes.

"J'ai notamment en mémoire ce masque de polymorphisme qui, une fois appliqué, ne se retirait qu'en arrachant le visage de son porteur. Celui-ci, défiguré, se trouvait bien obligé de le remettre pour retrouver une apparence normale. Seul un puissant rituel religieux ou magique permet de vous débarrasser définitivement de ces cadeaux encombrants."

Les possédés

L'atmosphère dans la salle de cours était de plus en plus pesante, le maître percevait le malaise de ses élèves. L'un d'eux demanda :

"Qu'en est-il des personnes qui se prétendent possédées par le démon ?

— Excellente question, encouragea Lothrim Tormau. Aucun démonologue sérieux n'a jamais pu établir avec certitude l'existence de la possession démoniaque. La théorie de Philémon de Droac affirme que les possédés sont en fait des malades mentaux, rendus fous éventuellement par un contact prolongé avec une créature infernale. Le démon peut même encourager cette folie en faisant entendre des voix à sa victime. La distinction est subtile entre ceux qui commercent avec l'Enfer et ceux qui ne sont que d'innocentes proies. Il est du devoir du traqueur de protéger ces dernières, en particulier contre la vindicte populaire."



"Les possédés sont en fait des malades mentaux, rendus fous par un contact prolongé avec une créature infernale."
Dessin de Robh Ruppel.

Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux



Disponible

Le Guide des Dragons

La méthode du chasseur

"Traquer le démon est, quoi qu'il en soit, une tâche ardue. Cherchez-les dans des lieux désolés, écoutez les paysans et leurs légendes locales ; derrière la fable se cache souvent la vérité. Cependant, ne versez pas dans la superstition, ne soupçonnez pas systématiquement les femmes esseulées. Lorsque vos pas vous mènent en ville, méfiez-vous des lieux de débauche tels les auberges. Interrogez les artisans spécialisés dans le travail des matériaux nobles : or, fer, pierres précieuses… La présence du démon affecte ces matières.

— Lorsqu'on en a débusqué un, on peut l'interroger avec les instruments ? demanda un gros garçon, un sourire sadique au coin des lèvres.

— Vous pouvez le faire. Mais les démons sont très résistants à la douleur, vous n'obtiendrez rien d'eux de cette façon. Mieux vaut employer le révélateur de Saint Rigobert, hautement éprouvé. Une copie vous a été distribuée[1] et certains d'entre vous le connaissent déjà. Vous remarquerez que certaines questions et épreuves paraissent n'avoir ni queue ni tête. Mais lorsqu'on les collationne sur la grille d'interprétation, leur signification apparaît. Grâce à cet examen, même un démon averti a du mal à se faire passer pour un mortel. Cependant, un stoïcisme suspect sous la torture peut conforter votre opinion sur l'individu.

"Ne négligez jamais les autorités locales qu'elles soient séculières ou religieuses, mais associez-les le plus possible à l'enquête. Elles pourront vous être utiles si une intervention musclée s'avère indispensable. En revanche, évitez les tribunaux publics car l'habileté des démons mettrait en péril la bonne marche d'un procès."

Le dilemme du traqueur

"À présent que cette présentation sommaire de notre adversaire s'achève, je vais vous demander de remplir une note où vous m'exposerez brièvement les raisons fondamentales qui vous ont poussés à entrer au sein de la Fraternité des Traque-Démons. Ayez cependant bien en tête la question suivante : pourquoi continuer un combat qui semble perdu d'avance contre un ennemi tellement supérieur ?

"Le philosophe Zu Wong prétend même que nous participons à un rééquilibrage des forces absolument nécessaire aux Enfers. En vérité, que serait, pour les démons, un monde vidé de tout mortel à corrompre ?"

Lothrim Tormau observait ses élèves agiter leur stylet sur le parchemin, griffonnant les banalités de rigueur chez des personnes aussi inexpérimentées. Les scrutant avec insistance, il tentait de repérer la poignée d'entre eux qui survivrait à la première année sur le terrain, d'ordinaire la plus meurtrière. Bah, se dit-il, si la lutte contre le Mal est à ce prix…

Texte : Stéphane Mayor

[1] Une copie de ce révélateur et de son mode d'emploi vous est fournie pages 20 et 21, à la suite de cet article.



"Les scrutant avec insistance, il tentait de repérer la poignée d'entre eux qui survivrait à la première année sur le terrain, d'ordinaire la plus meurtrière."
Dessin de Fred Fields.

Jeux de rôles : Une classe d'inquisiteur pour AD&D®, page 80.

PRÉCISIONS

En dehors du révélateur de Saint Rigobert (Stéphane Mayor et Olivier Noël), cet article a été largement inspiré par deux excellents suppléments en anglais publiés par Mayfair Games dans la gamme Role Aids : *Demons* et *Demons II*. S'ils sont aujourd'hui épuisés, ils peuvent encore se trouver dans les magasins proposant des jeux d'occasion.

Le Révélateur de Saint Rigobert

Mode d'emploi : Cet outil indispensable au chasseur de démon est l'œuvre de Rigobert de Prédamiel, un moine dévot qui consacra sa vie à la lutte contre le malin. Pour utiliser au mieux ce révélateur, il faut faire preuve de finesse, de psychologie et d'esprit d'analyse. Vous devrez poser chacune des quinze questions en suivant les recommandations données, puis cocher la case de la grille indiquée après la réponse. Au final, vous obtenez un "dessin" formé par ces points, que l'on nomme *présage morphique*. En analysant le présage morphique, vous pourrez détecter la présence d'un démon, l'influence d'une créature du malin, ou la vertu divine chez le sujet.

Les accessoires

Pour utiliser le révélateur de Saint Rigobert, vous avez besoin d'une feuille de révélateur vierge, d'une grille à courbe de présage morphique, d'une feuille de brouillon et d'un stylo, d'un sablier, d'un verre et d'une carafe d'eau, d'une pièce et enfin de 3 dés (à 6 faces).

Le questionnaire

Ci-après, les consignes pour bien utiliser les questions du révélateur :

Question 1 : Elle est simplement utilisée pour débuter le test et commencer à pousser le démon ou sa marionnette à réfléchir et à se poser des questions. La case est cochée pour donner le change, elle n'est pas prise en compte dans le présage morphique

Question 2 : Posez la question et énoncez les différentes réponses proposées.

Question 3 : Un test d'adresse, n'oubliez pas de ne pas utiliser une pièce d'argent, sinon le sujet risque de tiquer. Comme la question 1, son résultat n'est pas pris en compte dans le présage morphique.

Question 4 : Posez la question et énoncez les réponses possibles. Ne laissez que 5 secondes de réflexion.

Question 5 : Énoncez la question et les choix proposés. Quand 5 secondes se sont écoulées, demandez la réponse avec insistance.

Question 6 : Le hasard ne ment pas, n'oubliez jamais que pour obtenir 18, une personne doit faire 6, 6, 6. Cochez la case correspondant au résultat.

Question 7 : Énoncez la question et attendez sa réponse. Cochez la case correspondant à la solution proposée la plus proche de la réponse du sujet. Il ne doit pas avoir plus de 5 secondes de réflexion, s'il prend trop de temps, pressez-le.

Question 8 : Une feuille et un crayon sont nécessaires à cet exercice. La qualité du dessin importe peu, seule l'intention compte. Cochez la case correspondant à l'animal représenté.

Question 9 : Même fonctionnement que la question n° 7.

Question 10 : Idem, mais la case cochée ne comptera pas dans le présage morphique. Le sujet ne doit pas réfléchir plus de 3 secondes. Commencez à le harceler pour qu'il réponde vite.

Question 11 : Idem que la 7, et là encore, le temps de réaction est très important, le sujet ne doit pas avoir plus de 3 secondes de réflexion. Commencez à devenir agressif et très pressant.

Question 12 : Ici, c'est tout l'inverse. Après avoir attendu un peu, pour ne pas faire penser qu'il s'agit de la suite de la question 11, demandez simplement "pourquoi" et laissez le sujet réagir.

Question 13 : Énoncez la question et les choix possibles. Temps de réflexion : 3 secondes, puis poussez le sujet, quitte à le rendre nerveux. Commencez à le harceler pour obtenir une réponse rapide.

Question 14 : Ici, il faut marquer une pause, le sujet commence à être stressé, servez-lui un verre d'eau, puis mesurez sa réaction.

Question 15 : Ce petit texte est à faire lire. Regardez bien jusqu'à quelle ligne le suspect continue à faire des efforts. Qu'il arrive ou non à lire la phrase a peu d'importance, seule sa volonté d'essayer est à retenir.

La courbe de présage morphique

Quand les 15 questions ont été posées, il faut analyser. Pour cela il vous faut tenter de deviner la forme que vous pouvez obtenir en reliant les différentes croix. Lorsque vous faites cette opération, il ne faudra pas hésiter à ignorer une croix par ci ou par là, car parfois certains écarts sont possibles. C'est la grande difficulté de ce révélateur et les novices auront du mal à distinguer la bonne forme. Les plus expérimentés, comme un Grand Inquisiteur, mettront moins de 2 secondes pour repérer la forme dessinée. Cette opération est très importante car le jugement que vous allez porter sur la personne dépend de cette forme. Ne vous trompez pas !

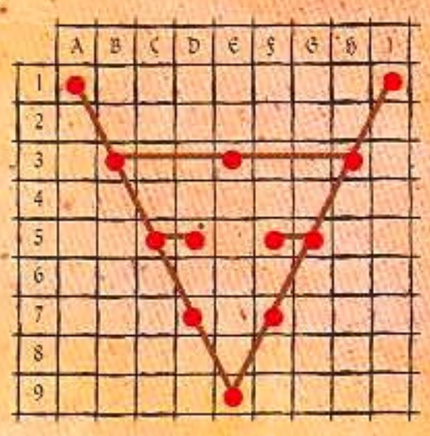
Le jugement

Une fois cette forme découverte, il vous faudra l'interpréter : c'est également là que l'on reconnaît le véritable chasseur de démons. La forme représente-t-elle un symbole maléfique, ou au contraire un signe pieux ? Il n'y a pas de guide universel tant les combinaisons sont infinies. Sachez qu'en tant que chasseur accrédité par la fraternité des Traque-démons, vous êtes seul juge d'un sujet. Attention tout de même, si vous provoquiez une erreur irréparable, comme la mort d'un innocent, vous auriez des comptes à rendre à vos supérieurs. Nul doute que le prix à payer serait très lourd.

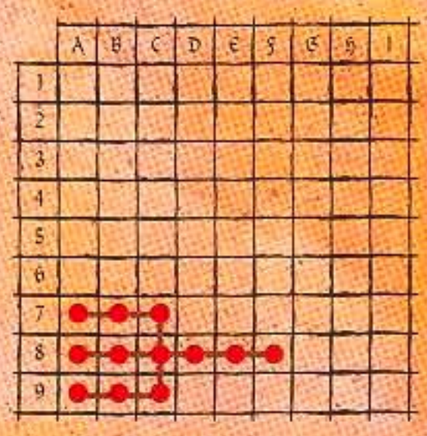
Rappelez-vous aussi que ce révélateur permet de découvrir des individus dotés de facultés idéales pour faire un bon Traque-démons. Les personnes ainsi découvertes doivent nous être signalées.

Exemples

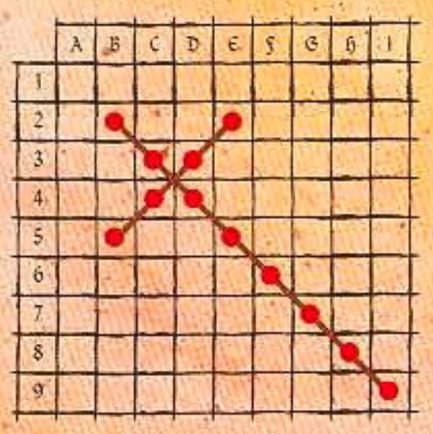
Voici quatre exemples de motifs tirés d'expériences précédentes. Le premier présente le résultat d'une personne qui a été influencée par le démon, le second d'un démon sous forme humaine, le troisième d'une recrue idéale pour les Traque-démons et enfin le dernier, celui d'une personne encore innocente mais qui ferait le terreau idéal pour la graine du malin.



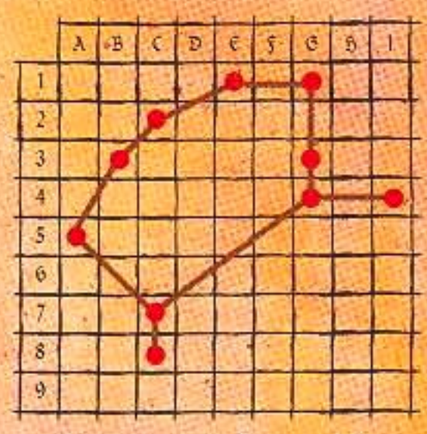
Le Loup : influencé



La Fourche : démon



L'épée : saint



Le crabe : influençable

Texte fourni en annexe pour la question 15 du test de Saint Rigobert.

Des entrailles de la Terre qui
nous porte,
De l'usure qui achète les
périmètres courts,
Laruti Olomite guedurite
osomaratonusa,
Zlugh Malkratoaloc
Fraalomekraotu Lostrusic,
Ztrsdpogmnc rtsqaqdphgitkcx
xevdvrtrqupjhr.

Question 1
Quelle est l'heure de votre naissance ?
Entre 3 h 01 et 9 h C1
Entre 9 h 01 et 15 h D1
Entre 15 h 01 et 21 h F1
Entre 21 h 01 et 3 h B1
Ne sait pas H1

Question 2
Comment buvez-vous votre thé ?
Nature E9
Avec un sucre J4
Avec 2 sucres A4
Avec du lait C4
Je ne bois pas de thé B8

Question 3
Ceci est un test de réflexes. Mettez votre main tendue paume vers le sol et posez une pièce sur le dessus de celle-ci. Jetez la pièce en l'air et saisissez-la.
Nombre d'essais nécessaires :
1 ..... J5
2 ..... D9
3 ..... A6
4 ..... J7
5 et + ... G6

Question 4
Un ami, victime d'un accident, ne peut pas se déplacer pour aller déposer un bouquet de fleurs sur la tombe de sa défunte épouse comme il le faisait chaque année. Il vous demande de le faire à sa place :
Vous refusez J2
Vous déposez des fleurs devant le caveau G9
Vous déposez les fleurs dans le caveau B3
Vous faites une prière devant la tombe C3
Vous en profitez pour rendre hommage à d'autres défunts A7

Question 5
Quel est votre type de bijou préféré ?
Un solitaire B6
Un bracelet en argent G7
Une broche en pierre de lave H3
Un collier de perles G1
Une simple alliance en or C9

Question 6
Lancez 3 dés à 6 faces.
Quel est le résultat ?
18 ..... C7
03 ..... H8
421 ..... J1
11 ..... F4
Autre A2

Question 7
Vous marchez près d'une rivière, un enfant tombe à l'eau, vous ne le secourez pas, pourquoi ?
Je ne sais pas nager G5
Je préfère appeler de l'aide E1
C'est moi qui l'ai poussé E6
Il y a pied à cet endroit J9
Qui vous dit qu'il se noie ? F8

Question 8
Dessinez un animal.
Animal dessiné :
Chien ou poisson E8
Chat ou cheval C5
Paon ou vache E5
Poule ou canard H7
Autres H5

Question 9
Vous trouvez une lampe que vous ramenez chez vous ; alors que vous la nettoyez, un génie apparaît. Contre sa liberté il vous propose d'exaucer un vœu, que demandez-vous ?
100.000 pièces d'or D6
La beauté éternelle A1
Devenir roi A9
Être heureux B2
L'immortalité A5

Question 10
Quelle est votre couleur préférée ?
Vert B4
Bleu E4
Rouge A3
Noir G2
Autre H4

Question 11
Imaginez que les dieux descendent vous voir pour vous annoncer qu'un immense déluge va recouvrir tout le royaume. Ils vous proposent de vous sauver en emmenant une personne avec vous. Qui emmènerez-vous ?
Ma femme F2
Mon enfant C8
Ma mère E3
Mon père D4
Autre H6

Question 12
Pourquoi ?
Parce que F6
Quoi ? G3
Silence B7
Soupir interrogateur D5
Autre J8

Question 13
Un grand incendie s'est déclaré dans votre maison. Vos biens partent en cendres et vous devez quitter l'endroit au plus vite. Vous ne pouvez sauver qu'une seule chose, laquelle ?
Votre coffre à bijoux F5
Votre tableau de maître D8
Votre animal familier C1
Vos documents C6
Rien E2

Question 14
Remplissez un verre d'eau (25 cl). Buvez-le.
Temps mis pour le boire :
3 secondes B5
5 secondes J6
8 secondes C2
10 secondes et plus F7
Refus B9

Question 15
Faites lire à haute voix le petit texte qui est fourni en annexe.
Jusqu'à quelle ligne le sujet a-t-il fait un effort de lecture ?
2e D3
3e H2
4e G4
5e A8
Il a tout lu D7

	A	B	C	D	E	F	G	H	J
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

AU FIL DU STYX

S'il vous prend l'envie de visiter le monde des démons, il vous suffit de voguer sur le Styx qui passe par tous les Plans Inférieurs. Un voyage si époustouflant que vous n'en reviendrez pas.

L'un de mes principaux sujets d'étonnement reste — et ceci pourra vous paraître curieux compte tenu de tout ce que j'ai pu voir — que la plupart de ceux qui cherchent ce fleuve s'attendent à ce qu'il soit constitué d'eau. Eh bien ceci n'a aucun sens, du moins tant que vous raisonnerez davantage en termes de réalité que de métaphore. Je suis mal placé pour décréter qu'il s'agit d'une évidence, bien sûr ; mais ce qui compte, c'est bien l'idée de flux, l'écoulement du temps, l'éternel recommencement. Le concept d'eau est parfaitement annexe.

Si donc ce fleuve vous a été décrit comme composé d'eau noire, putride et graisseuse, vous avez été induit en erreur. Lorsque vous cherchez le Styx, n'ignorez plus les mers de lave. N'ignorez plus le sang qui s'écoule de la poitrine de géants à l'agonie. N'ignorez plus les courants d'air qui, à ras du sol, déplacent une épaisse couche de poussière. N'ignorez plus les nuages de gaz congelé qui dérivent dans l'espace. N'ignorez plus la larme de fatigue et de douleur qui perle à l'œil de votre compagne de voyage, la sueur de votre cheval, les continents qui dérivent ou le minuscule filet d'eau sale qui coule sur le sol des cavernes. N'ignorez plus les vents rugissants du Pandémonium. C'est peut-être là la rivière que vous cherchez.

Par les strates des Abysses

Veuillez m'excuser, je m'emporte. La vieillesse et la solitude ne m'affectent pas vraiment, bien entendu, mais il a souvent été dit que la conversation est le ferment de l'intelligence, et ne serait-il pas terrible que le passeur devienne stupide ? Je transporte parfois les plus puissants, car nul n'est immunisé à la caresse de la rivière, et tous recherchent la force de son cours. Mon rang demande que je puisse traiter avec les plus grands, et cette habileté peut se développer même avec les plus humbles.



Dessin de Robb Ruppel



Je parlais donc des multiples facettes de la rivière. L'un des plans qui illustre le mieux cette infinie variété est, je pense, les Abysses. Le Styx y devient les champs magnétiques qui sont les courants d'océans de rouille pulvérisée, les gigantesques avalanches de glace et d'os qui se produisent quand les glaciers-charniers affrontent d'autres montagnes, les geysers couchés provoqués par les violentes réactions dans les mers d'acides. Cette beauté naturelle a son prix ; comme vous le savez, les Abysses sont une éternelle lutte pour le pouvoir et la domination, et cette lutte terrible ignore toutes les règles, même celles qui concernent le caractère sacré du passeur.

Ceci, tout au plus, m'attriste ; mais souvent je dois subir les attaques de démons emplis de haine et d'ignorance, qui se disent que je dois détenir de bien grands trésors ou qui envient mon pouvoir. Leur désir absolu de puissance les rend dangereux au possible. Je me rappelle avoir été pris en embuscade par une petite troupe qui, après une audacieuse expédition dans les profondeurs des Abysses, s'était emparée d'une grande variété de culpabilités, qu'ils avalaient avant de les recracher mêlées à leur souffle de feu. Les spectres ardents ainsi engendrés, avec leur cortège de remords et de mépris de soi, sont restés accrochés à moi et à ma barque sur de nombreuses lieues, tentant de nous engloutir. Mais je ne suis coupable de rien, aussi ne trouvèrent-ils pas de prise.

Entre les mondes et les secondes

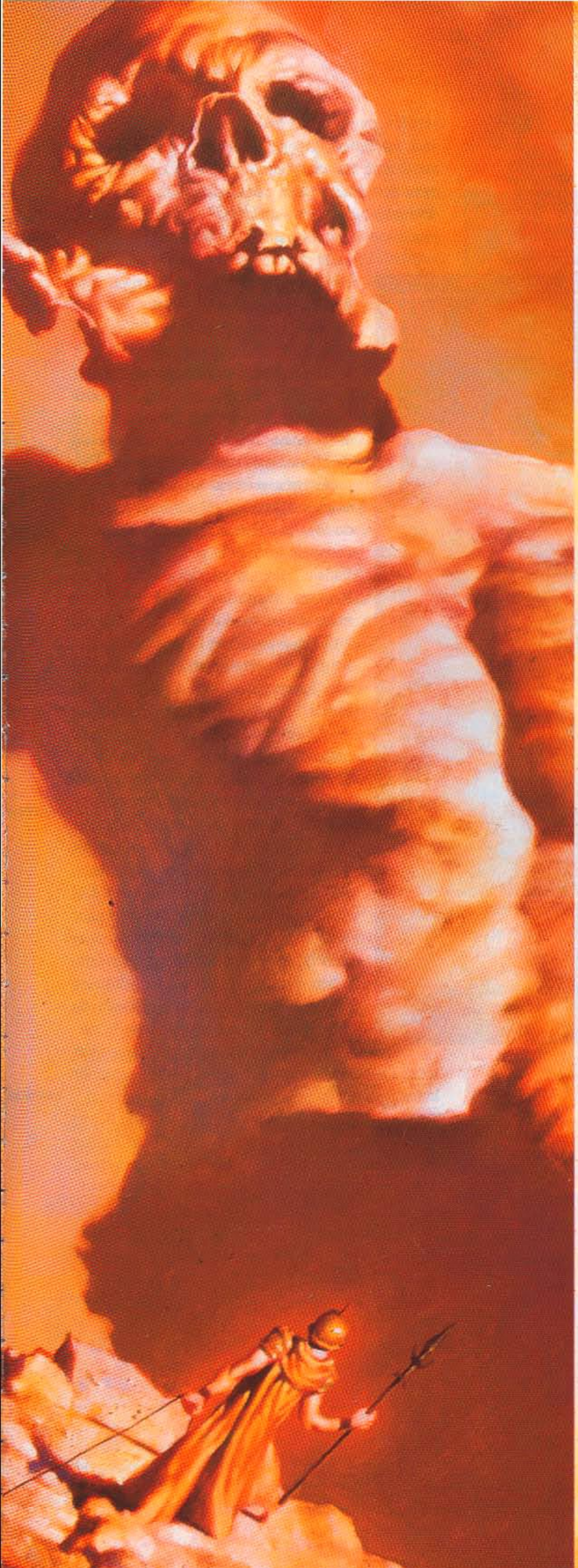
Ne croyez pas pour autant, comme le font certains par trop enclins aux conclusions faciles, que les Plans Inférieurs ne soient que violence. Ils ont une réelle beauté, qu'il n'est pas aussi difficile d'apprécier que vous pourriez le penser. Je garde par exemple en moi l'image de cette nef métallique dérivant dans le vide, son équipage pratiquement détruit lors d'un conflit fratricide provoqué par d'infimes différences d'opinion sur une question philosophique sans importance, et surtout par les années de cohabitation forcée dans un environnement clos et artificiel.

Les quelques survivants, frustres et brutaux, regardaient silencieusement passer mon embarcation dans les coursives inondées des niveaux inférieurs, des armes terribles à la main. Leurs esprits harassés retrouvaient en moi la trace des anciennes légendes d'un monde "natal" qu'ils n'avaient jamais connu, et leur émotion à la vue du symbole antique que je représentais pour eux était presque palpable.

Souvent, lorsque je raconte cette anecdote, mes passagers me regardent d'un air surpris. C'est aussi l'un de mes propres sujets d'étonnement, cette notion ridicule selon laquelle les Plans Inférieurs se situeraient dans un espace à part. Je pense connaître la question, et, croyez-moi, rien n'est plus faux.

Les Plans Inférieurs ne sont pas à l'extérieur ; bien au contraire : ils sont entre. Ils sont entre les secondes, dans tous les endroits où règnent des émotions négatives et la prémonition de l'horreur. Les survivants de cette nef avaient l'impression d'être en enfer et, pour le cours du Styx, ceci est bien suffisant. Les enfants — qui ont bien souvent une perception très exagérée de ce qui leur arrive — amènent souvent le Styx à eux. Toute la question est, bien évidemment, de savoir si le Styx ne coule que dans les Plans Inférieurs, ou si c'est sa présence qui permet d'appeler l'endroit qu'il traverse un Plan Inférieur.

Cette réflexion a une certaine portée en cosmologie ; il est en effet important de définir ce que l'on entend exactement par "Plans Inférieurs", et le Styx pourrait être la clef de cette définition. Cette question entraîne toujours une autre interrogation : pourquoi le Styx coule-t-il là où il coule ? S'agit-il d'un phénomène physique, d'un principe métaphysique ? Pour ma part, la réponse est simple. Tout batelier a tendance, c'est vrai, à voir en son fleuve une créature vivan-





Abominations vivantes, paysages hallucinés, perspectives absurdes, angles non euclidiens, les Plans Inférieurs sont une succession démente de beautés mortelles.
Sur la page de gauche dessin de Randy Post. Ci-contre dessin de Robh Ruppel. Ci-dessus dessin de Tony DiTerlizzi.

te et capricieuse ; cela ne fait pas de moi le plus objectif des intervenants. Toutefois, je pense savoir que ma rivière se nourrit d'émotions négatives, ou peut-être de Mal pur. Elle recherche les types d'émotion, de Mal ou de souffrance qui lui sont le plus nécessaires ; et c'est ainsi que coule la rivière sans affluent.

Elle se développe graduellement, au long des éons, au fur et à mesure que son cours infini recueille les nourritures dont elle a besoin. Elle apprend, croyez-moi, et je sais de façon certaine qu'elle sait que je suis là. Depuis quelques millénaires, elle a créé de sa substance des reflets incertains de moi, que l'on appelle marraenoloths. Ces passeurs fantômes sont le moyen le plus courant de voyager sur le Styx, à condition de leur payer un bon prix. Je ne sais pas si le fleuve, par le biais des marraenoloths, tente de communiquer avec moi, me rend hommage ou essaye, malgré une conscience encore incroyablement primitive, de comprendre ce qui l'entoure. Mais pour moi, le passeur originel, il ne fait aucun doute qu'il est vivant.

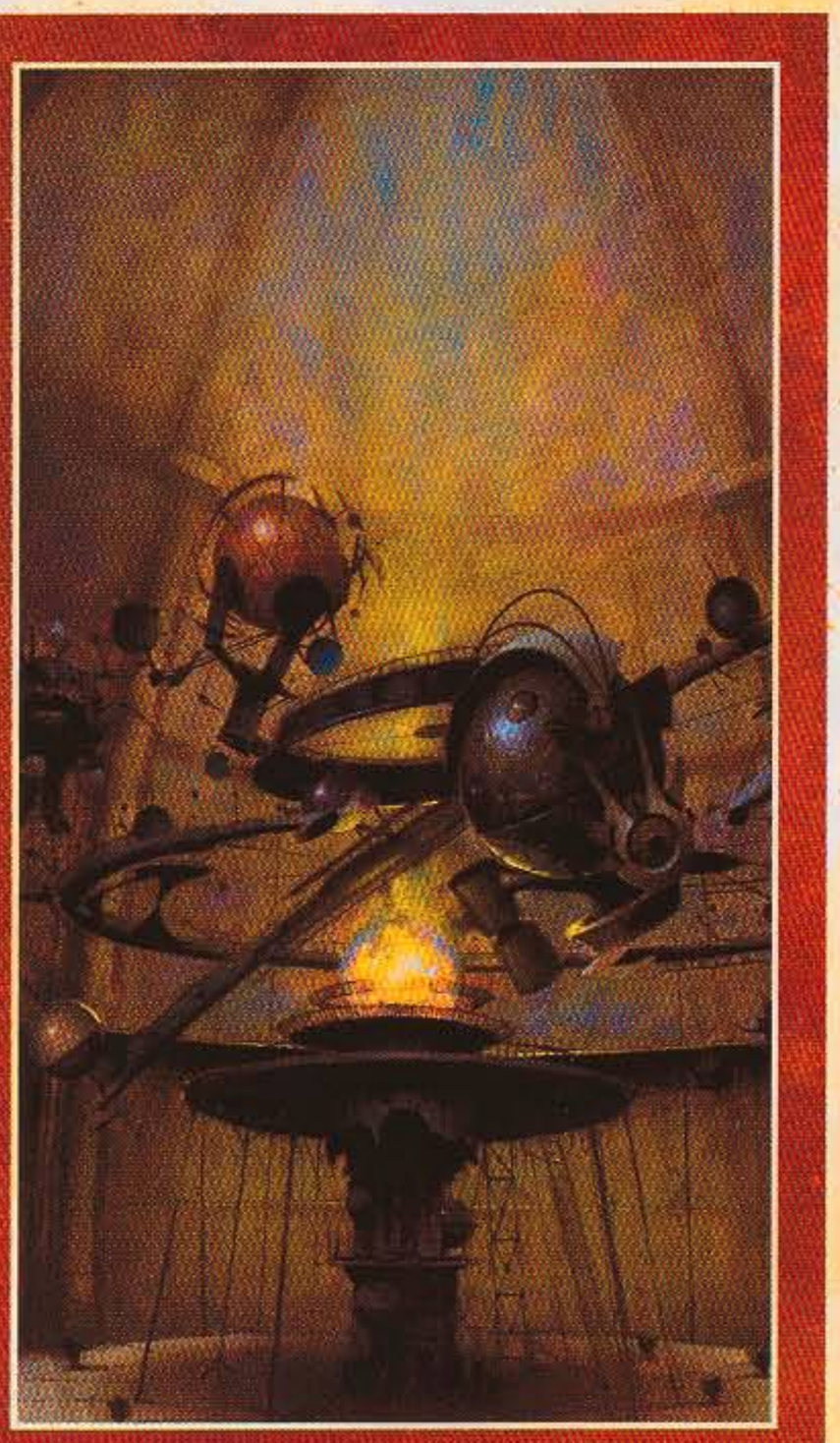
Parmi les blocs de l'Achéron

Pardon, je m'égare de nouveau. Je vous parlais des splendeurs de la rivière, à travers ses différents visages. Comme tout batelier, il est des passages que je redoute, des rapides difficiles à naviguer. L'un des plus délicats

est peut-être l'Achéron, les terres claniques. Je me suis souvent représenté l'Achéron comme une partie d'osselets en cours : des blocs de matière projetés en l'air, tournoyant et se heurtant entre eux, dont nul ne sait pourquoi ils sont là et comment ils retomberont. Simplement, ces blocs métalliques sont si gigantesques qu'ils abritent des civilisations entières, chacune plus rigide, agressive et clanique que la précédente.

Parfois, le Styx n'est que le sang des armées caparaçonnées qui s'affrontent sur le sol presque lisse, mais il rejoint le plus souvent le cours des minces films de naphte qui sont en quelque sorte les rivières de ces lieux. Ces rivières sont, comme souvent, des frontières entre les civilisations claniques d'Achéron, lesquelles les enflamment afin de ne pas laisser des envahisseurs les franchir. Je navigue donc souvent le long de ces frontières de feu ; parfois, des gardes, me prenant pour l'ombre d'un envahisseur, m'attaquent avec ces armes étranges volées dans les cimetières d'armes d'Achéron. Arcs, arbalètes, fusils, faisceaux de lumière mortels, bouches biomécaniques conçues pour prononcer des mots de pouvoir dévastateurs, insectes castrés buveurs de sang projetés à l'aide de propulseurs de verre…

Parfois, au hasard des rotations des blocs, les films de naphte saisissent une occasion et s'élancent à angle droit dans le ciel, chutant sur des lieues et des lieues avant de s'écraser sur la surface d'un autre bloc situé bien plus bas. Je suis ainsi peut-être le seul à savoir ce qu'est le fond de l'Achéron, mais il faut pour cela naviguer sur des jets de feu liquide crachés dans le vide, entre des masses métalliques plus grandes que des continents, pour atteindre un jour la dernière rivière de flammes qui tombe du dernier bloc d'Achéron.



Nombreux sont ceux qui ont perdu la raison en essayant de cartographier les Plans Inférieurs. Ci-dessus la vision des plans du chaos par le mage Argelius.
Ci-dessus dessins de Robh Ruppel, à droite, dessin de Tony DiTerlizzi.

Dans les griffes des Enfers

Cette navigation en eaux libres est exaltante, mais peut vous donner une image par trop romantique de cette rivière dont je veux vous présenter les différents aspects. Sachez donc qu'il existe sur le Styx des flux parmi les plus captifs que je connaisse. La notion d'un flot libre, présent partout et nulle part, incontrôlable par essence, est anathème pour les grands seigneurs de Baator, autrement dit les Neuf Enfers. Au milieu de leur prison coule une rivière ; ils ont donc choisi d'y mettre des grilles.

Il s'agit là de l'un des grands travaux des Enfers. Leurs forges produisent un métal noir et poreux, calfaté grâce au sang épais de ceux qui ont vécu une vie horrible. Ceci étant le cas de la plupart des habitants des Enfers, la matière première est des plus abondante. Ce métal représente une telle accumulation de sentiments négatifs que le Styx est naturellement attiré vers lui ; et c'est ainsi que, bien souvent, il est réduit, dans les Enfers, à couler dans des canalisations de métal noir. Les Seigneurs des Enfers ont généralement fait enterrer ces canalisations ; parfois elles constituent une sorte d'aqueduc, sur lequel sont alors soudées de longues pointes de métal. Elles ne couvrent pas l'ensemble des Enfers, mais le premier plan, l'Averne, est ainsi presque entièrement canalisé.

Il est arrivé à de nombreuses reprises que des diables percent ces aqueducs ; nombreux sont ceux qui donneraient tout pour oublier leurs terribles souffrances et la hiérarchie de fer des Enfers. Le Styx est pour eux non seulement un symbole de liberté, mais aussi de délivrance. Des sectes très secrètes existent parmi les diables d'Averne, qui vénèrent le cours du Styx et réalisent de temps à autre des coups de force pour percer les canalisations à l'aide de grandes pioches ou de foreuses. Maintenant, des légions infernales campent le long des canalisations, à raison d'une place forte toutes les dix lieues, et patrouillent en permanence sous les sphères de feu qui flottent dans le ciel d'Averne.

Le Seigneur de Stygie, la grande banquise des Enfers, avait tenté d'enfermer de même le cours du Styx en plongeant vivants de nombreux prisonniers dans une rivière de glace liquide, forée au lance-flammes dans la glace. Il espérait que leur souffrance attire le Styx, mais, curieusement, il n'en a rien été. Aujourd'hui, je peux toujours approcher Tanètline, la citadelle sculptée dans un iceberg titanesque, sans passer par cette rivière des damnés. Parfois, le Styx passe près du lit de la rivière artificielle du Seigneur de Stygie, comme pour le narguer, et je contemple les titanesques roues à aubes maintenant gelées qui devaient recueillir la force infinie du Styx pour quelque projet infernal.

Il existe toutefois dix points où le cours du fleuve obéit à des règles, et ces points sont les différentes portes des Neuf Enfers : d'Achéron en Averne, d'Averne en Dis, de Dis en Minauros, et ainsi de suite jusqu'à la porte menant de Nessus en Géhenne. Ces points de passage sont obligatoires et nécessaires, et sont le résultat de règles tellement anciennes qu'elles précédaient même la rivière éternelle. Même les Seigneurs des Enfers et les sectes stygiennes respectent scrupuleusement ces portes et leurs règles. Et en ces points le Styx est invariablement une chute d'eau d'un noir parfait, qui ne dégage aucune écume et ne fait pas de bruit.

Au sein des Carcères

Je vous ai décrit le Styx, eau vive et eau prisonnière ; je dois donc vous décrire le Styx calme et libre. Vous pourrez notamment le voir dans les Carcères, ce

monde composé de six mondes situés les uns à l'intérieur des autres comme des poupées slaves. Les mondes des Carcères ne sont peuplés que de traîtres, de parjures, de parias et de renégats. Tous ont été vaincus par leur ambition ; tout comme il existe dans les Plans Supérieurs des terres vers lesquelles s'élèvent les âmes des héros après leur mort, les Carcères sont la terre où échouent les vaincus et les exilés. Elles les enferment éternellement dans le mensonge, la guerre et les complots.

Les Carcères sont une terre des plus inhospitalières ; les déserts de Minéthys, les montagnes de Colothys ou la banquise d'Agathys sont plus durs que les contrées les plus désolées de votre monde natal. Ceci est également vrai des marais et des fondrières sans fin d'Othrys, parmi lesquels le Styx, avec sa force infinie, se fraye un chemin toujours changeant. Il fend les eaux dormantes, défonce les tourbes, arrache la boue devant mon étrave, recréant sans cesse son parcours comme bon lui semble. Il fait parfois un détour de quelques lieues simplement pour engloutir le cadavre d'un hydroloth déchiqueté par les danses sacrées de ses semblables, ou pour former une île autour d'un soldat blessé et à l'agonie afin d'emprunter l'écoulement des poisons terribles qui coulent de ses plaies. Les occasions sont pour lui multiples, car les Carcères ont vu les plus grands carnages de la Guerre Sanglante.

Comme vous le savez sans doute, la Guerre Sanglante est l'affrontement éternel des grands princes des Enfers et des puissances des Abysses ; mais elle a dégénéré depuis bien longtemps en un conflit fratricide et incompréhensible où les alliances se font et se défont, où des seigneurs de guerre apparaissent et disparaissent en moins d'un mois. Parfois la guerre est un génocide, parfois elle cherche à conquérir des territoires, parfois elle est psychologique, parfois elle est politique ; le plus souvent elle est tout cela à la fois, et bien plus. C'est l'enfer de la guerre la plus sauvage et la plus incompréhensible alors que nous sommes déjà en Enfer.

Au milieu de la Géhenne

Nous arrivons à destination ; peut-être est-il temps que je réponde à la première question que vous m'avez posée, concernant la vérité que votre maître avait réussi à cacher à tous, même à vous. Le cours du Styx détruit les souvenirs ; dans certaines conditions, plonger un objet dans le Styx permet de faire oublier à tous qu'il a jamais existé. C'est désormais le cas : seul vous, moi et ceux qui se trouvaient sur le Styx à ce moment-là se souviennent de l'existence du bras de la liche Vecna. Les autres n'en connaîtront vraisemblablement que l'extrémité qui a été arrachée par les démons qui ont décimé vos compagnons ; il est plus que probable, en effet, qu'elle refasse surface un jour.

La destruction de ce bras nécessitait un innocent ; voilà la raison pour laquelle votre maître a emmené son fils nouveau-né dans cette expédition insensée. Voilà pourquoi il s'est jeté avec lui et la terrible relique qu'il transportait dans les laves du mont Khalas depuis notre embarcation. Le fleuve Styx, pour une raison que j'ignore, descend invariablement les pentes du mont Khalas, ce volcan plus grand que tous les volcans connus, suspendu avec ses descendants dans le ciel de la Géhenne. Parfois il est une coulée de boue, parfois une rivière de souffre, parfois un fleuve de lave. Peut-être est-il attiré par le Palais des Larmes de Sung Chiang.

Jeux de rôles : Témoignage d'un mercenaire de la Guerre Sanglante, page 76.



Les doigts d'un gris cendré du passeur se referment sur le cou de son passager — trop affaibli par la mort de son maître pour opposer la moindre résistance — et cisaillent sans effort le collier de cuir auquel est suspendue une vieille pièce d'or, prix du passage. La pièce disparaît dans les mains du passeur comme si elle n'avait jamais existé, et il regarde impassible le passager ramper péniblement jusqu'à la coque pour se laisser tomber avec un reste de souplesse sur la terre ferme.

Le vieux chat a été trop longtemps le familier du mage qui vient de mourir, et n'attend plus grand-chose. Il s'éloigne vers l'Outreterre, avec l'espoir instinctif d'atteindre les Terres des Bêtes immensément lointaines.

Charon le regarde s'éloigner et disparaître derrière un rocher couvert de lierre-rasoir.

Texte :
Sébastien Andrivet

GÉOGRAPHIE DÉMONIAQUE

"Plans Inférieurs" est un terme générique qui désigne plusieurs mondes parallèles où les âmes maléfiques vont vivre des tourments éternels. Chacun de ces septs plans (l'Achéron, Baator, la Géhenne, la Gaste Grise, les Carcères, les Abysses et le Pandémonium) correspond en fait à une vision différente de l'enfer pour les cultures variées des mondes imaginaires. Avec les Plans Supérieurs (du Bien) et quelques autres, ils forment un Au-Delà infini réuni pour AD&D® sous le nom de PLANESCAPE™. Ce multivers vous a été présenté jadis dans notre numéro 21.

Les Plans Inférieurs — traversés par le Styx et demeure des démons, diables et autres fiélons — sont décrits en détail dans les suppléments de la gamme PLANESCAPE™. Pour l'heure, ces accessoires de jeu de rôles ne sont disponibles qu'en anglais.





• **Planes of Chaos :** Cette boîte décrit les plans extérieurs chaotiques (qu'ils soient bons ou mauvais). On y trouvera donc tous les détails concernant les Abysses et le Pandémonium (un monde de cavernes parcourues par des vents déments).

• **Planes of Law :** Exact pendant de la précédente, cette boîte décrit entre autres Baator (les Neufs Enfers) et l'Achéron.

• **Planes of Conflict :** La série des Plans Inférieurs est complétée par l'examen de la Géhenne, de la Gaste Grise et des Carcères.

Des suppléments en anglais pour AD&D® édités par TSR.

Dragon

ABONNEZ-VOUS

ET FAITES JUSQU'À 153 F D'ÉCONOMIE



6 numéros de DRAGON® Magazine ..... **210 F**

+1 statuette de Dragon Chauvet ..... ~~552 F~~

Offre spéciale* pour vous (jusqu'au 31/03/98) : ..... **399 F**

6 numéros de DRAGON® Magazine ..... **198 F**

+1 livre Petit Précis de Cuisine Elfique ..... ~~408 F~~

Offre spéciale* pour vous (jusqu'au 31/03/98) : ..... **310 F**



6 numéros de DRAGON® Magazine ..... **210 F**

+1 puzzle Tolkien (500 pièces) ..... ~~318 F~~

Offre spéciale* pour vous (jusqu'au 31/03/98) : ..... **265 F**



6 numéros de DRAGON® Magazine ..... ~~210 F~~

Offre spéciale* pour vous (jusqu'au 31/03/98) ..... **175 F**

BULLETIN D'ABONNEMENT

À découper et à renvoyer dûment rempli à : DRAGON® Magazine, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy.

Oui je m'abonne à DRAGON® Magazine pour 6 numéros, en profitant de l'offre suivante :

- ❒ Abonnement 1 an + Dragon Chauvet : 399 FF*
- ❒ Abonnement 1 an + Petit précis de cuisine elfique : 310 FF*
- ❒ Abonnement 1 an + Puzzle 500 pièces : 265 FF*
- ❒ Abonnement 1 an : 175 FF pour la France métropolitaine uniquement.
- ❒ Abonnement 1 an pour l'Europe : 200 FF (par mandat international uniquement).
- ❒ Abonnement 1 an pour le reste du monde : 250 FF (par mandat international uniquement).

Je gagne en plus la somme de 250 Dragons
❒ qui me seront envoyés séparément, ou
❒ que je mise tout de suite au Trésor du Dragon

Nom :.....

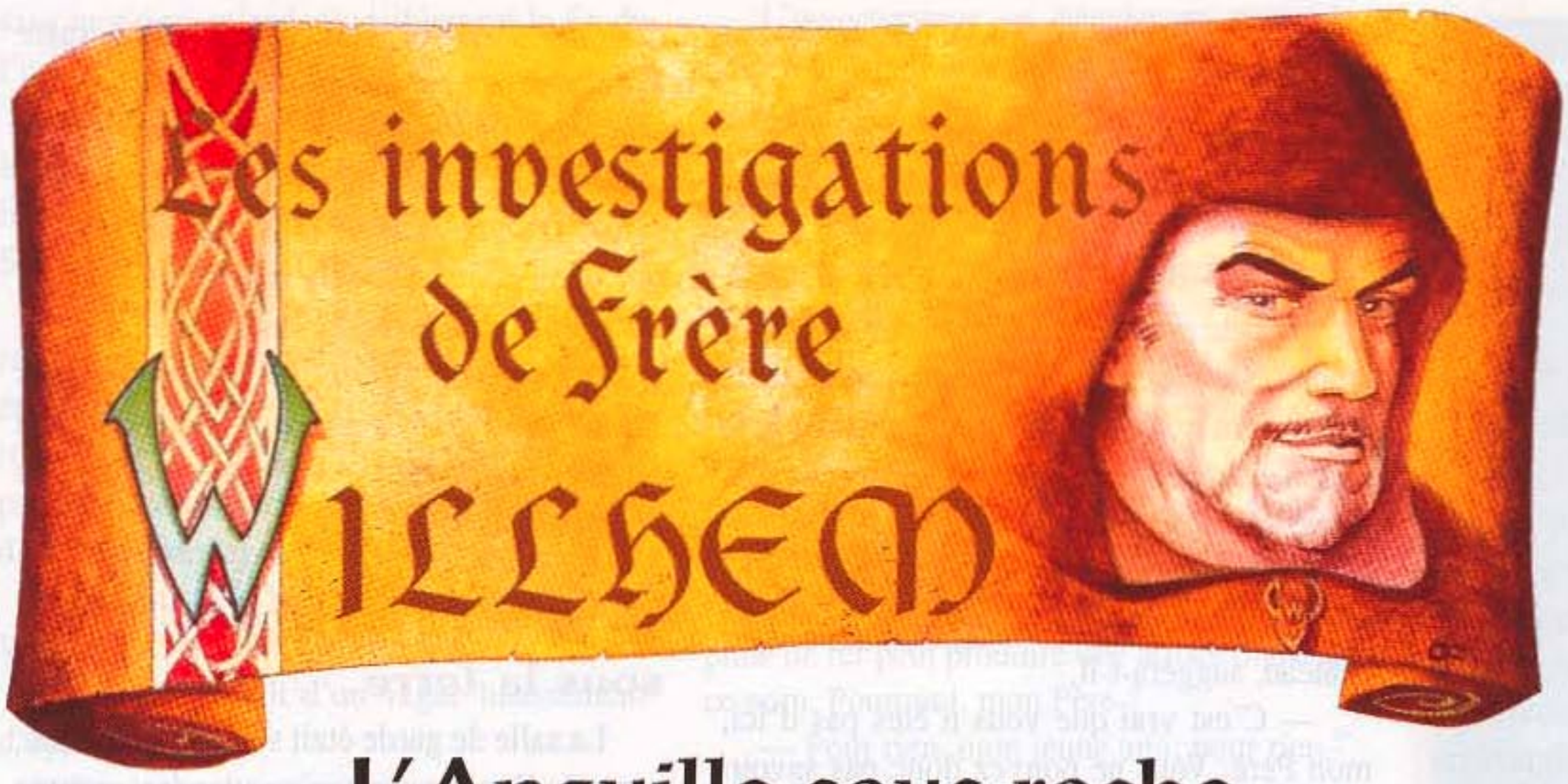
Prénom :.....

Adresse complète :.....

.....

Mon abonnement commencera par le numéro qui paraît après la réception de ce bulletin.

* Frais de port inclus, offres valables pour la France métropolitaine uniquement.



L'Anguille sous roche

Une évasion rocambolesque suivie d'un cambriolage de haut vol, l'Anguille n'a pas chômé. Le Duc et son assureur n'ont que leurs yeux pour pleurer...

Les rues de la ville étaient fort encombrées et le page qui accompagnait Frère Willhem retenait de plus en plus difficilement ses soupirs d'impatience.

"C'est à chaque fois la même chose ? demanda le moine.

— Ne m'en parlez pas, mon Père, fit l'autre en secouant la tête de dépit. Tous les ans, à la même époque, la fête foraine vient paralyser les rues de la ville. Et comme si cela ne suffisait pas, cette année le Duc a autorisé ces saltimbanques à rester une semaine de plus. Cela ne lui ressemble pourtant pas."

Frère Willhem masqua son amusement du mieux qu'il le put. Il ne tenait pas à vexer son guide.



Sur les pavés, la foire

Il était indéniable que la capitale du Duché d'Alturie était en effervescence, mais la cohue qui se pressait dans les rues étroites et s'y bousculait parfois restait en permanence bon enfant. Il y avait tellement de monde que l'on distinguait à peine la livrée sang et or des gardes, pourtant nombreux, qui avaient été déployés afin de veiller à ce qu'il n'y ait pas de débordements et se retrouvaient sans rien avoir à faire d'autre que de la présence.

Forains et troubadours étaient venus en masse. Certains avaient installé leur roulotte aux endroits les plus stratégiques tandis que d'autres affichaient leurs talents à même la rue, après que la populace leur ait fait un cercle au centre duquel ils pouvaient s'exprimer.

Là, trois cracheurs de feu avaient répété un numéro complexe et, après avoir pris en bouche des alcools de compositions diverses, projetaient qui des flammes bleues, qui des flammes vertes ou violettes, et toutes venaient s'entrelacer pour former des lumières changeantes qui devaient prendre tout leur attrait à la tombée de la nuit. Plus loin, un colosse bandait ses muscles prodigieux et faisait grincer les chaînes huilées dont son frêle comparse l'avait entouré. Un maillon céda soudain et l'homme se retrouva libéré des fers qui l'entravaient.

"Quelle force," apprécia le moine.

S'il espérait dérider son compagnon, il dut déchanter. Le page écarta sans ménagement une femme corpulente qui ne l'avait pas vu arriver. Frère Willhem s'excusa d'un sourire auprès de la pauvre dame.

Une roulotte argentée et terriblement tape-à-l'œil s'ornait de lettres de feu proclamant : "Jesper Voiloing, Médium et Hypnotiseur. Partez à la recherche de votre passé ! Discutez à nouveau avec les êtres chers que vous avez perdus ! Seulement quatre pièces d'argent la consultation."

Les yeux du moine se plissèrent dangereusement. Il n'avait jamais supporté ces marchands d'espoir éphémère et ne tolérait pas de les voir s'enrichir du malheur des pauvres gens. Heureusement, le stand suivant lui redonna le sourire : une horde d'enfants bruyants se pressait près du comptoir où, pour la modique somme d'une pièce de cuivre, ils pouvaient utiliser un lance-pierres et cinq projectiles pour faire tomber le plus de figurines de trolls possible. Un maximum de coups au but permettrait d'emporter le gigantesque sucre d'orge multicolore sur lequel les bambins louchaient avec envie.

"Je préfère tout de même cela," fit le moine.



Une Anguille et un souvenir

"Mais nous n'y arriverons donc jamais, bougonna le page. Heureusement qu'ils partent après-demain.

— Vous n'avez vraiment pas l'air d'apprécier ces distractions, lança notre héros afin d'alimenter la conversation.

— Dame, non. Et je ne suis pas le seul, vous pouvez m'en croire. Même notre Duc ne pouvait les supporter autrefois, et il ne les tolérait que pour faire plaisir à la Duchesse, qu'il chérissait. Mais depuis que la pauvre est morte, il y a deux ans, il a décidé de poursuivre l'organisation du festival afin d'honorer sa mémoire. Et le pire, c'est que de mémoire d'Alturien, jamais la foire n'aura duré aussi longtemps. Dix jours, rendez-vous compte !

— Peut-être le Duc y aura-t-il pris goût. À moins qu'il ne se soit tout simplement rendu compte que ses sujets appréciaient la chose.

— M'étonnerait. Comprenez-moi bien, mon Père, je ne remets nullement en cause les décisions de Sa Seigneurie, mais tout de même, je trouve que le Duc est bien bizarre depuis quelque temps.

— Qu'est-ce à dire ?"

Le page s'arrêta et jeta un œil autour de lui afin de s'assurer qu'aucun garde ne pouvait l'entendre.

"Eh bien, chuchota-t-il, depuis une semaine, il vient ici chaque soir, à la nuit tombée, sans garde et après avoir revêtu des atours quelconques afin que personne ne le reconnaisse. C'est terriblement dangereux, si vous voulez mon avis.

— Ah ? Et vient-il voir une attraction ou un tour bien précis ?

Le jeune homme détourna la tête.

"Je n'en ai pas la moindre idée," avoua-t-il.

Frère Willhem haussa les épaules. Après tout, le Duc pouvait bien faire comme il l'entendait. Ce n'étaient sûrement pas ses sujets qui allaient trouver à y redire. D'autant que la raison de la venue de l'investigateur était tout autre.

"Puisque nous parlons du Duc, si vous me racontiez un peu ce qui s'est produit au château, suggéra-t-il.

— C'est vrai que vous n'êtes pas d'ici, mon Père. Vous ne pouvez donc pas savoir. Voilà : depuis trois ans, un bandit de grand chemin qui se fait appeler l'Anguille sévit dans le Duché. Il est insaisissable et sait se faire aimer de la populace en ne s'attaquant qu'aux riches, car le bougre sait où trouver l'argent. Par deux fois, les gardes du Duc ont réussi à lui mettre le grappin dessus, et par deux fois il leur a faussé compagnie sans que personne ne parvienne à expliquer comment. Enfin, la semaine dernière, il a commis une imprudence qui lui a cette fois valu de se retrouver au fin fond du plus noir cachot du château. Son exécution sur la place publique devait normalement se dérouler demain soir, c'est-à-dire juste avant que les forains ne plient bagage. Or, voilà que non seulement l'infâme est parvenu à s'évader une nouvelle fois, ce que personne d'autre n'avait réussi à faire avant lui, mais comme si cela ne suffisait pas, il en a profité pour rendre une petite visite au coffre privé du Duc et y dérober tous les bijoux que Sa Seigneurie tenait de sa femme. Inutile de vous dire que le Duc ne décolère pas."

Vingt-sept marches sous la terre

La salle de garde était sombre et humide, comme l'on pouvait s'y attendre compte tenu du fait qu'elle se trouvait en sous-sol. Le silence qui y régnait était impressionnant, et pas le moindre signe de vie n'émanait du long couloir qui menait aux cellules. Les trois gardes qui s'étaient trouvés de faction lors de l'évasion de l'Anguille, datant de moins de deux heures, n'avaient toujours pas été relevés, à moins qu'on ne leur ait exceptionnellement demandé de rester à leur poste afin d'attendre la venue de Frère Willhem.

L'investigateur était troublé. Il aurait bien aimé interroger ces hommes en présence de leur chef, mais cela n'avait pas été possible car, alors qu'il était enfin arrivé au château en compagnie du page, le moine avait aperçu le Duc en discussion très animée avec un petit homme à l'air très sec. Écarlate, le Duc haussait la voix et n'hésitait pas à accompagner ses déclarations de grands gestes des bras, comme pour leur donner davantage de force encore. L'autre se contentait de le regarder



Frère Willhem était patiemment attendu dans la salle de garde.

sans mot dire, attendant visiblement la fin de l'orage.

"C'est l'assureur du Duc, avait murmuré le page alors qu'il indiquait à Willhem l'escalier qui menait aux cellules. On dirait que Sa Seigneurie n'est pas contente de lui."

Le moine ne pouvait s'empêcher de repenser à cet étrange spectacle dont il avait été le témoin alors qu'il observait à tour de rôle chacun des trois gardes. Ils n'en menaient pas large, surtout celui dont le front était ceint d'un épais bandage.

"La tête va bien ?" demanda Frère Willhem.

L'autre répondit d'un vague haussement d'épaules.

"Dans ce cas, pourriez-vous m'expliquer ce qui s'est passé ?

— Ben, vous voyez, mon Père, on était comme qui dirait en train de jouer aux cartes quand ce diable d'Anguille m'a sauté dessus dans le dos et..."

Le moine leva la main.

"Attendez, fit-il, j'ai du mal à me représenter la scène. Vous étiez tous les trois assis autour de la table et l'un des prisonniers est sorti de sa cellule et vous a pris par surprise ?

— C'est exactement ça, mon Père, fit l'un des gardes.

— Et la porte menant aux cellules n'était pas fermée ? demanda Willhem en observant d'un œil critique le lourd battant de chêne.

— Ben, si, mais c't'un vrai démon, l'Anguille. Y l'a crochetée sans faire de bruit et on l'a pas entendu v'nir, parole.

— Si cela ne vous dérange pas, j'aimerais inspecter le cachot que le prisonnier occupait pendant que vous me racontez par le menu ce qui s'est produit.

— D'accord, mon Père, reprit l'homme à la tête bandée. Donc, comme je vous disais, il m'est tombé dessus dans le dos et m'a assommé d'un coup de poing sur la tempe gauche..."

Après avoir mis le premier garde hors de combat, le prisonnier lui avait arraché sa dague et l'avait appliquée contre la gorge de l'homme sans connaissance, tant et si bien que les deux autres avaient dû accepter de se laisser ligoter pour sauver la vie de leur camarade.

Willhem hocha la tête sans desserrer les lèvres. L'inspection de la cellule ne lui avait rien appris.

"Ensuite, il est parti en se faufilant par le conduit de la cheminée, conclut le garde.

— Vous l'avez vu faire ?

— Ben, non, parce qu'il nous avait tournés de l'autre côté, mais on l'a entendu grimper. De toute manière, il n'aurait pas pu s'enfuir par ailleurs."

L'investigateur se pencha et passa le doigt sur la pierre de l'âtre. Il le retira noir de suie.

Des catacombes au donjon

"Arrive-t-il que le Duc fasse preuve de laxisme à l'égard de ses hommes ? demanda Frère Willhem alors que le page le conduisait au bureau où le cambriolage s'était produit.

— Dame, non, c'est même tout le contraire. Sa Seigneurie est très dure avec les soldats, car elle affirme que seule une discipline de fer peut produire une armée digne de ce nom. Pourquoi, mon Père ?

— Pour rien, mon jeune ami, pour rien."

À la suite de son guide, le moine gravit un premier escalier en colimaçon, puis un second après avoir traversé une grande salle faiblement éclairée, pour enfin parvenir à une porte de chêne massif renforcée de ferrures.

"Résumons-nous, fit Frère Willhem. Donc, l'Anguille sort sans assistance de sa cellule, met ses trois gardes armés hors de combat et quitte le cachot en se faufilant par la cheminée. Arrivé dans la cour du château, il traverse le hall d'entrée puis emprunte la route que nous venons de suivre pour parvenir au bureau du Duc, tout cela en plein jour et sans se faire remarquer par personne !

— Le bougre est plein de ressources, mon Père.

— Peut-être trop..."

L'investigateur n'alla pas plus loin. Dans le bureau impeccablement rangé l'attendaient les deux hommes qu'il avait brièvement croisés avant de se rendre au cachot : le Duc et son assureur.

"Monsieur le Duc, fit le moine en inclinant légèrement la tête. Monsieur."

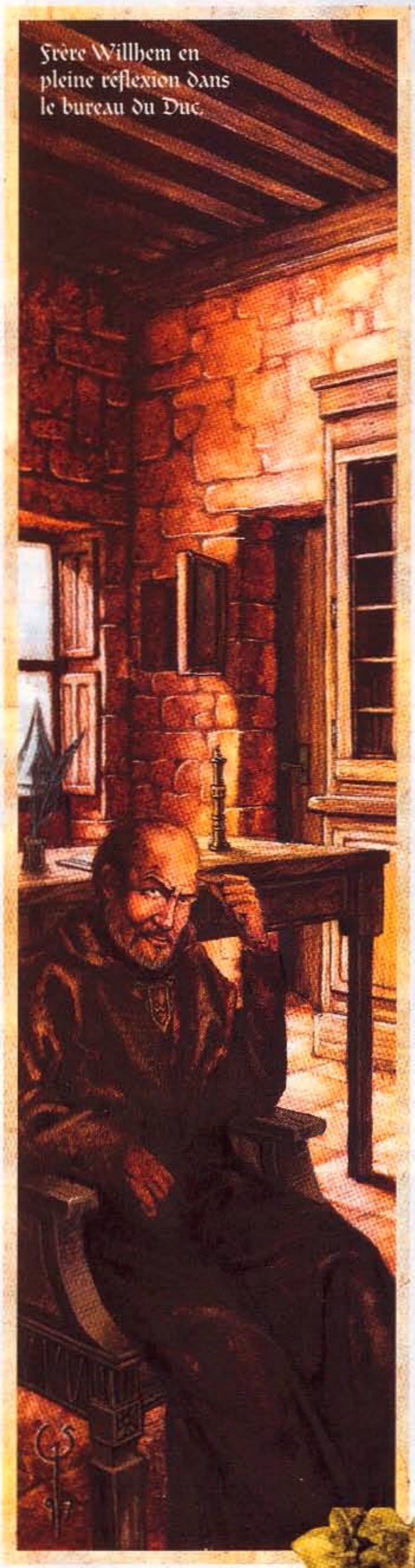
L'assureur lui répondit d'un bref sourire, mais le Duc n'avait guère envie de perdre son temps en civilités.

"Alors ? Vous l'avez retrouvé ?" lança-t-il brusquement.

Si Willhem fut surpris par la manière dont il venait d'être apostrophé, il n'en laissa rien paraître.

"Pas encore, répondit-il avec une grande décontraction. Je commence juste à fureter, mais j'ai déjà ma petite idée. À ce sujet, si je pouvais inspecter le lieu du délit..."

Le Duc l'autorisa à poursuivre son enquête d'un geste du bras qui était manifestement forcé. Et Willhem ne put retenir un sourire en s'apercevant que, dès qu'il eut le dos tourné, l'altercation reprenait de plus belle entre les deux hommes. Le Duc tentait manifestement d'obtenir quelque chose que



Frère Willhem en pleine réflexion dans le bureau du Duc.

l'autre ne pouvait lui accorder, mais l'investigateur ne pouvait saisir dans le détail ce qui se disait. Enfin, sur un accès de colère plus prononcé, le Duc quitta le bureau en claquant la porte derrière lui.

Une affaire de gros sous

L'assureur se nommait Nicholas Tarrin et était visiblement désolé de la manière dont le Duc prenait la chose.

"Vous comprenez, expliqua-t-il au moine, je ne fais pas le moindre problème pour ce qui est du dédommagement, mais Sa Seigneurie doit bien comprendre qu'un certain délai m'est nécessaire pour rassembler la somme en question, qui est tout de même assez conséquente. D'ailleurs, le contrat stipule bien que le client doit accepter de patienter une ou deux semaines avant de se voir remboursé.

— Si vous me parliez un peu de ce contrat, fit Willhem. Que couvre-t-il exactement ?

— Uniquement les bijoux de la Duchesse. J'ignore si Sa Seigneurie a fait appel à l'un de mes confrères pour ce qui est du reste de ses possessions ou de son mobilier, mais je ne le pense pas. Nous ne sommes que trois dans la région et ce genre d'information finit généralement par se répandre. Vous savez ce que c'est…

— Pourquoi les bijoux et pas le reste ? demanda le moine.

— Sans doute parce qu'ils rappelaient à Sa Seigneurie sa défunte femme, intervint le page. Il l'aimait follement, ce qui explique qu'il ait tenu à se garantir du vol ou de la perte des seuls objets qu'elle lui ait légués.

— Et quand le contrat a-t-il été signé ?

— L'an dernier, à la même époque, répondit l'assureur. Inutile de vous dire que je vais perdre beaucoup d'argent dans cette affaire. Mais, bon, ce sont les risques du métier."

Il haussa les épaules avec philosophie.

L'Anguille frappe à nouveau

À cet instant, un garde essoufflé entra en trombe dans le bureau.

"Sa Seigneurie n'est pas là ? demanda-t-il après s'être mis au garde à vous.

— Pourquoi ? voulut savoir Frère Willhem.

— Un message a été retrouvé enroulé autour d'une flèche plantée dans la poterne du mur ouest, mon Père. Je pensais qu'il fallait qu'il le voie au plus vite.

— Montrez."

Le message était on ne peut plus bref : "Je me vengerai." Et le symbole qui faisait office de signature ne laissait guère de doute quant à sa provenance. Willhem poussa un soupir puis se retourna vers l'assureur, qui n'avait toujours pas bougé.

"Pardonnez-moi. Il me semble que je ne vous ai pas demandé pourquoi le Duc était si énervé. Vos délais de dédommagement me semblent pourtant très raisonnables.



— C'est ce que je croyais aussi, se défendit l'homme. Mais Sa Seigneurie insiste pour se faire régler aujourd'hui même, ou demain au plus tard. Sans quoi, il a juré de me faire une si mauvaise publicité que mon affaire ne s'en relèverait pas. Mais comment puis-je faire pour réunir une aussi forte somme en si peu de temps ?

— Évidemment, je comprends que cela vous pose un problème, compatit l'investigateur. D'autant que je dois vous demander de refuser d'accéder à la requête du Duc."

Et laissant là l'homme éberlué, Willhem se dirigea à nouveau vers le page, un léger sourire au coin des lèvres.

"À votre avis, fit-il, une fois son forfait accompli, par où notre forban s'est-il enfui ? Par là où il était venu, en redescendant les escaliers ?"

Le jeune homme réfléchit un instant puis secoua la tête.

"C'était sans doute trop dangereux, décida-t-il. Il a déjà eu beaucoup de chance que personne ne le remarque alors qu'il montait… non, je pense qu'il a dû filer par la fenêtre.

— Le sol est bien bas, pourtant, fit le moine.

— Ah, mais vous ne connaissez pas l'Anguille, mon Père. Le lierre que vous voyez là lui suffirait pour se faufiler n'importe où."

Un instant, le regard de Frère Willhem fut attiré par un garde qui, depuis le coin de la cour où il se tenait, semblait regarder fixement la fenêtre du bureau. Son uniforme paraissait trop grand pour lui et notre héros aurait pu parier que l'homme arborait une barbe de plusieurs jours.

Willhem observa le lierre, secoua la tête, et poussa un long soupir. Il détestait qu'on le mène en bateau.

La nuit, toutes les Anguilles sont grises

Le repas touchait à sa fin et, de là où il se trouvait en bout de table, Frère Willhem ne perdait pas le moindre des faits et gestes du Duc. Le noble avait passé la majeure partie de l'après-midi à l'éviter, prétextant un devoir ou un autre, et le moine n'avait à aucun moment pu lui poser les questions qui auraient transformé ses doutes en certitudes.

Le Duc ne cessait de parler à ses voisins directs, comme si l'exubérance était pour lui le meilleur moyen de nier les problèmes qui étaient siens.

"Il est bavard comme une pie," chuchota le moine par devers lui, sans pouvoir s'empêcher de glousser en pensant au bon mot qu'il venait de faire[1].

Mais il n'eut qu'à se rappeler le calvaire que devait vivre le pauvre homme pour que sa bonne humeur se dissipe aussitôt.

Puis le repas s'acheva et le Duc se retira dans ses quartiers. Willhem se leva à son tour et alla chercher les gardes. Il ne lui fallait pas perdre de temps s'il ne voulait pas que le coupable lui échappe.

(1) : Voir Bons baisers de la pie (DRAGON® Magazine 32)

Texte : Éric Holweck
Dessins : Sandrine Gestin

Mettez vos talents de détective au service de Frère Willhem, page 33.

LA BANQUE DES DRAGONS

Jouez au détective !

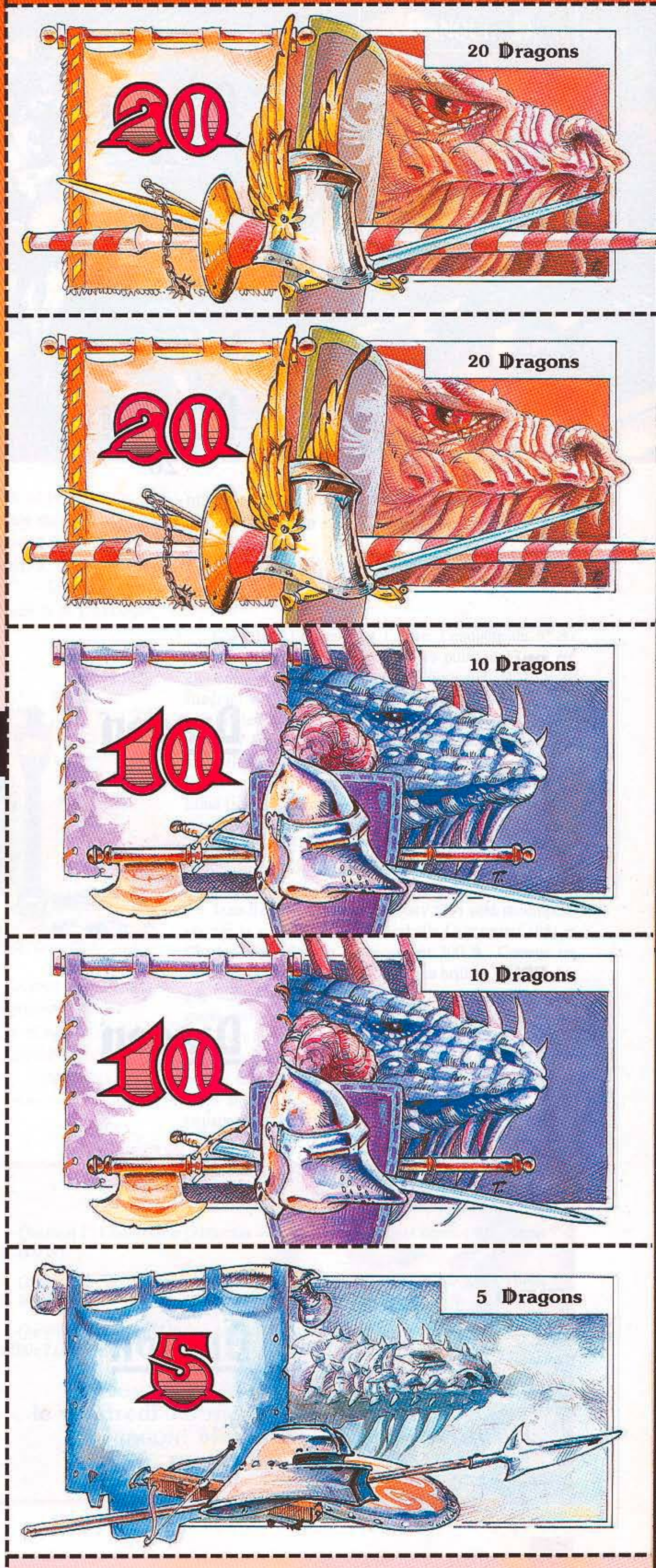
Des vivants déjà morts... et des morts bien vivants !

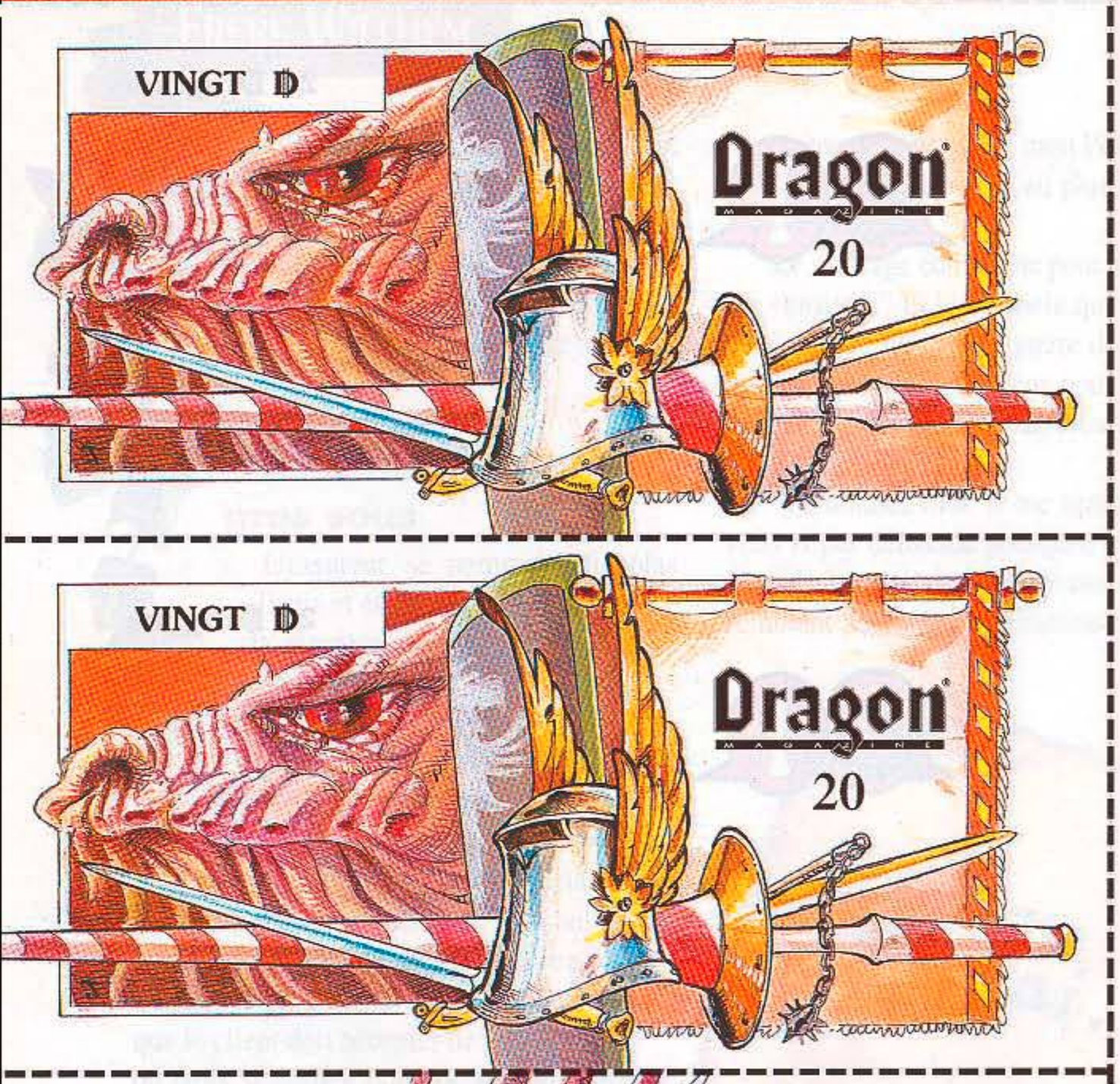
Résumé de l'épisode précédent "Une île trop tranquille" (n° 39)

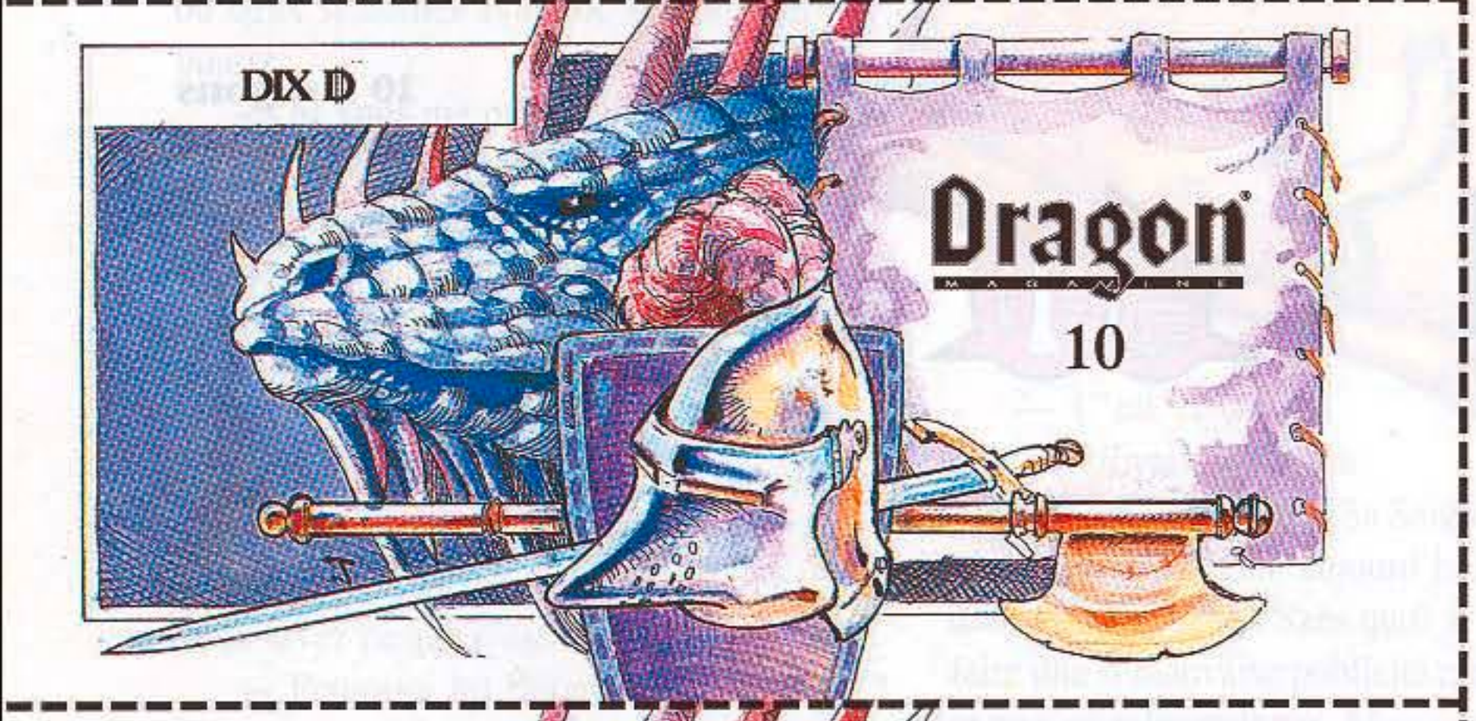
Frère Willhem débarque sur une ancienne île volcanique devenue paradis pour lépreux, il y cherche un empoisonneur en fuite. Mais le criminel n'y est plus ; l'endroit, tranquille, n'est occupé que par des lépreux, des prêtresses et un ancien "tueur de morts" ! Une tranquillité peu convaincante pour l'investigateur.

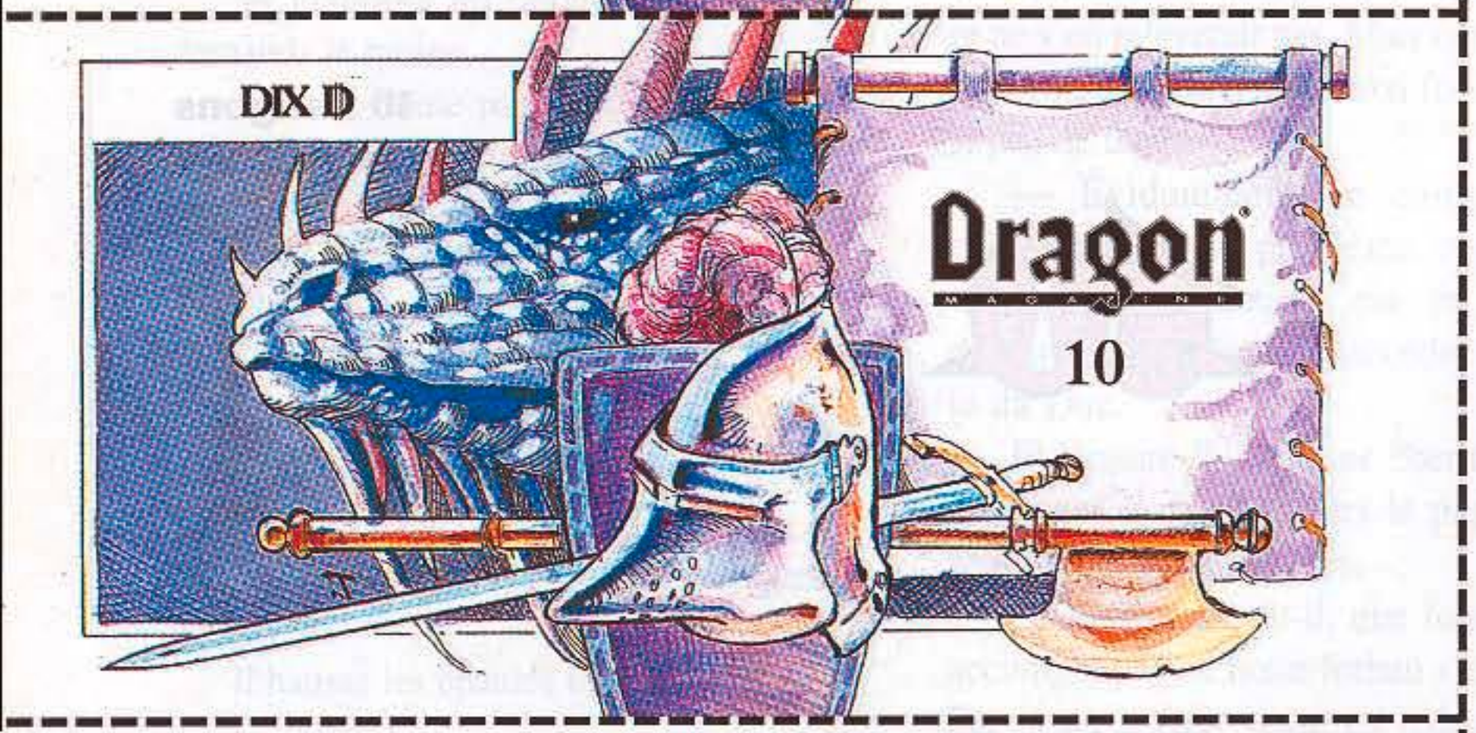
Question 1 : Quels secrets se cachent derrière la bénédiction de Nésirie ?

En réalité, l'île n'est pas réellement un paradis pour lépreux, mais plutôt une morphine qui les accompagne jusqu'à la mort. La particularité de cette île vient surtout de cet arbre aux feuilles violettes, une flore étrange de par sa régénération rapide (p. 21 "Mutations végétales") et par le soin que prennent les animaux à l'éviter. Comme on peut le











déduire de certains éléments du texte et de la fresque du temple (p. 22, 3e case) — où l'on voit des personnes souriantes bien qu'amputées —, l'arbre violet a des propriétés hallucinogènes et anesthésiantes.

Les feuilles de cet arbre, brûlées, produisent une fumée inodore qui, une fois inhalée durant un certain temps (au moins une heure), trouble la perception. Le "drogué" est alors dans un état d'euphorie légère, ne ressent plus la douleur et ne voit plus les choses horribles, imaginant la peau lisse et reconstituée à la place d'une plaie par exemple (p. 20 "Un moine s'éveille").

Le feu qui est entretenu en permanence par les lépreux (p. 19 "Le passeur" et p. 20 "Un volcan s'éteint") permet de produire cette fumée apaisante en permanence. Willhem voit d'ailleurs que les arbres ont des branches sciées (p. 21 "Une forêt sans âme"). Le vent venant toujours de l'ouest, donc de la gauche par rapport au dessin de l'île, il tournoie entre les parois de l'ancien cratère et diffuse la fumée partout. La preuve en est ces petites cendres qui tombent par ci par là (p. 20 "Mutations végétales").

Quand ils ne sont pas sous l'effet de la fumée, les lépreux vivent l'enfer de leur maladie, comme ces "fidèles" de Haelyn qui se laissent mourir sur le promontoire (p. 21 "L'enfer sur Terre"), seul endroit à être abrité du vent par le cratère (dessin page 21). Si Willhem ne voit pas leurs plaies, c'est qu'il est encore sous l'effet de la drogue.

Question 2 : De quoi l'empoisonneur a-t-il eu peur et pourquoi ?

Le capitaine Charon n'a pas été amené sur cette île par hasard, il y a bien ici un mort-vivant !

L'effet de la fumée n'est pas immédiat, il faut y être exposé un certain temps pour en subir (ou en sentir) l'influence. C'est la raison pour laquelle on ne doit accoster l'île que de nuit. Après une bonne nuit de sommeil, le visiteur se réveillera avec un léger mal de tête (p. 19 "Un moine s'éveille"), et sera sous l'emprise de la drogue.

Et voilà le malheur de l'empoisonneur, venu sur cette île parce qu'il avait entendu parler de cet arbre : arrivant par ses propres moyens en pleine journée, il a donc posé le pied sur l'île sans être sous l'emprise de la fumée, et ce qu'il a vu…

Comme l'explique la réponse à la question 3, la grande prêtresse est une goule !

Question 3 : Quelle est l'histoire du peuple qui habitait l'île à l'origine et celle de Wenna ?

L'histoire du peuple était laissée à votre imagination en fonction des dessins. Voici la théorie la plus plausible. L'île était jadis beaucoup plus grande et la



civilisation plus développée. Quand la peste et la famine décimèrent le peuple, le roi ne bougea pas le petit doigt. Les dieux, courroucés, firent entendre leur colère et le volcan se mit en éruption, détruisant la grande civilisation.

De ce peuple ne restaient que le roi et quelques dizaines d'habitants, contraints de vivre dans ce qui restait de l'île, le cratère du volcan. La famine faisait rage tant pour le roi que pour son peuple. Terrible punition des dieux, les nobles durent se résoudre au cannibalisme, devenant petit à petit des goules. Au centre du cratère poussèrent alors des arbres violets aux vertus hallucinogènes. Devenu fou, le reste de cette ancienne civilisation battit un culte dans lequel les dévots, sous l'emprise des volutes toxiques, s'auto-mutilaient afin de nourrir leurs immortels Seigneurs (devenus des goules). Il ne fallut que quelques années pour que cette pratique provoque la disparition de tout être vivant sur l'île. La venue irrégulière d'aventuriers permettait aux goules de survivre. Jusqu'à l'arrivée de Wenna.

Pour Wenna, il s'agit d'interpréter le récit de la jeune sœur et de l'éclairer à l'aide d'autres indices. Quand Wenna l'aventurière a débarqué sur l'île, elle y a rencontré les goules qui y vivaient, résidus de l'ancienne peuplade autochtone. Si la jeune femme les a effectivement éradiquées, elle a été gravement blessée. C'est une religieuse de Nésirie qui, n'écoutant que sa conscience, vint sur l'île pour essayer de guérir la malheureuse. Une longue tentative durant laquelle elle fera brûler quelques branches d'arbre violet pour faire du feu. C'est alors que la guérison intervient, les plaies purulentes et les traces de pourrissement disparaissent, Wenna n'a plus mal, elle est guérie et décide immédiatement de se convertir.

En réalité, la jeune femme continue sa transformation en goule, ce sont les vapeurs des feuilles brûlées qui donnent cette illusion de rémission. L'île devint un paradis pour lépreux puisque l'on parla de guérisons miraculeuses, mais la grande prêtresse se nourrit des cadavres du cimetière ! A-t-elle l'esprit maléfique ou vit-elle cet état comme une malédiction, seul Charon saura le dire.

On ne percevait de la goule qu'une image de grande prêtresse, mais parfois, entre chien et loup…
Dessin de P. Karakasyan



Recevez ce diplôme personnalisé à votre nom et signé du célèbre moine enquêteur.
Dessin de Séverine Pineaux

Gagnants du n° 38 : "Buffet garni"

C'est tout l'un ou tout l'autre, l'enquête du n° 37 avait réussi à de nombreux lecteurs puisque 17 ont été élevés au rang de Membres d'honneur de l'Ordre Itinérant de la Sainte Parole de Haelyn (ils recevront bientôt leur récompense, mais songez qu'il faut faire écrire 17 diplômes !). Cette fois-ci, c'est le contraire, pas un seul enquêteur n'a découvert la solution complète à l'affaire. Aucun n'a résolu de manière vraiment satisfaisante la première et la seconde question. L'enquête proposée par Éric Holweck, basée plus sur la psychologie que sur les indices matériels, ne vous a pas réussi. Nous récompensons tout de même les meilleures tentatives de votre part.

Jean-Baptiste & Bernard Lamy (73) sont récompensés par la somme de 800 ⅅ, Isabelle Guigonnet (95) et Charles-Marie Béra (75) recevront 200 ⅅ. Comme on peut le voir, ce n'est pas un bilan très brillant (de plus, les gagnants sont des habitués de Willhem). Nous encourageons Bernard Wery (33) et Delphine Precigout (87) à continuer leurs investigations : la prochaine sera la bonne. Un coucou à Noël Hanssler de Tahiti pour lui signaler que le cerveau de Willhem n'est pas si amolli que ça. Nous attendons ses prochaines conclusions avec impatience.

L'ANGUILLE SOUS ROCHE

Question 1 : Comment le prisonnier s'est-il enfui et pourquoi désire-t-il se venger ? (2.000 ⅅ)

Question 2 : Pouvez-vous reconstituer le cambriolage dont le duc a fait l'objet ? (1.000 ⅅ)

Question 3 : Pourquoi le duc presse-t-il l'assureur de le payer dans les plus brefs délais ? (2.000 ⅅ)

Envoyez vos réponses sur papier libre le vendredi 13 mars 1998 au plus tard, à : Dragon® Magazine - Frère Willhem 94-96, rue Faidherbe 93700 Drancy

LE TRÉSOR DU DRAGON
MODE D'EMPLOI

1) La Banque des Dragons organise dans chaque numéro de DRAGON® Magazine un jeu récompensé par plusieurs lots, "le Trésor du Dragon". Les mises se font obligatoirement en billets Dragons et **aucune photocopie** de D n'est admise.

2) **Chaque numéro** de DRAGON® Magazine contient des billets D. Vous pouvez également vous en procurer, sans obligation d'achat, auprès des détaillants qui passent de la publicité dans nos pages, ou lors des conventions ou tournois que nous parrainons.

3) Rien ne vous oblige à participer à chaque "Trésor du Dragon". **Vous pouvez économiser** vos billets D et attendre de disposer d'un gros capital pour jouer.

4) Une enchère est constituée de **trois éléments** : l'inscription de 100 D, le bulletin réponse et une mise monnaie en billets Dragons, qui ne peut pas dépasser 1.000 D.

4-a) Le participant doit joindre à son bulletin **100 Dragons, à titre d'inscription**. Cette somme est obligatoire — en son absence, la mise finale est déclarée nulle. Les participants peuvent utiliser les 250 Dragons de l'abonnement, auquel cas leur mise est automatiquement de 150 Dragons.

4-b) Le bulletin-réponse comporte **neuf questions** ayant chacune une valeur en billets Dragons. Répondre à ces questions est purement facultatif — excepté pour la **question subsidiaire** à laquelle vous devez obligatoirement répondre car elle permet de départager les ex-aequo. Chaque bonne réponse à une question vous rapportera la somme indiquée sur le total de votre enchère. Ainsi, si vous répondez correctement aux questions 2, 4 et 6 et qu'elles sont créditées de 200, 300 et 100 Dragons, vous gagnez et misez 600 Dragons. À noter que les gains obtenus en répondant aux questions du bulletin-réponse sont automatiquement misés. En aucun cas ils ne seront envoyés aux participants.

4-c) Les billets Dragons envoyés doivent **correspondre exactement** au montant que vous portez sur votre coupon-réponse (seule exception : les 250 D offerts aux nouveaux abonnés — voir article 15). Tous les billets doivent **impérativement être découpés**. La somme que vous pouvez miser est **plafonnée à 1.000 Dragons**.

5) L'enchère finale prise en compte est la **somme de Dragons gagnés** grâce aux bonnes réponses du bulletin **et des billets Dragons** joints à l'envoi (en dehors des 100 Dragons de l'inscription). Pour jouer, vous devez avoir répondu à des questions du bulletin ou avoir misé des billets Dragons. Si vous n'avez fait ni l'un ni l'autre, mais avez envoyé uniquement vos droits d'inscription, votre mise est de 0. Le mieux est donc de répondre aux questions correctement et d'y joindre de la monnaie Dragon.

6) **L'enchère est nominale.** Même si vous mettez vos fonds en commun avec d'autres, un seul nom doit figurer sur le coupon-réponse.

7) L'inscription, le bulletin et les billets doivent être envoyés à la Banque des Dragons **au plus tard pour la date limite**, le cachet de La Poste faisant foi, (l'adresse de la Banque et la date limite sont indiquées sur le coupon), sous enveloppe suffisamment affranchie, étant entendu que le remboursement des frais d'envoi sera effectué sur demande écrite au tarif lent en vigueur.

8) C'est **la mise** (questions + billets) **la plus forte** qui est classée première, la seconde deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité (deux mises de même montant), c'est la question subsidiaire qui départagera. En cas de nouvelle égalité, c'est la première offre envoyée qui l'emporte, le cachet de La Poste faisant foi.

9) Les mises se font "à l'américaine", c'est-à-dire que **la somme jouée est toujours perdue**, que vous remportiez un lot ou non. Aucun Dragon ne sera retourné à son ex-propriétaire.

10) Les joueurs peuvent classer par ordre de préférence les lots proposés. S'ils ne le font pas, ils avalisent l'ordre A B C D E.

11) Les gagnants **remportent les lots par ordre de classement**, le second étant servi après le premier et ainsi de suite. Les gagnants recevront le lot qu'ils ont placé en premier dans leur ordre de préférence, sauf si celui-ci n'est plus disponible (quelqu'un de mieux classé l'aurait déjà pris). Dans ce cas ils emporteront celui qu'ils ont placé en second, ou en troisième, etc. **selon la disponibilité**.

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

13) Conformez-vous scrupuleusement aux modalités de participation. **Le non-respect** d'un point quelconque du présent règlement **entrainerait la nullité** de votre enchère et la perte des billets misés.

14) Les **noms** des gagnants sont **publiés dans le magazine**. Leurs lots sont envoyés dans les semaines qui suivent la publication. Patience !

15) **Nouveaux abonnés :** Les lecteurs qui s'abonnent peuvent aussitôt participer aux enchères avec les 250 D qu'ils reçoivent en cadeau de bienvenue. Ils doivent alors miser la totalité de cette somme (au moins), et remplir les cases appropriées sur le bulletin et le coupon.

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, tous les Dragons joués (y compris les 250 D) sont perdus.

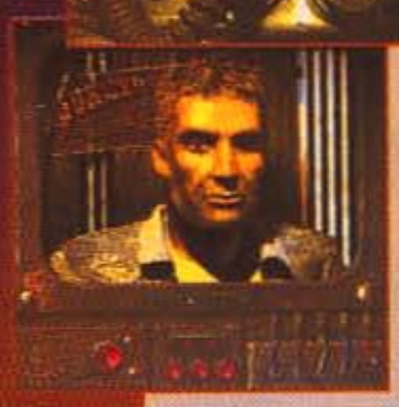
16) Totalement fictive, la monnaie Dragon n'est **absolument pas convertible**. L'utilisateur de Dragons s'engage à accepter toute décision de DRAGON® Magazine concernant les billets.

Le Trésor

Répondez aux énigmes

ATTENTION DATE D'ENVOI :
LE VENDREDI 13 MARS 1998 AU PLUS TARD





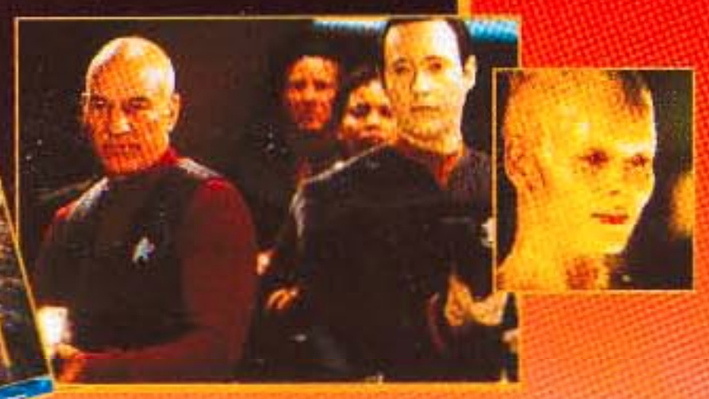
Trésor A : 3 gagnants

Vous voilà errant dans ce qui reste d'une planète ravagée par un cataclysme nucléaire. La survie sera difficile et il vous faudra utiliser autant vos compétences que vos armes ou votre capacité au dialogue. **Fallout** est un jeu de rôles informatique. Vous vous déplacerez dans un très bel (et très grand) univers en 3D isométrique et pourrez remplir votre tableau de chasse ou discuter avec tous les personnages que vous croiserez. Le monde est à mi-chemin entre *Mad Max 2* et *le Dernier Combat*, la réalisation est parfaite et la durée de vie du jeu impressionnante. Un excellent logiciel offert par INTERPLAY à trois d'entre vous.

Trésor B : 3 gagnants

Les Borgs attaquent ! À bord de l'*Enterprise E*, le Commandant Picard et ses hommes prennent les devants et s'attaquent à leur flotte. Loin d'abandonner, la Reine Borg remonte le temps pour tenter de saboter le premier contact entre humains et extraterrestres trois siècles plus tôt. CIC VIDÉO propose à trois dracophiles le film **Star Trek : First Contact**, de Jonathan Frakes. Vous retrouverez dans ce 8e film de 110 minutes tous les personnages de la Next Generation. Chaque K7 contient également un guide de Star Trek.







Trésor D : 3 gagnants

Pour éviter l
guerres incessant
qui dévastaient l
rangs des appre
tis mage
Erwan

du Dragon

du Dragon et gagnez !



Trésor C : 3 gagnants

2059, le *Neil Alden Amstrong* emporte 10.000 personnes vers la première colonisation d'une planète, dont 9.600 colons en cryosommeil. À 10 ans du but, un scientifique va réveiller les endormis sans respecter la procédure normale, les transformant en zombis sans âmes. Le voyage va se transformer en nuit des morts-vivants, mais dans l'espace. DELCOURT vous propose le premier tome de **Cryozone**. Cailleteau, Bajram et Breton sont les auteurs de cette BD à huis clos mêlant habilement science-fiction et horreur.

inventa les AVE, les Arènes Virtuelles d'Entraînement. Au sein de celles-ci, les mages peuvent s'affronter dans des duels de sorts sans véritable danger. TERRE DE JEUX — une société de jeux par correspondance (voir Previews) — vous invite à participer à l'une de ces arènes. Trois d'entre vous recevront le livre des règles et le grimoire de **Échec & Mage**, grâce auquel ils pourront prendre part aux 10 tours d'une partie. En espérant que vous ferez honneur à notre magazine.

Trésor E : 3 gagnants

Orcs & Trolls est un jeu de cartes simple et convivial. 2 à 4 joueurs prendront la tête d'une meute partie en quête de trésors. Chaque joueur verra ses projets contrariés par l'apparition d'elfes, de guerriers et autres nains. Le chemin est semé d'embûches, des transformations en grenouille aux pièges en passant par les profondes rivières et les trolls. Les dessins des 132 cartes du jeu ont été réalisés par Olivier Frot, Sandrine Gestin, Didier Graffet, et Séverine Pineaux, la fine fleur des illustrateurs de notre magazine. HEXAGONAL met en jeu 3 exemplaires de la boîte Orcs & Trolls, contenant 4 dés, la règle et les 132 cartes. Un jeu que chaque lecteur de DRAGON® Magazine se doit de posséder. Chaque illustrateur dédicacera une carte.



Résultats du trésor du n° 39

Les bonnes réponses : *n° 1 :* Robert de Niro dans Angel Heart, de Alan Parker ; *n° 2 :* La série Shannara (en anglais) ; *n° 3 :* Un Bonsaï ; *n° 4 :* La bonne réponse était Thérrouane (Pas-de-Calais) qui fut entièrement rasée dans ses moindres fondations et ses habitants massacrés jusqu'au dernier, il fut même interdit de prononcer son nom. Le village qui porte actuellement ce nom n'est même plus au même endroit. Les autres villes que vous avez citées ont certes été mises à sac, mais n'ont pas disparu physiquement. ; *n° 5 :* Marc Chagall (1887-1985) ou Jacques Simon (le verrier). Da Silva a fait les vitraux de l'église St-Jacques de Reims, pas ceux de la cathédrale. ; *n° 6 :* Page 49 ; *n° 7 :* Apocalypse 2024 ou un gars et son chien (*A Boy and His Dog*) de L. Q. Jones, 1974 ; *n° 8 :* Celles des n° 0, 7, 15 et 32, soit 4 couvertures ; *n° 9 :* Coca-Cola ; *n° 10 :* 47.

Les gagnants* :

Trilogie des gnomes : Laurent LEMOINE (94) 2e (l'éternel adversaire de M. Pierru), Arthur CORREIA (94) 4e et Éric LOCQUENEUX (62) 10e découvriront le monde féerique des petits êtres grâce à la trilogie de Terry Pratchett offerte par J'ai Lu.

Demonworld : Ouazene DJAMAL (94) 3e, Éric DESAMORE (77) 5e et Maxime GUILMIN (61) 6e entreront dans le monde épique des batailles de figurines 15 mm avec *Demonworld* offert par les éditions Asmodée.

Légendes musicales : Le grand vainqueur Jérôme PIERRU (77) 1er (encore lui !), Ouazene DJAMAL (94) 7e (eh oui il a envoyé 2 bulletins avec des sommes misées différentes !) et Olivier DARLES (64) 11e vivront une aventure musicale magique et symphonique en écoutant le CD *Les Pierres Elfiques*, offert par Grendel Records.

Dreams to reality : Jean-Michel BEAUMONT (28) 8e, Fabien KEFELIAN (92) 9e et Cyrille BLAISE (54) 12e visiteront le monde des rêves au cœur de la machine grâce au jeu PC CD-Rom offert par Cryo.

Le plus haut score atteint est de 3.500 ⓓ sur un total possible de 1.000 ⓓ (mise) + 2.500 ⓓ (par les questions) soit 3.500 ⓓ. Pour gagner, le minimum à totaliser était de 2.500 ⓓ.

En ce qui concerne l'enchère illimitée, nombreux sont ceux qui ont pensé à une blague. Une erreur due à l'ambiguïté du texte de présentation. En réalité il s'agissait de gagner un DRAGON® Magazine n° 37 orné dans la case blanche de la page 78, d'un dessin original ! Une seule enchère nous est parvenue, elle est de 3280, 1 ⓓragons. Jean-Christophe DARCHE (91) recevra donc un exemplaire unique au monde de ce n° 37.

** Le classement des gagnants est donné après leur nom.*

Les Questions du Dragon

1 Dans quels romans les humains sont-ils menacés par des vaisseaux sans âme n'ayant pour but que la destruction ? 300 ⓓ
2 En quelle année l'Inquisition fut-elle définitivement abolie en Espagne ? 300 ⓓ
3 À quelle page peut-on voir l'anatomie d'un démon ? 100 ⓓ
4 Quel est le nom du vaisseau des contrebandiers dans *Alien IV* ? 200 ⓓ
5 Quel petit diable rouge et son "maître" provoquent des catastrophes selon Asimov ? 300 ⓓ
6 Quel pilote d'essai a été le premier à franchir le mur du son ? 300 ⓓ
7 À quel type de démons appartiennent les atroces personnages de *Hellraiser* ? 300 ⓓ
8 Quelle sont les trois notes qui composaient la tierce maudite *diabolus in musica* au Moyen-Âge ? 500 ⓓ
9 Quel vaisseau spatial de forme cylindrique et mesurant 30 km de long fait son apparition dans notre système au XXIIe siècle ? 300 ⓓ
10 Combien d'entrées le film *Alien IV* aura-t-il réalisé au vendredi 13 mars 1998 ?

Coupon-réponse Trésor du Dragon du n° 40

(À remplir ou recopier TRÈS LISIBLEMENT, en MAJUSCULES, et à envoyer à DRAGON® Magazine — Trésor du Dragon 94-96 rue Faidherbe — 93700 Drancy)

Date limite : vendredi 13 mars 1998.

Réponse 1 (300 ⓓ) .....
Réponse 2 (300 ⓓ) .....
Réponse 3 (100 ⓓ) .....
Réponse 4 (200 ⓓ) .....
Réponse 5 (300 ⓓ) .....
Réponse 6 (300 ⓓ) .....
Réponse 7 (300 ⓓ) .....
Réponse 8 (500 ⓓ) .....
Réponse 9 (300 ⓓ) .....
Total des réponses justes (ne pas remplir) :

Réponse 10 : .....

Je mise 150 ⓓ de mon abonnement ..... (150 ⓓ)
(les 100 ⓓ restants correspondent aux droits d'inscription)

Droits d'inscription : ..... (100 ⓓ)

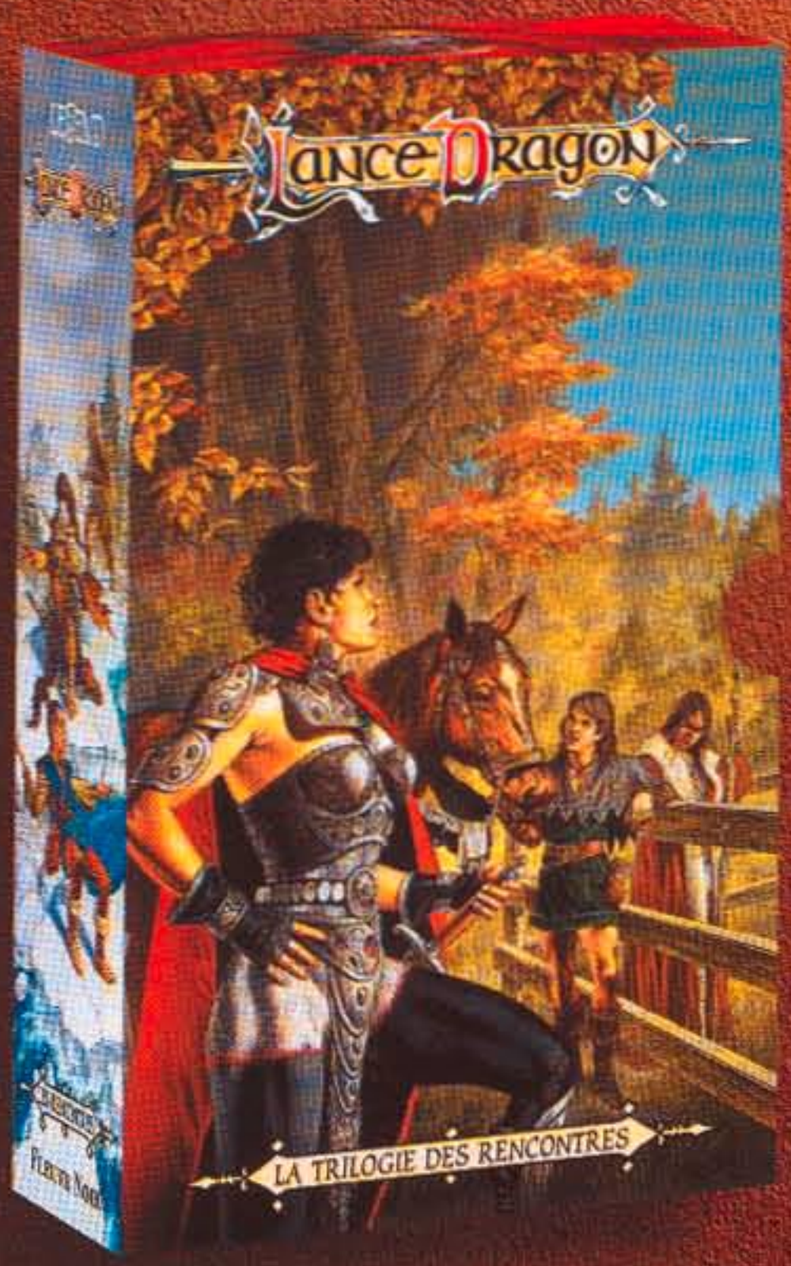
Total des billets envoyés : .....
Total misé en monnaie (1.000 ⓓ maxi) : .....
Total général : ..... ⓓ

Classer les trésors de 1 à 5 par ordre de préférence :
A..... B..... C..... D..... E.....

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

LudiC

Les séries américaines du Fleuve Noir



Lance Dragon

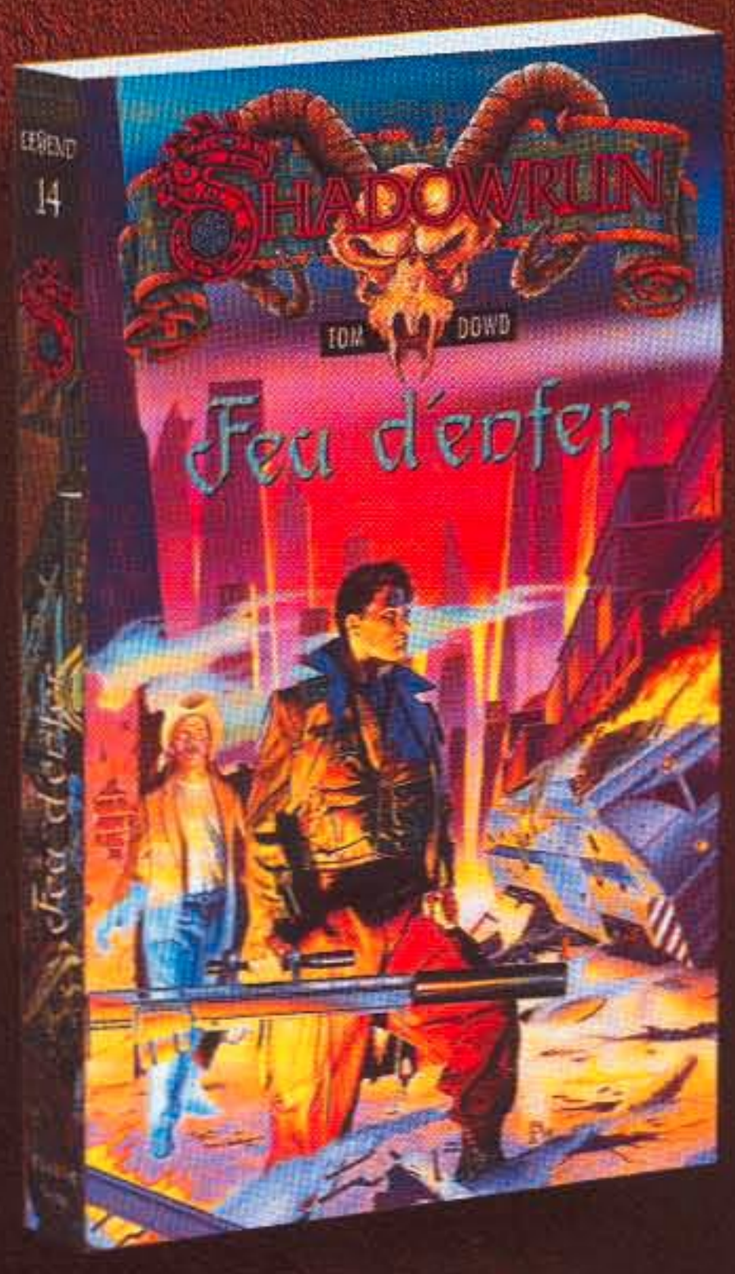


Une nouvelle trilogie :
Les rencontres,
ou comment se sont connus
Les compagnons de la Lance...

102 F.F. le coffret.

Également disponibles séparément
(34 F.F., chacun des 3 volumes)

SHADOWRUN



Un monde cyberpunk explosif !
Cette fois, Mitch Truman, unique héritier d'une mégacorporation tentaculaire a fait une fugue. Son père engage Kyle Teller, un des plus efficaces shadowrunner du marché. Pour lui, retrouver un gamin en cavale sera du gâteau. Mais un gâteau sacrément amer...

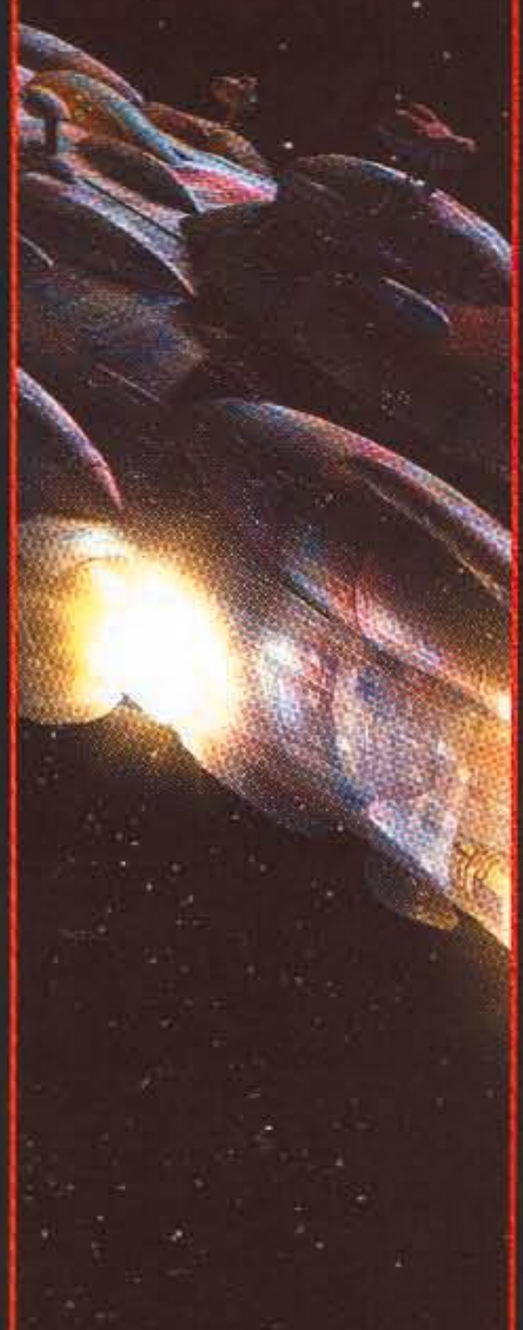
34 F.F.

FLEUVE NOIR

design : dominike duplaa [⊵IK⊴]

dossier

VAISSEAUX SPATIAUX



Il y a quelques siècles, les navires partaient vers des terres lointaines, ce qui nécessitait des mois de voyage dans l'inconnu. Ces périples, que mille dangers rendaient héroïques, menaient l'équipage vers la fortune ou la mort.

Aujourd'hui, alors que notre planète ne paraît plus, à nos yeux, posséder de terres vierges, nous tournons nos yeux vers les étoiles. Le vaisseau spatial a remplacé le bateau, mais toujours, ce "véhicule" est resté le symbole du rêve et de l'aventure.

Dans notre premier acte, nous suivons un binôme de marines chargé d'investiguer dans une aile du célèbre musée de Miryen Foarsyl (voir nos n° 28 et 31). Une partie du musée consacrée aux vaisseaux spatiaux, que notre milliardaire fou collectionne dans leur version originale.

Le second article nous permet d'aborder la grande aventure de la technologie. Des premiers vaisseaux sub-luminiques, nous avons inventé les sauts dans l'hyperespace puis les portes dis-trans. Des bouleversements qui, à notre échelle, peuvent faire penser à notre passage du cheval à l'avion.

Après notre planète, nous rêvons de découvrir notre galaxie. Quand les enfants regarderont leur soleil se coucher sur une planète de la constellation du Verseau, que rêveront-ils de conquérir ?

ET N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE



Majestueux et impitoyable, un star destroyer de l'Empire en action. (Image du jeu Star Wars Rebellion, © LucasArt)

Une simple péripétie, permettant en plus de voir quelques uns des plus célèbres vaisseaux de l'histoire spatiale. Cela aurait dû être une mission de routine. Le destin en décida autrement.

"Commandant Stevens à Mulburry. Le musée dans lequel vous vous apprêtez à entrer a la taille d'une planète. Il a été construit sur l'astéroïde 2115 par le milliardaire Miryen Foarsyl en 2489. Il a été longtemps un haut lieu du tourisme intergalactique. Sa maintenance était assurée par les Tekelis, peuple natif de Mirialkhâ — c'est ainsi qu'ils nomment leur astéroïde —, l'hébergement du personnel et des visiteurs s'effectuant sur la planète Feülh aujourd'hui disparue. Les Xarrs ont préservé le musée. Les Tekelis survivants ont rejoint les troupes de l'Union contre les Xarrs ce qui signifie que le musée est vide.

"Depuis quelque temps nos forces perdent du terrain. Il semblerait que les Xarrs soient parvenus à se rendre maîtres d'une forme de vie parasite qui s'introduit dans nos vaisseaux lors des escales et décime nos troupes, quelque chose d'assez comparable aux aliens combattus il y a de cela plusieurs siècles par le légendaire Commandant Ripley. Attention, il ne s'agit pas d'un simple instinct de survie incarné : ces créatures sont intelligentes, très intelligentes. Nos détecteurs nous signalent une présence dans la salle des vaisseaux spatiaux. À ce propos, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle à vous annoncer. On commence par la mauvaise : cette salle occupe toute la surface de Mirialkhâ. La bonne, c'est que vous êtes 100 unités à vous en occuper. Bonne chance. Tenez-moi au courant. Commandant Stevens à Mulburry. Terminé."

L'esprit d'Enterprise

Approche... approche...

"Lieutenant Mulburry à Commandant Stevens. Nous pénétrons, le Lieutenant Valdès et moi-même, dans la salle des vaisseaux. Elle présente l'aspect d'un vaste hangar. Le toit d'hypercristal laisse filtrer la lumière des étoiles. Chaque pièce exposée est éclairée par une colonie d'astérides luminescents. Il s'agit d'êtres unicellulaires, présents dans plusieurs systèmes solaires. À moins d'une intervention extérieure, leur durée de vie est illimitée. Ils n'ont pas de prédateurs. Nous arrivons à hauteur d'un groupe de vaisseaux blancs, tous semblables. Le corps principal est de forme ronde, aplati, les réacteurs sont fixés au bout de deux hampes placées de chaque côté. L'écran explicatif a été désactivé."

Aurait-on perdu son Histoire ? Approche, homme. Toutes les pièces exposées sont des originaux. Tu me perçois mais tu ne m'entends pas ? ce n'est pas grave. Je vais te parler quand même. En nous infiltrant dans l'organisme des tiens mon peuple a assimilé votre mémoire. Laisse-toi guider par ce fil que je sécrète entre mon esprit et le tien. Je te présente le *Galaxy Class*, l'un des U.S.S. Enterprise. Il y en a 15 de ce modèle. Il naviguait au service de la Fédération des Planètes Réunies, et date du XXIV[e] siècle. Celui-ci était dirigé par le fameux Commandant Picard. Extrêmement vaste, il pouvait abriter l'ensemble des membres de l'équipage et de leurs familles soit 400 personnes environ. Son carburant était à base de cristaux de dilithium. Bien que conçu pour des expéditions à visée scientifique, il est équipé de boucliers et d'un armement offensif laser, ainsi que de disrupteurs de type phaseur. Il dispose d'un rayon tracteur, et d'un système de téléportation. Lorsqu'il entrait en communication avec un autre navire, l'intérieur de celui-ci était immédiatement visualisé sur un écran géant au poste de commande. La plus belle réussite des U.S.S. Enterprise était le holodeck où l'environnement — forêts, villes, bord de mer — présent sur la Terre ou sur d'autres mondes pouvait être reconstitué grâce à des hologrammes. Les randonnées équestres en forêt y étaient un des loisirs favoris de Picard.

Espace, frontière de l'infini

Tu arrives à présent aux abords d'un Pagh. C'est un navire de guerre klingon. De couleur verte, sa conformation rappelle celle d'un oiseau. Son autre nom en klingon, est d'ailleurs "oiseau de proie". Les Klingons étaient un peuple guerrier. Ils ont souvent affronté les Enterprise avant de s'allier à la Fédération des Planètes Réunies. Leur niveau technologique était égal à celui des Fédérés. Ils connaissaient la téléportation. Ce modèle est équipé d'un écran de visualisation, d'un rayon tracteur, de boucliers, et naturellement d'armes offensives laser et de disrupteurs de type phaseur. Son originalité réside dans une couverture lui permettant, le cas échéant, de se rendre indécelable par l'ennemi.

Le cube que tu aperçois sur la gauche est un vaisseau borg. Les Borgs représentaient alors, croyait-on, le dernier stade de l'évolution — des androïdes asexués, parfaite symbiose entre l'homme et la machine, formant une communauté absolument solidaire, n'ayant qu'un seul esprit tout entier soumis à leur reine. Leur navire n'était pas dissociable d'eux-mêmes, et n'était propulsé que par leur propre volonté. En cas d'impact, il s'auto-régénérait par le même procédé. C'était aussi une redoutable machine de guerre. Miryen Foarsyl n'a pu le conserver qu'en faisant injecter une solution contenant des germes de spécimens appartenant à mon espèce dans l'organisme des Borgs capturés que tu peux voir pétrifiés mais vivants.

VAISSEAUX SPATIAUX

L'âge du faucon

"Mulburry à Commandant Stevens. Je sens comme un bourdonnement dans ma tête, j'ignore d'où cela peut venir. Je passe les commandes au Lieutenant Valdès. À vous.

— Stevens à Valdès, bien reçu."

Tu brûles. Attends. Éloigne-toi un peu. Ce cargo noir nous vient de la nuit des temps. Il a appartenu à la Guilde, une confrérie de navigateurs de la 7e galaxie. Ils détenaient le monopole des transports spatiaux… et de l'épice, cette précieuse drogue, extraite et raffinée sur Arakis — aussi appelée Dune parce que cette planète n'était que sables — qui procurait le don de prophétie aux initiés. Grâce à l'épice, les navigateurs de la Guilde avaient acquis le pouvoir de replier l'espace, le pouvoir d'avancer sans se déplacer.

Ce tout petit modèle est un ornithoptère. Miryen aimait posséder plusieurs vaisseaux d'un même univers. Il s'agit d'un véhicule planétaire, simplement destiné à superviser l'extraction de l'épice et à sauver ce qui pouvait l'être de la base en cas d'attaque d'un ver.

Laisse-toi aller au fil de mon esprit. Suivez le guide… Ah ! c'est malheureux, tous les écrans explicatifs ont été désactivés. Cet appareil oblong, blanc, de forme écrasée, est un vaisseau de transport corélien, type Y.T. 1300, ayant appartenu à Lando Calrissian. C'est notre plus vieux modèle. Le *Faucon Millenium* a été gagné au jeu il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine — la seconde — par Yan Solo, le mercenaire au grand cœur qui combattit l'Empire aux côtés du Chevalier Jedi Luke Skywalker et de la Princesse Leia Organa. Un bon vieux rafiot, mille et mille fois réparé par Han Solo, mais toujours d'attaque, inégalable.

Naturellement Miryen n'a pas manqué de placer, à ses côtés pour l'éternité, un star destroyer, vaisseau d'élite de l'Empire, conçu en tête de flèche, d'un noir de jais et grand comme un monde, disposant d'un rayon tracteur et surtout d'un dispositif d'attaque foudroyant. Celui-ci était sous les ordres de Dark Vador, un Chevalier Jedi passé au service des forces du Mal.

Infiniment probable

"Lieutenant Valdès à Commandant Stevens. Je sens aussi comme des grésillements dans mon cerveau. J'ai été pris d'une sorte de torpeur. Il semble que le Lieutenant Mulburry présente les mêmes symptômes. Sinon, rien à signaler pour le moment. Nous approchons d'une caravelle assez fine, blanche. La forme est très particulière. À vous.

— Stevens à Valdès, gardez le contrôle. Nous ne savons presque rien des créatures. Elles sont peut-être douées de pouvoirs télépathiques. Restez vigilants et tenez-moi au courant. Stevens à Valdès terminé."

Suivez le guide. Un modèle radicalement différent de tout ce que tu connais Léger comme un air de jazz. Absolument pas équipé pour le combat. C'est un vaisseau pour voyager. Il peut aussi prendre la fuite si besoin est. Il a été construit sur Damogra, une planète secrète, rien que des océans avec un petit peu de terre dedans, cachée dans un bras spiral de la 5e galaxie ; et sur cette planète on avait déniché une île en forme de croissant appelée "Île de France" — qui n'avait vraiment rien à voir avec la Terre d'ailleurs —, pour mettre au point le *Cœur-en-or* un astronef qui, comme son nom l'indique, avait la forme d'une chaussure de sport et était propulsé par un générateur d'improbabilité infinie.

Miryen a consacré des années à le chercher. Il était mentionné et décrit dans *le Guide du routard galactique*, mais, errant sans autre direction que le caprice de Zappy Bibicy dans l'espace intersidéral, il filait avec une grande constance entre les doigts du collectionneur. Zappy s'était fait élire président du gouvernement impérial galactique dans le seul but de le voler, en direct devant toutes les télévisions de la galaxie, pour emmener son amie Trillian en croisière. Il a fini par être pris au piège dans une épuisette géante placée au coin d'une nébuleuse particulièrement pittoresque par le milliardaire à l'affût… Zappy et Trillian étaient morts de vieillesse depuis longtemps. On pense qu'Eddie, l'ordinateur de pilotage s'est volontairement jeté dans le piège pour qu'on le débarrasse des considérations philosophiques de Marvin l'androïde paranoïde[1].

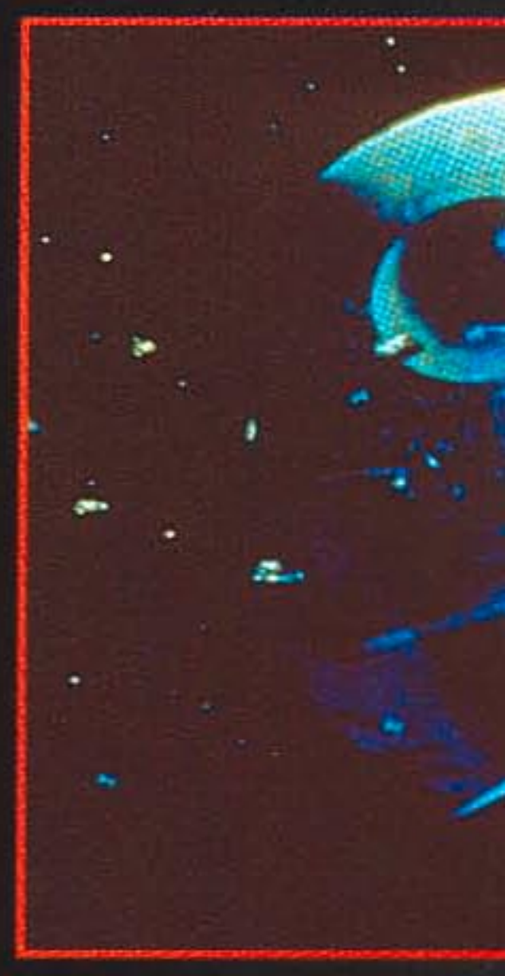
Il est joli mais tu refroidis, tu gèles, tu gèles.

Créations chaotiques

C'est bien. Maintenant tu reviens tout doucement vers moi. Détends-toi, c'est moi qui conduis. Les deux types de vaisseaux que tu vas découvrir relèvent de la biotechnologie, et appartiennent aux deux forces antagonistes qui s'affrontent dans l'univers : les Ombres et les Vorlons. On les appelle aussi les Premiers parce qu'ils sont les premières formes de conscience apparues dans l'univers. Les Ombres sont des créatures du chaos, les Vorlons des puissances de la lumière. Les autres peuples ne sont que des pions entre leurs mains. Ils ne savent presque rien à leur sujet. La station Babylon 5 est rapidement devenue un point nodal de leur affrontement, puis un avant-poste de la résistance vorlon contre les Ombres.

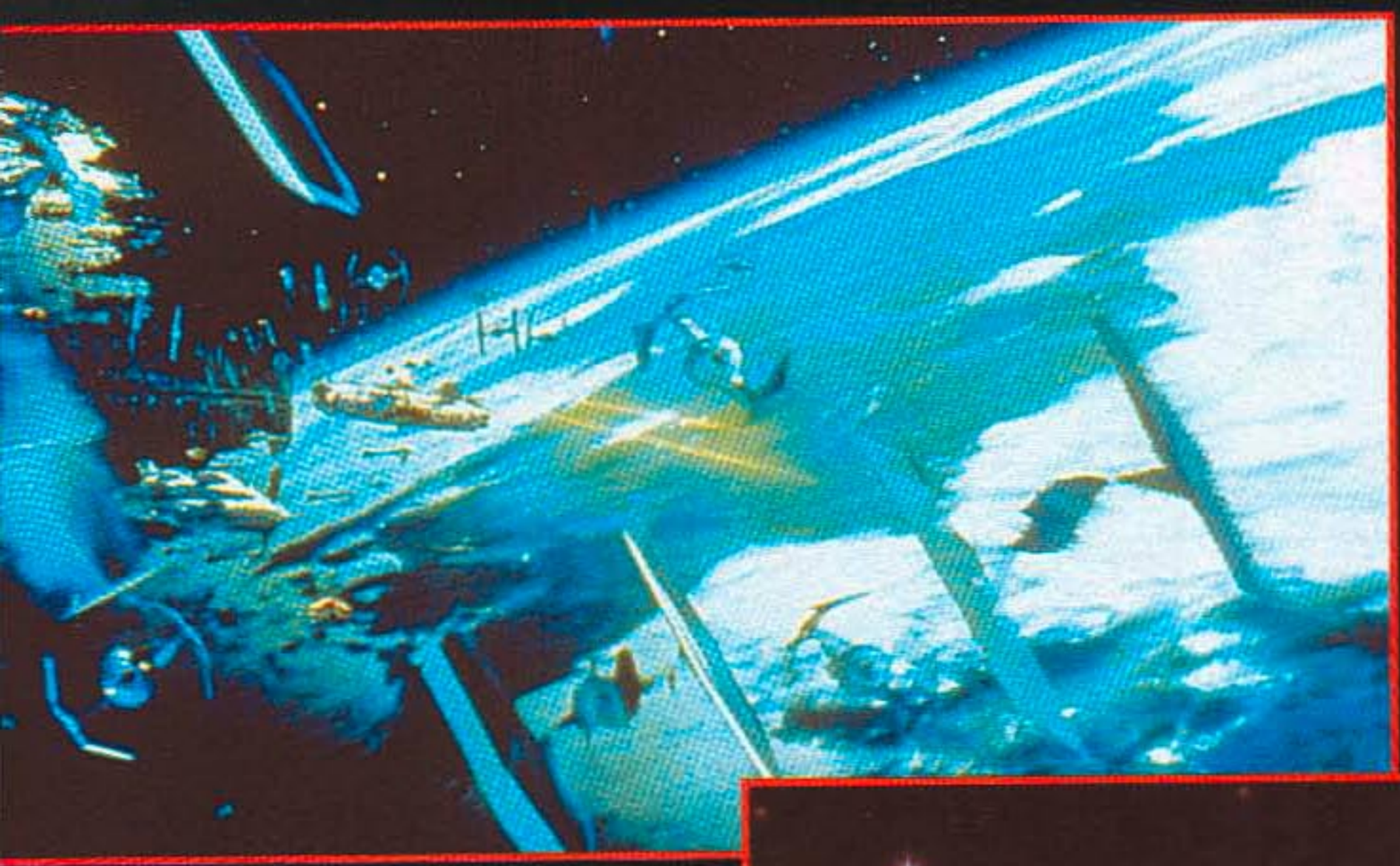
Les vaisseaux vorlons sont de taille modeste, c'est pourquoi Miryen a tenu à en rassembler une flotte. Ce sont des organismes verts, tubulaires, pourvus à leur extrémité de quatre tentacules aplatis. Ils sont cependant équipés, à hauteur de leur tête, d'un puissant canon à ions. Ce sont des créatures douées de conscience. Chacune d'entre elles appartient à un Vorlon et un seul. Il la garde toute sa vie, formant une sorte de symbiose avec elle. À sa mort, le Vorlon est placé dans le vaisseau, qui va se perdre dans le soleil.

(1) Ce passage fait référence au Guide galactique *de Douglas Adams, paru chez Denoël. La rédactrice a pris quelques libertés avec l'intrigue. Les lecteurs désireux de rétablir la vérité sur les aventures de Zappy Bibicy se reporteront donc à l'œuvre originale.*



Ci-contre, une collection de vaisseaux légendaires venant d'univers parallèles. De gauche à droite et de haut en bas, on aperçoit des chasseurs Tie et le Faucon Millénaire (image © 20th Century Fox Home entertainement), l'un des derniers modèles d'un vaisseau de type Enterprise (photo © CIC video), un vaisseau extra-terrestre ayant servi à un film américain de propagande (ID4 photo © 20th Century Fox Home entertainement), un vaisseau de guerre Klingon (© Paramount), le cœur de Voyager (© Paramount), l'Enterprise sur sa rampe de lancement (© Paramount), les trois images suivantes viennent de Babylon 5 (© Warner) et montrent des vaisseaux Centauris, Vorlons et des Ombres.

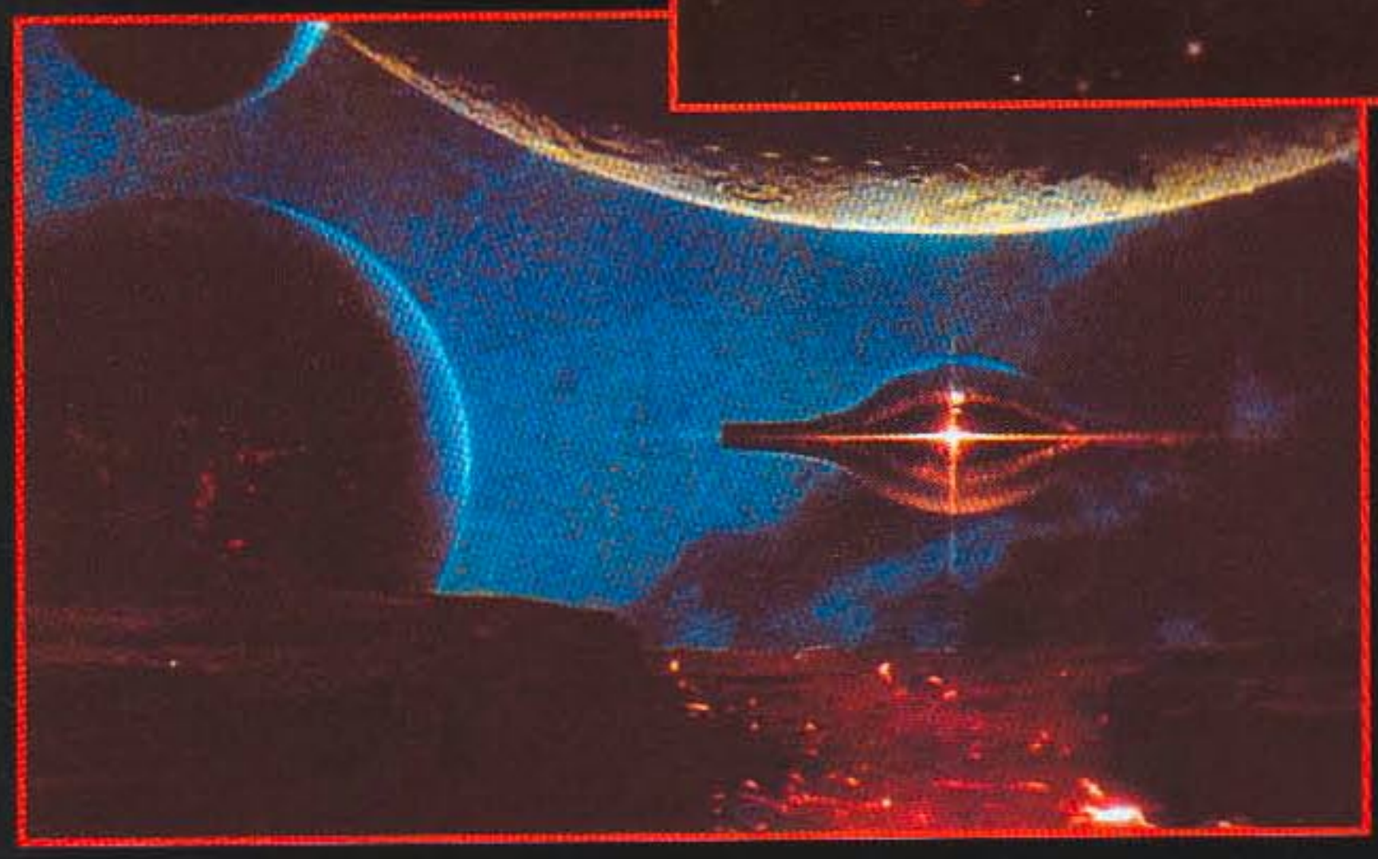
VAISSEAUX SPATIAUX

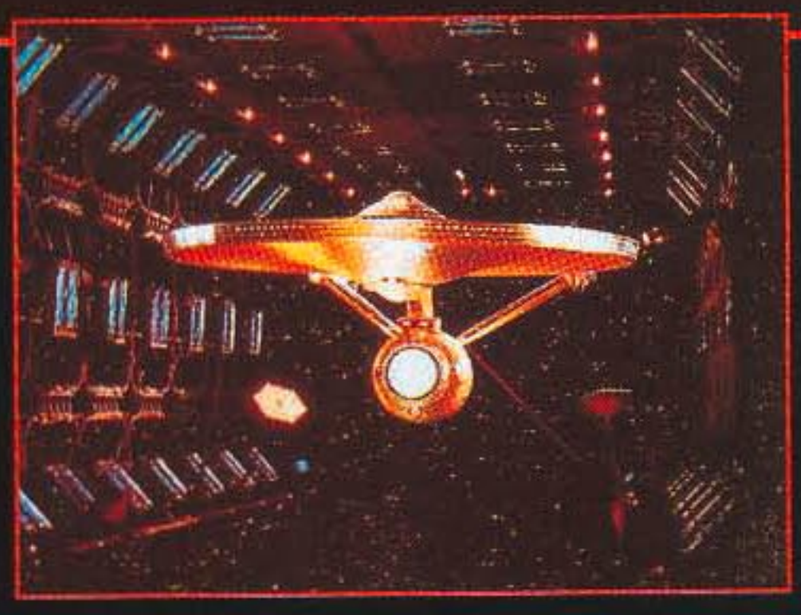




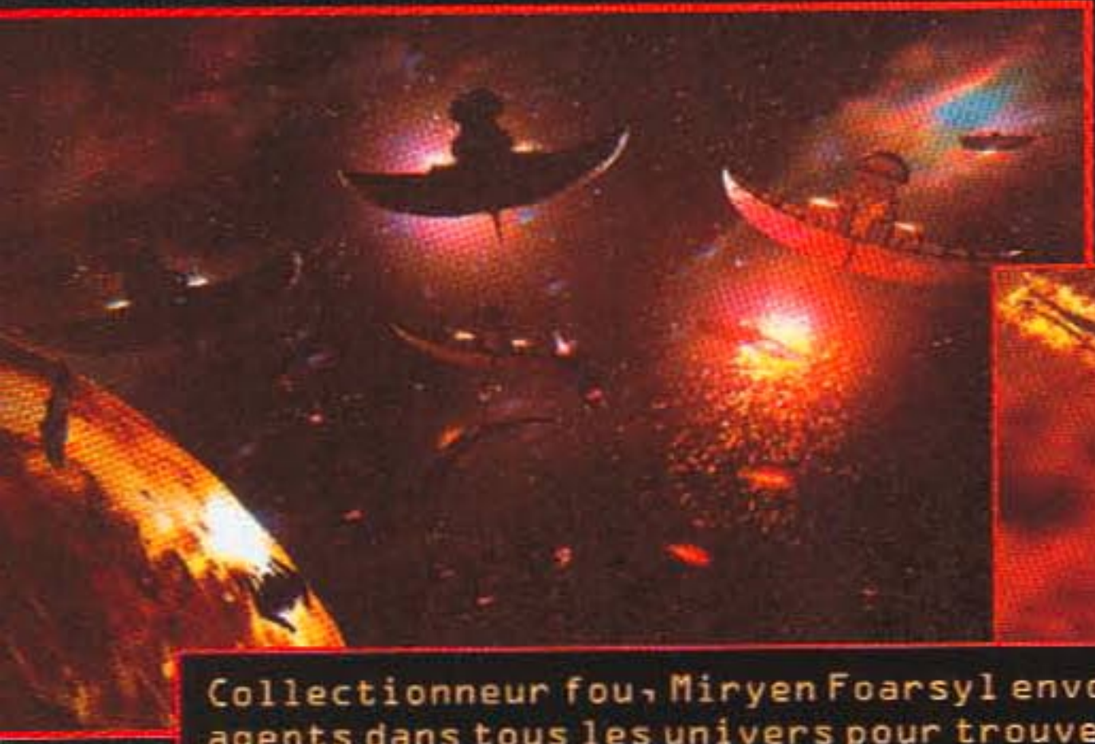














Collectionneur fou, Miryen Foarsyl envoie ses agents dans tous les univers pour trouver les pièces de son musée.

Découvrez l'Agartha, un vaisseau gigantesque, page 85

dolmen®

CHAUVET CREATIONS



CC-CN8 Chevalier Noir



CC-SO10 Sorcière



CC-BA13 Barbare



CC-SA11
Sarcophage



CC-GA4 Gargouille



CC-FA12 Faucheuse

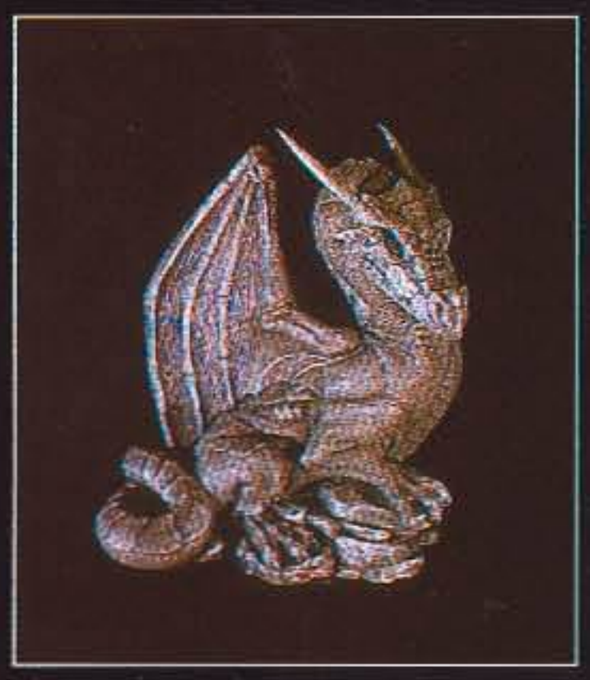


CC-GA7 Gargouille 2



CC-SO5 Sorcier

Sculptures médiévales fantastiques distribuées dans toutes les bonnes boutiques par HEXAGONAL.



CC-DR1 Dragon



CC-VA17 Vampire



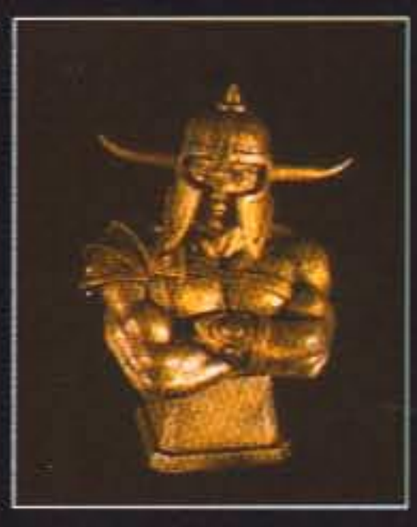
CC-CG2
Cendrier gargouille



CC-GD16
Gargouille dragon



CC-LG14 Loup-garou



CC-GU3
Buste de guerrier



CC-MO15 Momie



CC-GU9
Buste de guerrière

Les Vorlons ont aussi mis au point une armada de croiseurs de deux kilomètres de long chacun, ainsi que le Tueur de Planètes, que tu peux admirer ici. C'est un vaisseau de combat de cinquante kilomètres de long qui, pris d'une véritable frénésie destructrice, a pulvérisé toutes les planètes entrées en contact avec les Ombres.

Comme la plupart des espèces, les Vorlons voyagent dans l'hyperespace en se servant de générateurs de vortex, c'est-à-dire de points de saut permettant de passer de notre dimension dans la dimension parallèle de l'hyperespace.

Les Ombres, quant à elles, ont recours à la dématérialisation. Pour s'y introduire, leur flotte se met en phase avec le flux de l'hyperespace. Pour la rejoindre, tu vas te rapprocher de moi encore un peu. Tu brûles à présent.

Les ombres sans lumière

"Lieutenant Valdès à Commandant Stevens Je n'en peux plus. Le Lieutenant Mulburry va prendre son tour. Les grésillements sont devenus beaucoup plus forts. C'est comme s'ils se matérialisaient dans ma tête. Mulburry ressent exactement la même chose. Nous atteignons une nouvelle zone. Des vaisseaux d'une extrême finesse, en forme d'araignée. La coque n'est pas métallique. On dirait une sorte de cuir, de carapace noire, très résistante. C'est un croiseur de combat ombre. C'est la première fois que j'en vois un d'aussi près. À vous.

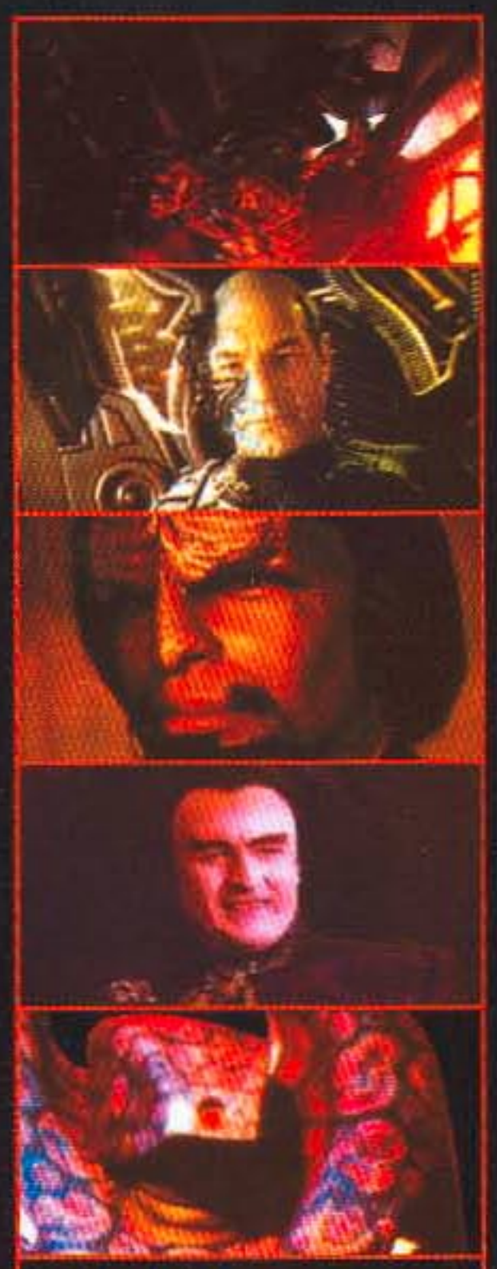


Photo 1 : © 20th Century Fox, 2 &3 © Paramount, 4 & 5 Warner bros.

— Stevens à Mulburry. Message reçu. Ouvrez l'œil et tenez bon. Gardez le contact. Terminé."

Gagné ! Ce croiseur représente un exemple très intéressant de biotechnologie. Son système de propulsion repose sur la constitution d'un noyau, que l'on obtient par le "mélange" d'un être vivant avec l'appareil. Il faut au préalable préparer cet être. En cas de mauvaise préparation, la machine devient berserk. Plus personne n'est alors en mesure de la contrôler. Elle est accessible à la douleur. Les croiseurs de combat ombres disposent de lasers capables de découper sans difficulté la coque de stations spatiales. Leur puissance d'impact va jusqu'à provoquer l'implosion d'un générateur de vortex. Ce modèle possède en outre la faculté de produire de petits chasseurs, comme celui qui se trouve sur ta droite. De constitution plus trapue que le croiseur, le chasseur de combat n'en est pas moins mobile, rapide et équipé d'un canon dévastateur. Bouge pas, on n'a pas fini. C'était vraiment idiot de vous enfermer dans cette coquille. De toute façon nous digérons l'acier. Voilà, tu peux tourner la tête maintenant.

"Mulburry à Stevens, Mulburry à Stevens. C'est Valdès, bon Dieu c'est horrible !

— Stevens à Mulburry. Tirez ! Feu ! Faites feu vous m'entendez c'est un ordre !"

Texte : Véronique Marcou

SCANNER SPATIAL

• *Babylon 5 :* La série est diffusée sur Canal+ le dimanche. Deux K7 en VF, dont celle reprenant l'épisode pilote de la série, sont distribuées par Warner Home Video. Vous trouverez de nombreuses infos sur le net :

Site français : http ://www.pelnet.com/babylon/

Site officiel : http ://www.babylon5.com

• Douglas Adams, *Le Guide galactique*, Paris, Denoël ; "Présence du futur", 1996.

• *Pax Imperia* : Gérez votre empire spatial, lancez vos flottes dans des conflits intergalactiques et partez à la conquête de l'espace. *Pax Imperia* est un jeu de stratégie-gestion qui malgré quelques défauts saura combler les néophytes. Heliotrope (distribution Ecudis)

• *Star Wars Rebellion* : Certaines images de cet article sont tirées de ce logiciel qui sera dans vos magasins en avril. Nous en reparlerons dans notre rubrique micro du n° 41. Lucasart (distribution Ubi Soft)

• *Star Trek Academy* : Pour devenir l'un des grands noms de l'univers de Star Trek, il vous faudra passer par l'académie de Star Fleet, où vous apprendrez à devenir un pilote hors pair. À travers plus de 25 missions, ce simulateur de combat spatial vous permettra d'affronter une trentaine de vaisseaux différents. Kirk, Chekov et Sulu seront à vos côtés pour vous conseiller.

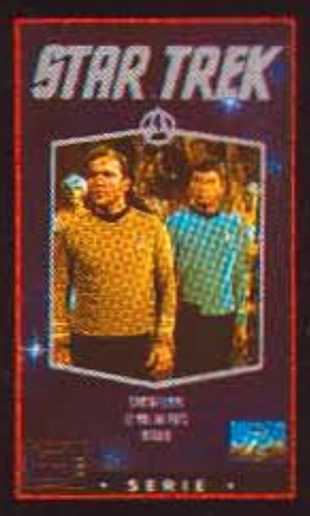
• *Star Trek Unification* : Ce très actif club de fans de Star Trek propose plusieurs publications (prozines) très intéressantes contenant articles, news, nouvelles, reportages, ainsi qu'un club d'écriture axé autour de l'univers de Star Trek. Vous pouvez les contacter à l'adresse suivante : Unification BP 416-16, 75769 Paris cedex 16.

• *Cryozone* : Que se passe t-il quand on réveille des personnes cryogénisées sans suivre la procédure ? On les transforme en zombies ! *Cryozone*, c'est *la Nuit des morts-vivants* dans l'espace. Une excellente BD de Cailleteau, Barjman & Breton, dont le second tome sortira en avril. Delcourt

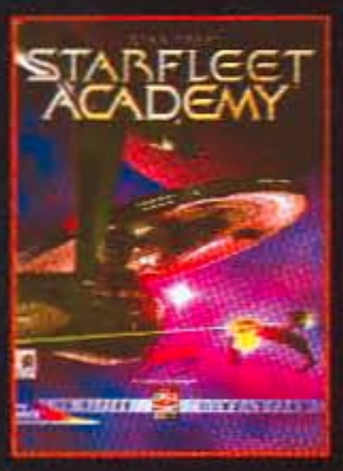
• Jeux de rôles : Pour découvrir le jeu de rôles de science-fiction, nous vous recommandons *Star Wars* (Jeux Descartes) où vous retrouverez l'univers de Georges Lucas. Les joueurs plus expérimentés ou les amoureux de science-fiction se tourneront plutôt vers *GURPS espace* (Asmodée), beaucoup plus riche.

PS : Un grand merci à Jean-Luc Delebarre pour ses cassettes-vidéo, maquettes et sa connaissance des séries de SF.

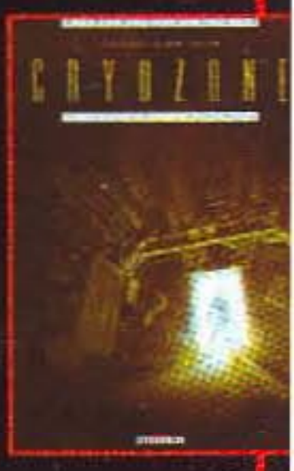












ET SI EINSTEIN



S'ÉTAIT PLANTÉ ?

Le Einstein XXVI, fier croiseur de la glorieuse armée de la Confédération Intergalactique, ramène à leur base de Sirius de valeureux marines. Une journée ordinaire pour les hommes de ce corps d'élite.

« Hé, la bleusaille, arrêtez un peu de râler ! Vous me fatiguez à caqueter ; on se croirait dans un poulailler ! Une heure de voyage entre Guerass et Sirius et vous pleurez que vous allez rater la finale de la Cyber League en spatiovision.

— Ça va papy…

— Te permets pas de m'appeler papy ! Un peu de respect pour celui qui peut faire sauter tes perms."

Pour gagner du temps, le squad est resté à bord de la navette de débarquement. Elle leur permettra de regagner leur base dès que le *Einstein* sera en orbite, dans une petite heure. Les marines se sont mis à l'aise, enlevant les éléments les plus encombrants de leur armure. Le purificateur d'air a fort à faire

Vaisseaux spatiaux

pour maintenir une atmosphère respirable dans ce petit espace confiné : les marines sont restés deux jours à crapahuter dans une jungle humide, chaude et boueuse.

"C'est vrai quoi ! Râler pour une petite heure de voyage entre deux étoiles... De mon temps, on aurait été bien content même avec un mois de voyage !

— De votre temps papy ?

— Ouais, de mon temps ! Je sais que cela fait petit vieux de parler comme ça, mais s'il y en a que cela dérange, qu'ils essaient un peu de venir me le dire en face...

— C'est juste qu'il y a vingt ans, ce voyage ne prenait que quelques minutes de plus...

— Y'a vingt ans ? Moi, je te parle d'il y a cinq siècles !"

Exclamations, incrédulité, demandes d'explication, les fiers marines se mettent en cercle, assis sur leur casque, pour écouter l'histoire du Lieutenant "Papy" Boring.

Dépassé par le progrès

Ça va pas nous rajeunir, mais je suis né sur Terre y'a presque un demi-millénaire. Dans cette préhistoire, on finissait tout juste de coloniser le système solaire originel et on commençait à regarder vers les autres étoiles, mais personne n'avait encore contredit Einstein : la vitesse de la lumière était alors une limite infranchissable pour tous les physiciens. Hors de question de faire des excès de vitesse au-delà du fatidique 300.000 kilomètres/seconde ; et de toute façon, on était encore très loin d'aller aussi vite que les photons. La plus proche étoile était à presque cinq années-lumière.

Puis une sonde envoyée deux siècles plus tôt a enfin signalé une planète habitable. La première mission de colonisation interstellaire a été montée. On a construit en orbite un vaisseau-arche, le *Mayflower II*, capable de transporter 1.000 personnes. Le voyage devait durer 87 ans en temps réel, mais comme il y a un décalage quand on voyage à des vitesses proches de la lumière, il ne durerait que 10 ans en temps subjectif pour nous. La majorité de l'équipage était composée de techniciens, de spécialistes. Mais les psy pensaient qu'un équipage devait être varié pour l'équilibre mental de tous. Ce fut ma chance. Mes seules qualifications étaient d'être orphelin, en parfaite santé et plus que motivé. J'avais à peine quinze ans quand j'ai dit adieu au Soleil — Sol I comme on l'appelle maintenant —, persuadé de ne plus jamais le revoir.

Pendant le voyage, j'ai touché à tout : mécanique, techniques de combat et de survie, sciences, pilotage, botanique, médecine, auprès des meilleurs spécialistes de ces disciplines. La vie à bord se révéla malgré tout routinière. Le vaisseau était immense, mais plus des deux tiers étaient occupés par des réservoirs d'hydrogène pour la propulsion, et un quart par les serres où on produisait notre nourriture et recyclait l'oxygène. On n'avait même pas d'armement ou de système défensif en cas de mauvaise rencontre. On n'avait pas non plus encore trouvé le moyen de recréer la gravité à bord des vaisseaux ; donc, on faisait des heures d'exercice pour ne pas être des loques au retour à une gravité normale. Mais on supportait tout cela sans se plaindre, comme le prix à payer pour vivre une expérience unique dans les annales de l'humanité.



La cryogénie permettait d'envisager des voyages longs de plusieurs siècles.

Puis, un jour, on a fini par arriver... Mais il y avait déjà du monde, des Terriens, tout comme nous ! Peu après notre départ, on avait inventé des vaisseaux plus rapides — bien qu'encore sub-luminiques — qui utilisaient maintenant l'énergie de fission. Plusieurs expéditions nous avaient doublés. Je vous laisse imaginer notre déception. Surtout que la terre promise se révéla être plutôt boueuse et peu intéressante. Il a fallu aussi se réadapter à une société qui avait changé. Le progrès ne nous avait pas attendus et presque toutes les connaissances durement acquises sur le *Mayflower* étaient obsolètes.

Rencontre du quatrième type

C'est peu après qu'a eu lieu la première rencontre avec des extra-terrestres, sur Tau Céti. La petite colonie qui s'installait là-bas avait tout juste eu le temps de signaler qu'un vaisseau inconnu s'approchait avant de cesser d'émettre. Le message nous était parvenu des années plus tard, évidemment, et bien que ne sachant pas trop de quoi il retournait, on a créé la première armée de l'espace pour aller les protéger ou les venger selon ce qu'on découvrirait sur place.

On transforma rapidement nos vaisseaux les plus rapides en augmentant leur blindage et en les armant de lance-missiles à charge explosive, de mines. On ajouta aussi des lasers qui servaient jusque-là pour l'exploitation minière des astéroïdes. Personne ne pensait vraiment les utiliser, car ils consommaient tellement d'énergie que plus d'un prospecteur s'était retrouvé avec ses batteries à plat, errant dans l'espace ou, pire, attiré par l'étoile la plus proche.

Pas assez qualifié pour un autre poste, je me suis engagé dans les marines pour un nouveau grand départ. Le voyage durerait 200 ans cette fois, mais cela n'était plus vraiment un problème, car on avait enfin mis au point la cryogénie. Un petit somme dans la glace et tu es arrivé. On nous a réveillés une semaine avant, le temps de se débar-



rasser des effets secondaires de la cryogénie, qui te rendait plus malade que la pire gueule de bois qu'on puisse se choper, même avec de la bibine de Mars. Mais encore une fois, le progrès nous avait rattrapés et je suis arrivé après la fête.

Relativement vite

Deux siècles s'étaient écoulés. Pendant que je dormais, on avait repris contact avec Tau Céti. Leur radio avait simplement été victime d'une surcharge quand les E.T. avaient essayé de les contacter. Les nouveaux venus s'étaient révélés très amicaux et, en guise de cadeau, ils avaient offert aux colons un petit vaisseau capable de voyager plus vite que la lumière, avec toute la théorie qui va avec et même les plans du propulseur. Le voyage Tau Céti-Terre ne prenait plus que quelques mois en temps réel, quelques jours en temps subjectif.

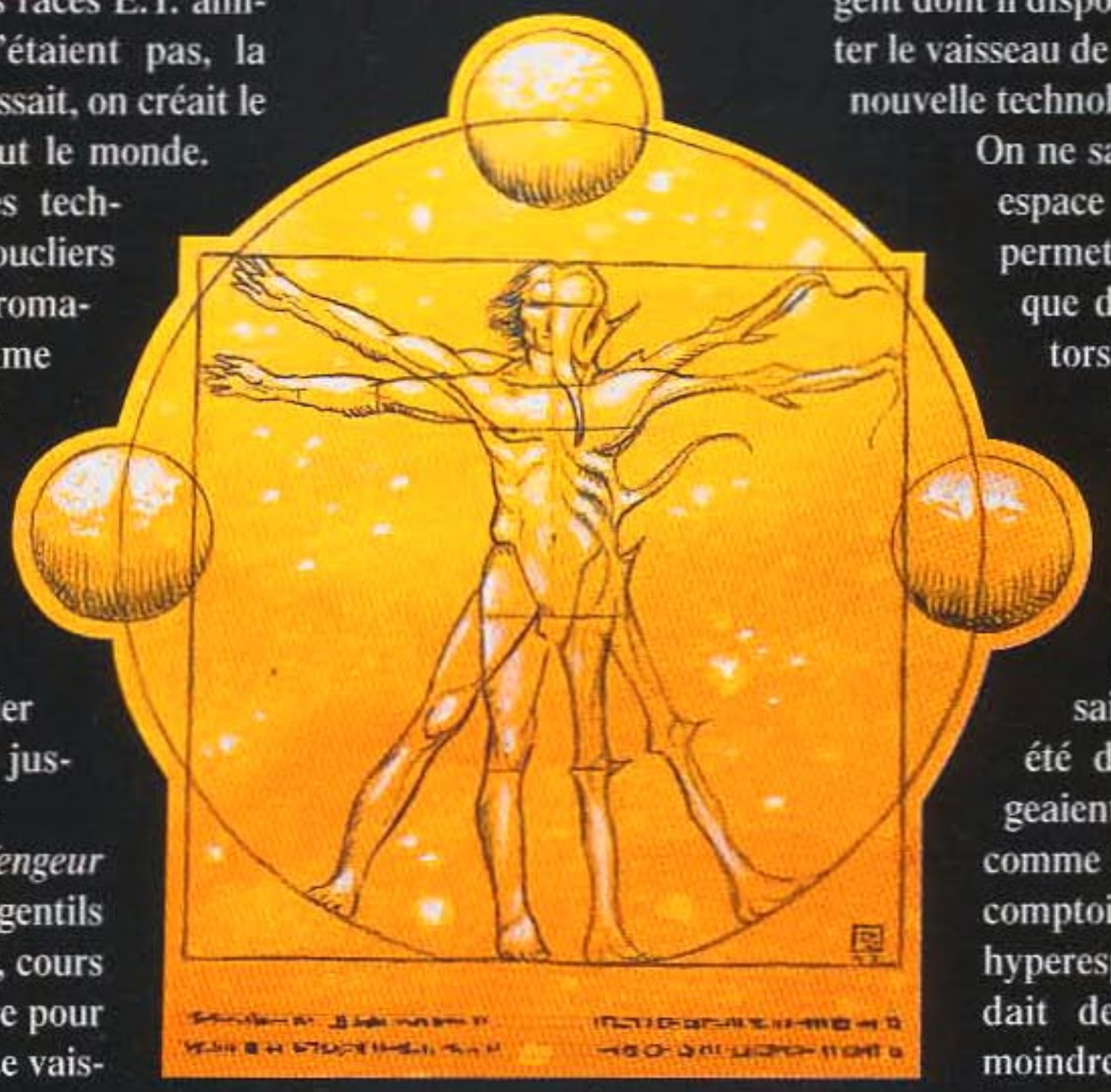
Un colon de Tau Céti utilisa le vaisseau offert pour nous prévenir et arriva huit jours après notre départ. Quelques mois plus tard, les ingénieurs testaient leur propre vaisseau. La production en série commença aussitôt. On se rappela bien les vaisseaux envoyés avec des gars endormis dans la glace, mais on jugea que nous retrouver serait trop long et on nous oublia jusqu'à notre arrivée.

Pendant ces années où je dormis sans rêve, les Terriens rencontraient cinq autres races E.T. amicales, presque autant qui ne l'étaient pas, la Confédération Intergalactique naissait, on créait le basic pour communiquer avec tout le monde. Grâce aux échanges, les progrès techniques furent foudroyants : les boucliers énergétiques, le brouillage électromagnétique, l'antimatière comme moyen de propulsion ou pour l'armement avec les missiles, la gravité artificielle pour ne plus flotter partout dans les vaisseaux et l'antigravité pour se déplacer en douceur près des planètes et faire atterrir et décoller n'importe quel gros vaisseau jusqu'alors obligé de rester en orbite.

Quand notre vaisseau, le *Vengeur XII*, est enfin arrivé, on a été très gentils avec nous : soutien psychologique, cours d'adaptation, de basic ou d'histoire pour nous "réinsérer" dans la société. Le vaisseau, lui, partait directement à la casse quand un collectionneur l'a racheté pour une bouchée de pain.

Les plus hardis s'endettaient dans l'achat d'un petit vaisseau de prospection pour chercher la fortune dans l'espace.

Les extraterrestres permirent à l'homme de faire des progrès technologiques fulgurants qui changèrent le destin de l'humanité.



Bienvenue dans l'hyperespace

On mit fin à nos engagements. Après ce passage sous l'uniforme, occupé pratiquement à dormir, j'étais de nouveau civil. Mais j'avais le moral au beau fixe : depuis mon départ, ma solde avait été placée sur un compte et, grâce aux intérêts, j'étais maintenant à la tête d'une petite fortune. J'avais envie de voir ce nouvel univers de mes propres yeux. J'avais grandi dans un monde où on commençait tout juste à espérer bronzer un jour sous une autre étoile que le Soleil en y consacrant sa vie, et maintenant, j'avais bien plus d'étoiles à visiter que je ne pouvais me rappeler de noms.

Dans un bar, j'ai rencontré Black Jim, un commerçant indépendant. Il faisait du commerce entre petites planètes, là où les grandes compagnies ne vont pas souvent, et c'était assez lucratif. Malheureusement, il venait de perdre son vaisseau après un choc avec une comète errante non répertoriée, un incident encore trop fréquent dans les petits systèmes mal cartographiés. Il n'avait eu que le temps de rejoindre la capsule de secours avant la dépressurisation. Bien sûr, il était assuré, mais l'argent dont il disposait ne lui suffisait pas pour acheter le vaisseau de ses rêves, un petit cargo avec une nouvelle technologie : l'hyper-propulsion.

On ne savait pas grand-chose de l'hyperespace à l'époque, si ce n'est que cela permettait d'aller beaucoup plus vite que dans l'espace normal et sans distorsion de temps : le temps subjectif est le même que le temps réel ; plus la peine de remettre ta montre à l'heure à chaque fois que tu reviens à l'espace-temps newtonien. Seulement il y avait quelques vaisseaux qui disparaissaient parfois. Est-ce qu'ils avaient été détruits ? Ou simplement voyageaient beaucoup plus loin que prévu, comme le suggéraient quelques piliers de comptoir ? Car la navigation dans cet hyperespace était très ardue et demandait des heures de calcul avant le moindre saut.

VAISSEAUX SPATIAUX

Finalement, on s'est associés et on a acheté le premier modèle de vaisseau hyperspatial qui est sorti. En quelques années, j'ai vu plus de planètes que pendant toute ma vie jusque-là. On couvrait à peine nos frais, mais on était heureux. C'était le bon temps. Puis il y eut le saut de trop… On n'était pas très frais après cette soirée sur Bagdad IV. On a dû faire une petite erreur quand on a programmé l'ordinateur d'hyper-navigation et cela ne pardonne pas. L'hyper-propulseur s'est arrêté brusquement quand il a détecté un obstacle et les circuits anti-retour n'ont pas tenu le coup, il a grillé.

On a réussi à se poser en catastrophe sur une planète proche, mais inhabitable. Le vaisseau était nase, nos réserves de nourriture baissaient de semaine en semaine et nos messages radio restaient sans réponse. On devenait fous à tourner en rond en cherchant une solution. Finalement, on s'est décidés à utiliser les cryo de la capsule de secours. Encore un sommeil sans fin. Une équipe de prospection minière nous a retrouvés quelques décennies plus tard. On a eu beaucoup de chance… enfin, moi, j'ai eu de la chance. Le cryo de Black Jim a mal fonctionné, on n'a pas pu le ranimer…

Les portes des étoiles

J'ai bossé un peu avec les prospecteurs, puis je suis revenu vers le Noyau, pour voir comment les choses avaient évolué pendant mon sommeil. J'ai aussi découvert que Black Jim n'avait pas assuré notre vaisseau, car les accidents avec l'hyper-propulsion avaient rendu les assurances exorbitantes pour ce type de navire. Bref, j'étais fauché mais j'avais toujours envie de voyager. J'étais encore en bonne santé.

J'ai réfléchi à ce que j'avais appris au cours des 'siècles'. Je n'étais pas un navigateur, l'hyper-propulsion dont tout le monde se servait maintenant me dépassait un peu. Mes connaissances scientifiques étaient obsolètes. Le commerce n'était plus rentable pour les indépendants car les grosses compagnies allaient partout. Et mon expérience me soufflait que cela ne s'arrangerait pas avec ces espèces de portes qui permettaient maintenant d'aller instantanément d'un endroit à l'autre. T'es quelque part, tu traverses la porte et, pouf, tu es arrivé, de l'autre côté d'une autre porte.

Jeux de rôles : Visitez un vaisseau très spécial, page 85.

Vers l'infini et au-delà

Et vous voulez que je vous dise : je crois qu'on finira par inventer encore mieux. Sur une planète paumée, quand je bossais encore avec Black Jim, on a discuté avec un type à moitié dingue. Il disait avoir rencontré une race inconnue capable de se déplacer par la force de la pensée. Il balbutiait des trucs comme pouvoirs psy et épice. D'après ce que j'ai compris, le pilote imaginait qu'il était à un endroit et, pouf, la flotte s'y transportait, même plus besoin de porte, d'énergie ou quoi que ce soit.

C'est en regardant un doc historique sur la triD que l'évidence m'est apparue : il y avait une chose qui n'avait pas changé depuis mon époque et même bien avant. Quelle que soit la technologie, en cas de problème, faudra toujours de braves petits gars qui nettoient le terrain avec doigté, sans tout casser, arrachent les drapeaux des vaincus pour mettre le leur à la place. Ouais, on se passera peut-être un jour de vaisseaux, mais jamais de marines. On change d'uniforme, d'armure, d'arme, mais 'Improvisation, Adaptation, Domination', ça, on n'a pas encore trouvé le moyen de le changer ! Les marines ont encore de beaux jours devant eux !



Texte : Isabelle Sol
Illustrations : Didier Graffet





SOURCES

Juste quelques exemples, pour voir ce que pourrait être une évolution des voyages spatiaux :

Paradoxe des jumeaux d'Einstein et premiers voyages : *l'Âge des étoiles* de Robert Heinlein chez Presses Pocket, *la Guerre éternelle* de John Haldeman (Un petit bijou) chez J'ai Lu SF.

Cryogénie, début de l'expansion : *Alien, le 8e passager.* Un film de Ridley Scott disponible en vidéo chez 20th Century Fox.

Hyperespace : *Star Wars*, la trilogie, disponible en vidéo (dans sa version remixée) chez 20th Century Fox.

Points de saut hyperspatiaux : *Babylon 5* (série diffusée sur Canal +)

Voyage instantané : *Hypérion* et *la Chute d'Hypérion* de Dan Simmons, un chef-d'œuvre de la SF (dixit le rédac'chef) disponible en 2 tomes dans la collection Ailleurs et Demain chez Robert Laffont ou en poche (4 volumes) chez Pocket.

1998 : Année de l'Orc !

Ces trois pages vont vous permettre de découvrir les projets pour cette Année de l'Orc. Trois pages que nos collaborateurs orcs ont relues avant publication, l'auriez-vous deviné ?

Regardez-les, fièrement dressés, leurs canines jaunies et leurs yeux rouges rivés sur l'horizon. Craignez-les, sauvages, leur masse bardée de pointes posée sur leur épaule. Appréciez-les, simples, leurs rires gras se perdant au milieu des glouglous accueillant la bière qui coule à grands flots. Fêtez-les, Seigneurs, quand une année entière de notre monde leur est consacrée.

Pourquoi l'Année de l'Orc ?

C'est une excellente question. Les réponses sont multiples et respectent scrupuleusement la logique orcque. Nous vous proposons un petit tableau indiquant les bonnes raisons justifiant la décision d'avoir proclamé 1998 Année de l'Orc. Pour connaître celle qui vous convient, jetez un dé et consultez la ligne correspondant à votre résultat.

2 - L'année du schtroumpf, c'était pas vraiment dans notre créneau.

6 - C'est un cycle, l'Année de l'Orc a lieu tous les 106 ans.

1 - C'est l'anniversaire de la naissance de Glourq le ténébreux, qui vit le jour il y a 237 ans, 2 mois et 21 jours.

7 - Les pressions exercées par les orcs sur la Rédaction intransigeante de DRAGON® Magazine ont fini par prouver que cette intransigeance était quelque peu surfaite.

5 - La prochaine découverte d'orcs sur Mars nécessitait une préparation psychologique des humains.

3 - Lors du dernier tournoi interracial d'échecs, l'orc a été consacré vainqueur... tous ses adversaires ayant déclaré forfait.

4 - Les orcs nous aiment bien (surtout avec un peu de persil).

Mythologie orcque

"Au début, les dieux créèrent les orcs, puis ils façonnèrent les humains, les elfes et enfin les nains.

"Les orcs prirent sous leur protection les autres races. Ils firent preuve de beaucoup de patience pour enseigner à toutes ces créatures un minimum de connaissances. La tâche était ardue du fait de la brièveté de l'existence des élèves. En effet, un elfe vivait en moyenne 50 ans, un nain pouvait atteindre 70 ans et l'humain quant à lui possédait une longévité d'environ 150 ans. Ces durées de vie étaient ridicules par rapport à l'orc, quasi immortel."

Ainsi commence le Mémorzi, le plus vieil écrit orc connu. Selon leur mythologie, les orcs vexèrent les dieux et les offensèrent. En punition, les puissances divines inversèrent l'ordre des choses. Et les orcs perdirent leur statut de dominateurs, leur intelligence supérieure et leur longévité au profit des elfes, anciens cancres du monde.

Mais les dieux leur laissèrent une chance de se racheter. Ils enfermèrent tout le savoir orc dans une coupe Orzithéna, le calice du savoir, qui fut ensuite cachée. C'est cette coupe que nous vous proposons de retrouver.



Chazze au calice

Dans le prochain numéro de DRAGON® Magazine (le 41 en avril), nous publierons une carte représentant les 21 royaumes du monde des orcs ; dans notre n° 42 (juin), nous publierons la carte d'un royaume avec ses régions ; dans le n° 43 (septembre), celle d'une région avec ses principales villes ; et enfin, dans notre n° 44 (octobre), le plan d'une ville où figurent les principaux bâtiments.

À chaque fois, vous devrez découvrir le lieu où se cache le calice : sur la carte du monde, vous devrez trouver le bon royaume, sur la carte du royaume la région, sur celle de la région la ville, et enfin dans la ville le bâtiment. Mais comment ? Facile : vous disposerez de nombreux indices, sous forme d'énigmes que nous avons extraites du fameux Mémorzi.

La plupart de ces indices seront publiés dans DRAGON® Magazine, certains seront visibles aux Salons de la Maquette (en avril) et du Monde du Jeu (en octobre), ou dans des magasins partenaires. Les membres de l'Association de Protection du Patrimoine et de la Culture Orcque recevront un indice pour chacune des cartes publiées. Vous pourrez également acheter des indices en Dragons frottants et chiffonnants.

Le résultat de cette chasse, les solutions et les gagnants seront publiés dans notre numéro de décembre (le 45).

Avis spécial

Pour la chasse au calice, nous avons trouvé une phrase qui, peut-être, pourra vous aider à résoudre l'énigme du prochain numéro.

"À l'endroit où tout est petit, un chevalier se défend aux couleurs désirées."

Le conseil des orcs

Les éditeurs et magazines : Asmodée (Demonworld, Service compris), Casus Belli, DRAGON® Magazine, Fenryll (figurines), Hexagonal (Orcs & Trolls, JRTM, Rolemaster), Jeux Descartes (Warhammer, Shadowrun) et Prince August (figurines du Seigneur des Anneaux), ont donc décidé de fêter l'Année de l'Orc. Pour cela, nous avons fondé une Association pour la Protection du Patrimoine et de la Culture Orcque. C'est une sorte de gigantesque tribu, une armée d'orcs, dans laquelle nous vous attendons nombreux.

En devenant membre de cette association, vous bénéficierez de nombreux avantages. En tout premier lieu, vous recevrez votre pack orc, composé d'une carte de membre, d'une figurine d'orc et d'une planche d'autocollants.

La carte est nominative et frappée du sceau de l'Année de l'Orc. Elle vous permettra de prouver votre appartenance à l'association. La planche contient des autocollants à l'effigie du logo "1998 Année de l'Orc". Vous pourrez les coller un peu partout et ainsi faire partager votre bonne humeur. La figurine d'orc (de la marque Fenryll) est l'une de celles qui seront autorisées pour participer au concours de dioramas (voir plus loin).

Touche pas à mon orc

Mais ce n'est pas tout. Sur présentation de la carte de membre de l'Association de Protection du Patrimoine et de la Culture Orcque, vous aurez droit à des réductions exceptionnelles sur tous les stands de nos partenaires cités plus haut lors des Salons de la Maquette et du Monde du Jeu, particulièrement sur les produits contenant des orcs. Les détails vous seront précisés dans ces salons et sur chaque stand.

Toujours sur présentation de la carte de membre, vous bénéficierez d'une réduction sur le prix d'entrée du Salon du Monde du Jeu (non



cumulable avec d'autres offres du même ordre).

Vous serez prioritaire pour vous inscrire au grand jeu de l'orc qui sera organisé sur le stand Hexagonal le lundi de Pâques au Salon de la Maquette et le dernier jour du Salon du Monde du Jeu. Enfin, vous recevrez un indice supplémentaire pour chacune des quatre parties de la grande chasse au trésor organisée par DRAGON® Magazine (voir plus haut).

Pour devenir membre de l'Association de Protection du Patrimoine et de la Culture Orcque, il vous suffit de remplir le bulletin (à découper ou à photocopier) placé en fin d'article et de nous le renvoyer accompagné d'un chèque d'un montant de 50 FF (pour la France Métropolitaine, d'un mandat international de 100FF pour le reste du Monde).

Concours de dioramas d'orcs

Pour participer à ce grand concours de figurines, vous devez réaliser un diorama sur un carré de 7 cm de côté. Ce diorama a pour thème "les orcs" et doit donc comporter au moins l'une des figurines autorisées comme élément principal de la scène. Votre réalisation devra ensuite être envoyée à l'adresse suivante avant le 25 septembre 1998 :

DRAGON® Magazine, Orc d'or,
94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy.

Les dioramas seront exposés dans des vitrines lors du Salon du Monde du Jeu. Les visiteurs voteront pour choisir le gagnant de l'Orc d'or. Un autre jury, composé de professionnels de la figurine et de l'illustration élira "le Pinceau d'or". Les gagnants seront récompensés et des photos des œuvres seront publiées dans nôtre magazine et dans Casus Belli.

Votre diorama doit comporter au moins une figurine d'orc des marques Fenryll ou Prince August exclusivement.

Les membres de l'Association de Protection du Patrimoine et de la Culture Orcque recevront une figurine de la marque Fenryll et n'auront donc pas à en acheter une (mais ils peuvent le faire).

Appel au peuple

Cette année de l'orc sera particulièrement animée, et nous avons l'intention de publier de nombreux éléments issus de la culture orcque : photos de leurs maisons, bulletins scolaires, portraits de famille, prospectus de vacances, affiches de propagande pour l'armée orcque, brochures satiriques sur les elfes, etc. Pour cela, c'est sur vous, lecteurs et lectrices de DRAGON® Magazine que nous comptons. Armez-vous de crayons, de stylos, de ciseaux, d'appareils photos ou d'ordinateurs et laissez votre imagination et votre humour vagabonder. Nous attendons avec impatience vos réalisations, vos photos, vos dessins, vos fac-similés, etc. sur tout ce qui concerne la culture orcque. Bien sûr, les meilleurs envois seront reproduits dans le magazine (dans la Banque des Dragons) et, surtout, les lauréats seront récompensés en Dragons frottants et chiffonnants.

Derniers conseils avant le départ

Et voilà, nous vous attendons dans les rangs de notre Association pour la Protection du Patrimoine et de la Culture Orcque. Nous espérons que cette initiative vous plaira et que vous serez nombreux à nous envoyer vos créations, à participer au concours de figurines et à courir après le calice tant convoité. Que vous soyez du côté des orcs, ou plutôt du côté des elfes et des nains, c'est dans votre intérêt de trouver le calice. Une fois découvert, vous n'aurez qu'à le donner aux orcs, ou au contraire à le garder soigneusement hors de leur portée.

Dans tous les cas, nous vous souhaitons une excellente année orcque, en attendant 1999 qui sera l'année... d'autre chose.

Texte : Olivier Noël
Conception et réalisation graphique : Didier Graffet

Bulletin d'inscription à
l'Association de Protection du Patrimoine
et de la Culture Orcque

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

.....

Oui, je désire prendre la défense des orcs en m'inscrivant.

Signature :

Bulletin à découper, recopier ou à photocopier, et renvoyer à :

DRAGON® Magazine, 1998 Année de l'Orc,
94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy,

accompagné d'un chèque d'un montant de 50 FF (pour la France Métropolitaine, ou d'un mandat international de 100 FF pour le reste du Monde) à l'ordre de l'APPCR.





INCUBATION

Tirs de fusil plasma et de canons lasers, ce mois-ci, la micro-informatique donne dans le jeu d'action.



Rien ne va plus sur Scay-Hallwa une petite colonie spatiale, la procédure d'évacuation de tous les humains a été déclenchée. De nombreuses personnes ont été massacrées par des créatures aliennes très dangereuses, les Scay'Ger. Comme à chaque fois dans ce genre de cas, c'est le corps des marines qui est chargé de nettoyer tout ça.

Invasion extraterrestre

C'est vous qui allez diriger les space-marines et tenter de réussir les missions qui vous seront données. Chaque homme de votre escouade possède des points d'action qu'il peut dépenser à chaque tour. Ses points lui servent à se déplacer, à faire feu, à ouvrir des portes ou des caisses, à se mettre en position de tir d'opportunité, etc. À contre-courant des jeux en temps réel, *Incubation* se déroule en tour par tour, ce qui permettra aux joueurs peu habiles avec une souris de faire éclater au grand jour leurs capacités de stratèges.

Les missions vont du simple nettoyage à l'escorte d'un scientifique, en passant par la récupération de matériel. À chaque tour vous devez diriger vos unités (dépenser tous leurs points d'action). Quand c'est fait, ce sont les Scay'Ger qui agissent, sous la férule de l'ordinateur. Là vous risquez de lourdes pertes, surtout si vos marines se trouvent à découvert.

Les configurations indiquées sont les configurations recommandées.

Un jeu Blue Byte distribué par Ubi Soft. Config : Pent 133, CD-Rom x4, carte SVGA 2 Mo, 16 Mo de Ram, Win 95.



Bienvenue chez les marines

Pour lutter contre ces aliens, les marines disposeront, petit à petit, d'un équipement de plus en plus perfectionné auquel s'ajouteront l'expérience du champ de bataille et l'amélioration de leurs compétences. Ainsi vos soldats démarreront avec des pistolets légers, ils accéderont ensuite aux armures, aux fusils d'assaut, aux lunettes de visée, aux détecteurs et analyseurs de mouvement, aux lance-flammes, etc. Ne croyez pas pour autant que vos marines, qui amélioreront également leurs compétences, auront la vie plus facile...

Dans les premières missions, vous n'aurez à affronter que des Ray'Ther, des Scay'Ger rapides mais vulnérables même à des armes légères. Hélas, rapidement, d'autres types de Scay'Ger vont faire leur apparition, comme les Gore'Ther ou les Squee'Coo. Au total, ce sont 11 espèces d'aliens que vous affronterez, chacune ayant ses points forts et "son" point faible.

Zones de combat

En mode campagne (le plus intéressant), vous accéderez, entre chaque mission, à la carte stratégique. Il s'agit d'une vue en 3D, que vous pouvez faire tourner. Sur celle-ci apparaissent des cercles blancs. Si vous pointez votre curseur dessus, ils prennent la couleur verte, rouge ou bleue. Les zones rouges vous amènent vers de nouvelles missions, les bleues vers des lieux de ravitaillement où vous pourrez dépenser les points de compétences et d'équipement accumulés lors des précédentes missions. Enfin, les zones vertes proposent des scènes cinématiques qui font avancer le scénario de la toile de fond. Cliquez sur la zone choisie et votre choix est validé. Il est à noter que si les textes ont été traduits (avec de nombreuses fautes d'orthographe, ce qui est vraiment dommage), les dialogues des scènes cinématiques sont restés en anglais. Les anglophobes risquent de souffrir mais cela ne les empêchera pas de jouer. Au pire ils ne suivront pas l'évolution assez classique de la toile de fond.



Rommel in the machine

Incubation est un jeu entièrement en 3D et si l'on peut être un peu déçu par le look général, qui fait vraiment penser à un univers de polygones recouverts de papier-peint, on appréciera les différentes vues proposées : 3D-isométrique, vue de dessus, vue stratégique ou encore vue du space-marine. Vous pouvez ensuite bouger la carte à votre guise et ainsi vous offrir de superbes panoramiques par les yeux d'un soldat.



SHADOWMASTER



Côté stratégie, le jeu est vraiment prenant et les 40 missions pourront être jouées selon les 3 modes de difficultés, offrant un nombre d'heures de jeu exceptionnel. Il vous faudra à chaque fois définir votre tactique en fonction de la mission, de l'équipement que vous possédez, des adversaires présents dans la zone, et enfin des événements inattendus. Le jeu propose même une option mémoire vous permettant d'enregistrer une position puis d'essayer de nombreuses combinaisons avant de choisir vos mouvements définitifs.

Le vilain petit canard

Incubation, dans la lignée du jeu de plateau *Space Hulk*, réussit merveilleusement à retracer l'ambiance de *Aliens* (1986). C'est vraiment un jeu de stratégie et d'action passionnant. Mieux vaut qu'on vous le dise, car l'illustration de la boîte (un mauvais alien en image de synthèse collé sur une méchante texture bleue) ne donne pas envie de se précipiter sur ce logiciel.

Texte : Stan Noble



A priori, c'est la première et la dernière fois que nous parlerons d'un shoot'em up dans DRAGON® Magazine. Mais comme disait le sage, l'exception confirme la règle.

Magic Matthews

Il est des illustrateurs de génie dont les recueils d'œuvres prennent des heures à regarder, tant chaque page nous entraîne dans des minutes de rêveries inconscientes. Rodney Matthews est de ceux-là. Nous avions consacré un article (avec interview) à cet artiste dans notre n° 15 de janvier 94 (que le temps passe vite !) et un recueil de ses œuvres est toujours disponible aux Éditions Vents d'Ouest. Aujourd'hui, la micro-informatique utilise de plus en plus les talents de designers ou d'illustrateurs professionnels et Psygnosis ne s'est pas trompé en engageant Rodney Matthews.

Casse-pipes de luxe

Tout au long de *Shadowmaster*, vous dirigez un véhicule, digne croisement d'un buggy et d'une voiture lunaire. Vous évoluerez au milieu de décors fantastiques peuplés de monstres mécaniques. L'amoureux d'imaginaire constatera avec étonnement la très grande présence du style de Matthews. Tous les décors et la moindre des créatures semblent sortir de ses illustrations. Pour une fois, la beauté d'un jeu n'est pas due à la seule avancée technologique, mais véritablement au talent d'un designer.

Il fallait signaler ce logiciel pour saluer cette première, même si l'on aurait préféré voir le talent de Rodney Matthews associé à un jeu d'aventures (ce sera peut-être le cas pour Keith Parkinson). Ce très beau jeu, s'il ne guérira pas les aversions aux shoot'em up, émerveillera ceux qui trouvent du plaisir dans ce type de logiciel.

Texte : Stan Noble







Un jeu Psygnosis.
Config : Pent 133, 16 Mo de Ram, CD-Rom x4, Win 95.

GRAND CONCOURS

SHADOWMASTER

Survivre à l'apocalypse, par tous les moyens, parce qu'il n'y a pas d'autre choix possible.



Avec Dragon Magazine et Psygnosis, découvrez l'univers de Rodney Mathews.

Gagnez des posters en édition limitée de Rodney Mathews, des jeux ShadowMaster PCCD et des jeux Ecstatica 2 PCCD.









poster cadeau Rodney Mathews

Liste des prix

1er prix : 1 poster série limitée Rodney Mathews
+ 1 jeu ShadowMaster PCCD
+ 1 jeu Ecstatica 2 PCCD

2e au 15e prix : 1 poster série limitée Rodney Mathews
+ 1 jeu ShadowMaster PCCD

16e au 25e prix : 1 poster série limitée Rodney Mathews
+ 1 jeu Ecstatica 2 PCCD

26e au 29e prix : 1 jeu Ecstatica 2 PCCD

SHADOWMASTER

Survivre à l'Apocalypse, par tous les moyens, parce qu'il n'y a pas d'autre choix possible. Repoussez les forces d'attaque de ShadowMaster à l'aide de votre véhicule blindé tout terrain.
Poursuivez votre combat post-apocalyptique dans 6 environnements de science-fiction, avant d'affronter la colère démoniaque du plus infâme des tyrans : ShadowMaster.
Un jeu trépident et violent, avec 16 niveaux d'action. 8 armes de destruction évolutives. Des objectifs spécifiques à remplir à chaque mission. Des milliers d'ennemis extraterrestres en 3D, appartenant à 60 types de créatures.

ECSTATICA 2

N'en doutez pas. L'Enfer existe vraiment. An 931 : C'est le Chaos!!
Plus de 3 années se sont écoulées, depuis que notre héros a quitté son château et ses forêts luxuriantes. Aujourd'hui, l'Eldersign, le sceau sacré garant de l'Ordre Universel, a été brisé. Le monde est sous la domination de forces démoniaques qui ont à leur tête un Archimage tout-puissant et ses 4 sbires.
Le temps presse. N'écoutez plus que votre courage et partez à la recherche des 7 fragments de l'Eldersign.

question n° 1
Combien de types de créatures mécanoïdes se trouvent dans le jeu ShadowMaster ?

question n° 2
De quel artiste d'Héroic Fantasy ont été inspirés les environnements de ShadowMaster ?

question n° 3
Dans quel moyen de transport traversez vous les univers post-apocalyptiques du jeu ?

question subsidiaire
Combien de réponses exactes à ce jeu recevrons-nous ?

Réponse à envoyer sur papier libre avant le 15 mars 1998 à :
RIVE MEDIA - Concours ShadowMaster
2, rue du Roule - 75001 PARIS



Forever

Les vampires ont leur ribambelle de films, mais les fées étaient vraiment les parents pauvres du 7e art.* Forever *réparera un petit peu cette injustice.

Forever (Photographing Fairies) de Nick Willing, durée 1 h 50, sortie le 11 février 1998

La Première Guerre Mondiale a fait de très nombreuses victimes. Des familles pleurent un fils, des jeunes femmes un mari. À une époque où la "science" fait de grandes percées et devient de plus en plus présente, certaines personnes refusent de se contenter du réconfort apporté par l'Église. On cherche à expliquer, de manière "rationnelle", que la mort n'est pas une fin en soi, que ce n'est qu'un passage et qu'il existe un autre monde.

Toute la civilisation occidentale se tourne vers l'ésotérisme, le spiritisme et la "parapsychologie" — en réalité, à l'époque, tout ceci fait partie des sciences, au sens populaire du terme. Ce courant de pensée trouve de l'écho même chez d'éminentes personnes. Ainsi, Sir Arthur Conan Doyle, le père de Sherlock Holmes, consacra une partie de son œuvre et de sa vie aux sciences occultes. Si je vous dis tout ça, ce n'est pas par hasard.

Les fées de Cottingley

En 1917, dans la petite ville de Cottingley, deux jeunes filles, âgées de 15 et 10 ans, affirment qu'elles jouent avec des fées. Elles sont même en possession de preuves, des photographies desdites fées ! Cette affaire viendra aux oreilles de Sir Arthur Conan Doyle qui, comme je l'indiquais auparavant, est un fervent défenseur du spiritisme.

Doyle y voit enfin la preuve tangible de l'existence d'un Au-Delà et, en 1922, il raconte cette histoire dans son livre *The Coming of fairies* (traduit en français par Lattès sous le titre *les Fées sont parmi nous*). Après la mort du célèbre écrivain, les deux jeunes filles avoueront que si leurs photos n'étaient pas truquées, leurs fées n'étaient que des découpages et des collages épinglés sur une branche ou dans l'herbe. Cette "plaisanterie" inspira un roman à l'écrivain Steve Szilagyi, qui a servi de base à *Forever*.



En attendant la mort

Nous sommes cette fois en 1913, en Suisse. Le photographe anglais Charles Castle épouse la très belle Anne-Marie. Le lendemain de leurs noces, les deux jeunes mariés sont surpris par une violente tempête et la jeune femme meurt tragiquement. Durant la Grande Guerre, Charles est chargé de photographier les cadavres. Mais il traverse ces années comme un fantôme, persuadé d'être déjà mort et n'ayant plus aucun goût pour la vie.

À son retour à Londres, il monte un studio photo avec Roy, son assistant des tranchées. Sa spécialité est le trucage. Les parents éplorés viennent se faire prendre en photo en compagnie de Roy, habillé en militaire anglais. Ils fournissent ensuite un portrait récent de leur fils et Charles n'a plus qu'à retoucher le cliché en découpant le visage de son assistant pour le remplacer par celui de la victime.

Les yeux sont truqués ?

Charles ne croit pas en Dieu, pas plus qu'il n'adhère au courant spirite. Il voue une haine tenace aux "manipulateurs" qui veulent faire croire qu'il y a quelque chose après la mort, car, lui, il ne triche pas, ses clients savent qu'ils achètent une photo truquée, rien de plus. Au cours d'une conférence à la Société Théosophique, Charles démontre le trucage d'un cliché de fée (c'est là que le film se sépare de la véritable histoire) et se heurte à Conan Doyle.

Il reçoit un peu plus tard la visite de Béatrice Templeton. Ses filles affirment jouer avec des fées et, sur une photo, on aperçoit une forme translucide sur la main de l'une d'elles. Très sceptique, Charles affirme qu'il s'agit d'un reflet ou d'une poussière sur l'objectif. Mais quelques heures après le départ de Mme Templeton, Charles remarque que la petite fille a le même reflet dans la pupille de ses yeux, il ne peut donc s'agir d'une poussière ! Les fées existeraient-elles ?

Charles le désabusé va immédiatement partir pour le village des Templeton, à la recherche d'un

fantôme. Obsédé par l'image de sa femme et l'idée qu'il existe un autre monde après la mort dans lequel il pourrait la retrouver. Cette obsession, elle tourne autour d'un vieil arbre centenaire auprès duquel les petites filles rencontrent les fées (disent-elles). Mais cet arbre est aussi le théâtre d'un drame quand Mme Templeton se brise le cou après avoir essayé de l'escalader, victime d'une crise de démence. C'est du moins ce que pense son mari, le Pasteur Templeton, fervent sujet de Dieu. Charles va tout faire pour voir les fées et prouver leur existence, quitte à sacrifier sa vie et à refuser de renaître dans les bras d'une autre femme.



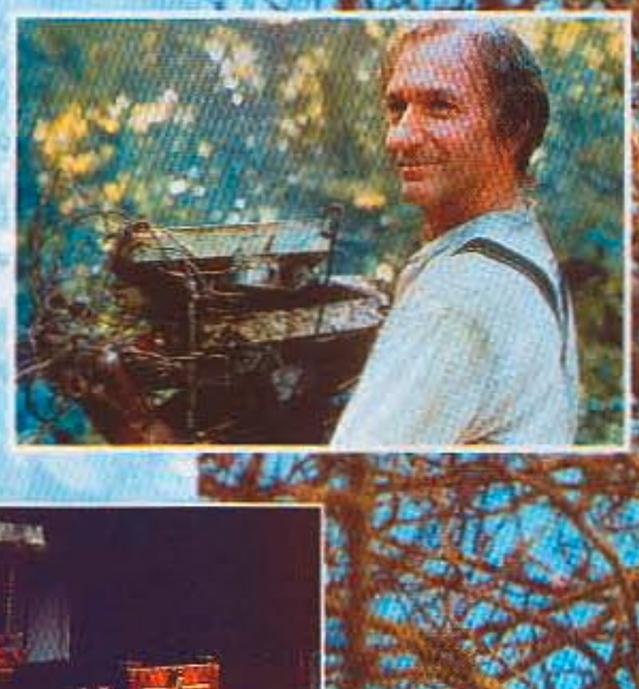


Il était une fée

Forever (*Photographing Fairies*) est un film fantastique (au sens genre du terme). La photo et les décors ressemblent à la campagne anglaise telle qu'on l'imagine dans l'univers de Lewis Caroll ou dans certains clips de la chanteuse Enya : des paysages naturels féeriques, des arbres centenaires, des pluies de fleurs, etc. Le réalisateur Nick Willing, dont c'est le premier film, a également co-écrit le scénario. Loin de s'être contenté d'effleurer le mythe des fées, il a créé une véritable mythologie de la fée, là où n'existaient que des légendes éparses et sans cohérence.

Nous ne sommes pas là en présence d'un film fantastique au ton champêtre, mais d'un mélodrame romantique. Seule la personne capable de déceler dans le sourire d'un tueur en série les résidus d'une innocence enfantine, saura voir ici un film optimiste. C'est une fable racontant l'amour éternel d'un homme. Un amour qui le mènera jusqu'aux portes de la folie et de la mort. Les acteurs sont très bien dirigés et on savourera les prestations de Toby Stephens (Charles Castle) un comédien de théâtre, et de Ben Kingsley (*Gandhi*, *la Liste de Schindler*) en pasteur "rationnellement" croyant. La composition des petites filles, sorties tout droit d'*Alice au pays des merveilles*, est également remarquable.





Pour toujours

Résumons en disant que la photo est superbe, que le scénario, les effets spéciaux (hormis la neige en polystyrène), et le jeu des acteurs sont irréprochables. Je conseille à tous nos lecteurs d'aller voir ce long métrage "féerique" (à moins d'une allergie aux mélodrames) qui semble avoir été réalisé pour eux.

Texte : Stan Noble







A la Pointe du Pinceau

La Murène

Je vous ai déjà présenté quelques bases pour "scratcher" des véhicules dans le n° 34. Facile... Maintenant, nous allons créer de A à Z un vaisseau spatial avec des pièces plastiques déjà moulées.

Commencez par "bidouiller" vos pièces plastique (en général des morceaux de jouets, de maquettes et quelques tubes) et cherchez une forme générale. Puis, pour l'habillage, sélectionnez d'autres ustensiles. Ici, laissez faire votre instinct : une idée vous traverse l'esprit... ça y est ! vous avez trouvé la forme générale du vaisseau. Ce qui compte c'est le concept, l'idée de base. Une fois l'engin visualisé, il ne vous reste plus qu'à imaginer...

Le cuirassé pirate *la Murène* vient de quitter l'orbite de Red ZA le satellite de la planète Neckos située au centre des Constellations Majeures. Prête pour une nouvelle chasse, *la Murène* est sortie de son repaire pour aborder le premier gros cargo qui passera à sa portée. Ne vous fiez pas à son allure "squaliforme", *la Murène* est un cuirassé de guerre spatial sur-armé, qui chasse ses victimes tous feux et moteurs éteints, ses grandes antennes à l'écoute... prêt à surgir des profondeurs de l'espace sur sa proie. Assez déliré ! Attention, suivez le guide !

Revue de détail

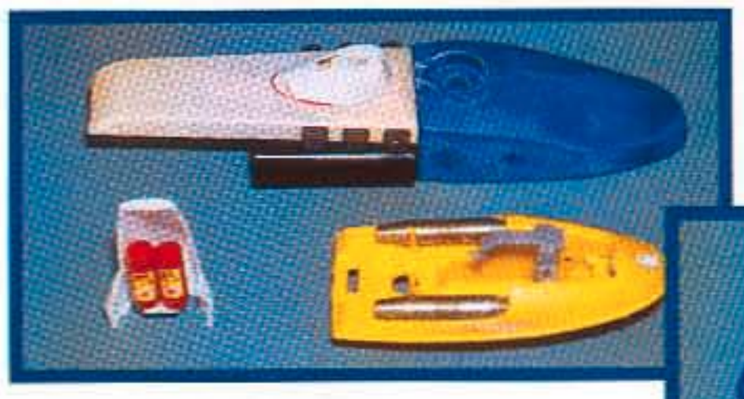
Photo 1 : Présentés devant vos yeux ébahis, voici tous notre bric-à-brac prêts à scratcher ; avec, pour la coque, les éléments principaux où vont venir se coller toutes les autres pièces :

1. une coque de scooter des mers en plastique (deux parties) ;
2. une plaquette plastique au bout incurvé ;
3. une pile plate pour le conteneur du carburant ;
4. le siège du scooter pour le dessous du bloc de propulsion (il s'encastrera sous les rebords de la plaquette plastique, de sorte que je puisse peindre des pièces à coller à l'intérieur) ;
5. des tubes en métal pour la grosse tuyauterie du dessous ;
6. pour le kiosque, un bouchon de tube de shampooing ;
7. des ailettes d'avion en plastique ;









4



5



6

8. des carrés (boutons de télécommande) ;
9. deux extincteurs dont j'ai coupé l'extrémité pour en faire des réacteurs ;

Vous remarquerez sur la présentation d'autres pièces que je n'ai pas citées car elles sont en option.

Il faut aussi un socle percé au centre avec une tige plastique rigide pour soutenir la maquette (non présent sur la photo).

Photo 2 : Pour les autres éléments, je vais employer des tubes métalliques et en plastique de différents diamètres que vous trouverez dans tous les magasins de maquette basés dans le secteur de la voie lactée, et regroupés sur un caillou que ses indigènes primaires appellent "Terre". Pour la peinture de la coque, une bombe noire et une autre couleur bronze (aluminium en option). Pour le marquage du vaisseau, je prendrai des décalcomanies à maquette, ainsi que vos deux meilleurs amis : superglu et x-acto les inséparables.

Photo 3 : Pour les touches de peinture et les détails : une brosse, un n° 0 et un n° 000, une palette et les peintures acryliques représentées ici, de la marque Prince August.

Chantier naval

Photo 4 : Le concept et la forme générale définis, je colle la partie supérieure de la coque sur la pile, puis y rajoute la plaquette plastique pour le pont supérieur, et je colle le kiosque et six petits carrés de chaque côté du pont.

Quant aux réacteurs, je les colle sur une plaque plastique sous le siège prédécoupé. La partie "dessous" du fuselage comporte maintenant les deux cylindres en métal, une rampe de lancement, et une bouche de canon laser dans laquelle je glisse un morceau de tube.

Photo 5 : L'étape suivante, pour la coque supérieure, consiste à recevoir les détails de base avec les deux carrés orange reliés par trois sections de tubes et la plaquette en forme de grille qui se place derrière le kiosque. Je place l'antenne radar dans le trou du bouchon et une batterie de missiles pour combler le trou sur l'arrière du "capot" de notre vaisseau.



7

8





À ce stade, il vous faut définir ce que l'engin représente (ici, un vaisseau de combat), et placer judicieusement les pièces et les détails pour ne pas casser la forme générale.

Photo 6 : Pour les dessous de la carlingue, j'ai collé un cockpit en plastique bleu et deux petits triangles pour les protections latérales de la cabine de tir.

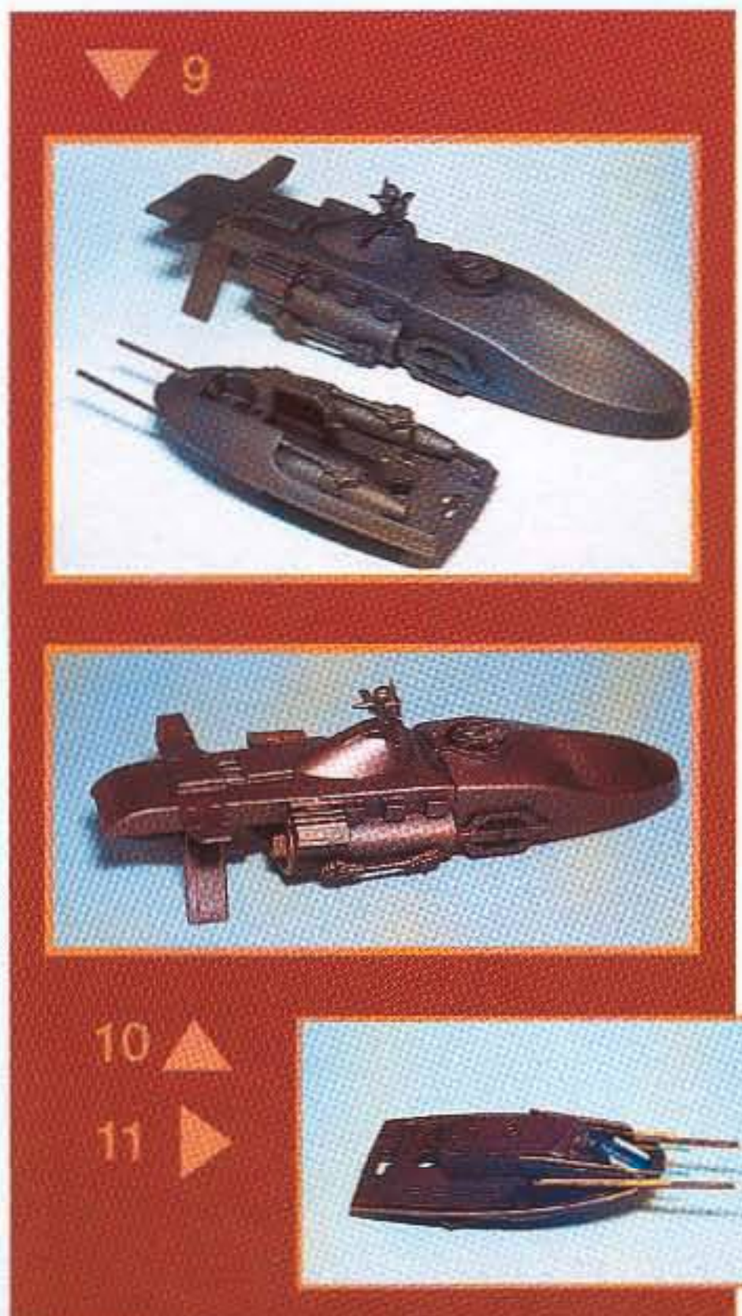
Photos 7 et 8 : Maintenant, toujours pour la ligne générale du vaisseau, je rajoute les ailes d'avion à l'arrière, juste au dessus et au-dessous des réacteurs. Comme la conception du vaisseau porte sur un conteneur amovible, je colle sur la coque supérieure les bras plastiques articulés gris, et sur le capot à gauche et à droite, deux "vérins hydrauliques" orange pour rendre le tout crédible.

Mais essayez toujours les éléments à différents endroits, pour voir là où ils s'adaptent le mieux (des centaines de combinaisons sont possibles, c'est mieux que les légos !). Je garde certains éléments à part pour la suite.

Peins ta coque

Photo 9 : La sous-couche ! Au spray noir, passez bien dans tous les creux ; et n'approchez pas trop la bombe (20 cm c'est bien), sinon vous allez recouvrir les petits détails sous une couche épaisse. Le noir base va nous servir d'ombre : faites-le donc bien uniforme.

Photos 10 et 11 : Maintenant, il s'agit d'avoir la patte légère pour peindre la carlingue de l'appareil. Déposez la maquette sur un support propre, et pulvérisez la couleur métal à la verticale, de gauche à droite, pour que toute la couleur vienne se déposer sur le dessus et les côtés des éléments, créant des surfaces éclairées, le noir créant une ombre par le dessous. Même opération pour le



9

10

11

Fennyll

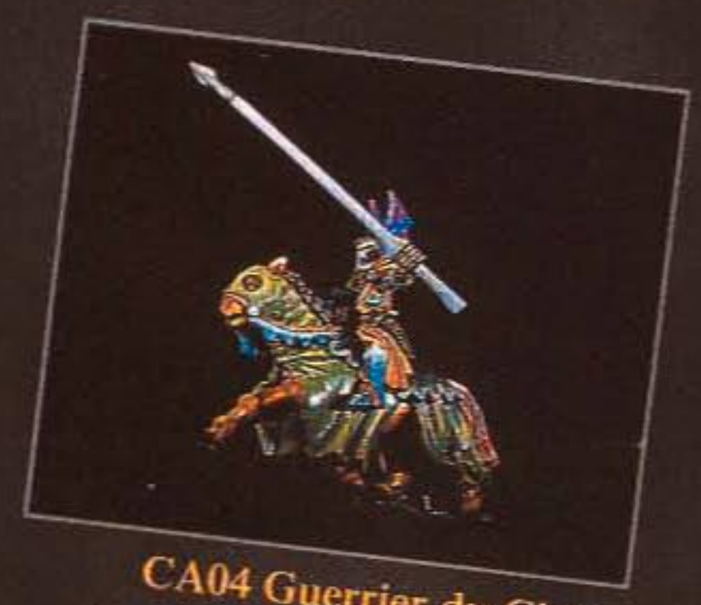


SM10 Le Griffon



CA01 Amazone

CA02 Barbare



CA04 Guerrier du Chaos



FA07 Guerriers du Chaos 2



FA20 La Grande Prêtresse



FM14 Féeriques



FM19 Squelettes de nains



FA22 Le Barbare et sa captive

Fennyll,
la référence française pour les figurines 25 mm de jeux de rôles, wargames et dioramas. Des nouveautés tous les mois. Plusieurs gammes pour vous satisfaire : Aventuriers, Monstres, Cavaliers, Champions, boîtes d'Armées, Science-Fiction et figurines Humoristiques. Distribuées dans les meilleurs magasins par Hexagonal.



FM16 Hommes-Boucs



FA17 Voleurs



FA19 Nains du Chaos



FA21 Commandement nain sur pavois



FM17 Ogre des villes

FM15 Ogre des champs



SF04 Les créatures de l'espace



SF03 Les commandos de l'espace



SF05 Les «space-girls»







dessous de la coque. Puis collez les antennes sur les côtés de la cabine de tir.

Photo 12 : La bête est prête. Je colle le dessous de la coque en décalé, pour créer une profondeur supplémentaire sur l'avant. Le look cuirassé est voulu, comme si l'avant de l'engin était blindé, et que la cabine de tir et les antennes étaient protégées au maximum contre les tirs adverses et les rentrées en atmosphère.

Bon, ce n'est pas fini : pour maintenir le vaisseau sur son support plastique, je fais un trou à l'aide d'une perceuse au centre sous la coque. Attention à l'équilibre et à l'inclinaison que vous souhaitez.

Photo 13 : Je vais pouvoir peindre les détails tranquillement. Le vaisseau est maintenant soutenu, mes deux mains sont libres. Dans l'ensemble, je vais garder les mêmes couleurs de base au nombre de trois : bronze, gris et bleu. Pas plus, car de trop nombreuses couleurs "détacheraient" les détails de l'ensemble homogène. Tout se fera en mono-couche pour une vision d'ensemble plus réaliste, mais attention de ne pas "baver" quand vous repassez à la bombe la couleur bronze. Faites quand même quelque chose de sobre, ce n'est pas une automobile !

Donc je peins toutes les barres et tubes en gris, ainsi que les ailettes de direction, et d'autres petits détails que je veux faire ressortir. (Je triche pour les petites lampes près de l'antenne radar : rouge et vert…) N'oubliez pas les réacteurs rouge et jaune (en marche quoi !).

Touches finales

Photo 14 : Les stickers ! Pour bien les coller, procédez comme ceci : découpez le papier autour de la pièce, et plongez-le dans un récipient non profond rempli d'eau chaude. Attendez 5 mn puis, toujours sur son support que vous tenez avec une pince à épiler, faites glisser la décalcomanie avec la pointe de votre x-acto sur la coque, et déplacez-la sur sa bulle d'eau. Une fois bien placée, tamponnez avec un mouchoir pour bien l'imprimer sur le support toujours lisse bien sûr. Vous remarquerez qu'on voit toujours les rebords transparents des décalcomanies. Vous pouvez passer un vernis en spray pour les faire disparaître.

Photos 15 et 16 : Maintenant, il ne me reste plus qu'à coller les derniers détails peints directement sans sous-couche pour les rendre plus clairs, et ainsi les faire ressortir par rapport à l'ensemble de la coque, comme ici les barres de déchargement du bloc conteneur principal pour des éventuels bras manipulateurs, et les deux conteneurs hydrauliques devant le kiosque… Je dis kiosque depuis le début car son allure générale me fait penser à un sous-marin, mais c'est plausible après tout.

Voilà, c'est pas plus compliqué de chez c'est simple : pièces plastiques + colle + cutter + peinture + concept = scratch !





Texte et réalisation :
Olivier Crabouliet-Barré
Aimable participation pour les photos : Patrick Gonzales



Existe-t-il des ogres végétariens ?

C'EST LE VILLAGE DES FROUSSARDS QUON APERÇOIT DANS LA VALLÉE ?

ON DIRAIT BIEN...

DES TROUILLARDS QUI PAYENT AUSSI BIEN, J'AIMERAIS EN RENCONTRER PLUS SOUVENT !

PAS FAUX, TU ME DIRAS. AUTANT DE PIÈCES JUSTE POUR POURFENDRE UN MONSTRE DONT ILS N'ONT ENTENDU QUE LES CRIS, ÇA VAUT LE COUP.

ARRÊTE DE TE MOQUER. SI NOUS ÉTIONS DE SIMPLES PAYSANS COMME EUX, NOUS AUSSI NOUS AURIONS PEUR DE LA MOINDRE CRÉATURE BEUGLANTE.

QUAND VOUS AUREZ FINI DE DÉBLATÉRER, ON POURRA PEUT-ÊTRE REPRENDRE L'ASCENSION, NON ? J'AIMERAI BIEN AVOIR ÉTABLI LE CAMP AVANT LA NUIT !T,

ON Y VA, ON Y VA !

Y'A PAS LE FEU À LA NEIGE...

TUMP! TUMP!

TU VOIS, ON A EU TOUT LE TEMPS DE MONTER NOS TENTES !

MMOUAIS...

GRUMPH...

SNF, SNF...

C'ÉTAIT PAS LA PEINE DE TE FAIRE PÉTER L'ULCÈ...?!!!

GLRRGGGLRRR !!!!!!

PAR LÀ, VITE !! QUELQUE CHOSE S'ENFUIT !!

AUX ARMES, RATTRAPONS-LE !!

VITE, TOI, ON VA LE PERDRE !!

J'ARRIVE, J'ARRIVE...

TU TREMBLES ! NE ME DIS PAS QUE TU AS EU PEUR DE CE HURLEMENT ! PAS TOI

PFF, C'EST PARCE QU'IL FAIT FROID, RIEN DE PLUS !

IL VIENT D'ENTRER DANS CETTE GROTTE ! ON VA LE DÉBUSQUER, PRUDENCE, IL EST PEUT-ÊTRE DANGEREUX !

QU'EST-CE QUON ENTEND, LÀ ?

ON DIRAIT DES SANGLOTS...

C'EST UN OGRE, TOUT MAIGRE !

T'AVAIS RAISON, IL CHIALE, L'ANIMAL !

SNIF, SNIF...

PROFITONS-EN POUR SE LE FARCIR !

OUICH, CHEST CHA, TUEZ MOICH ! CHE N'EN PEU PLUCH DE VIVRE, CHAI TROP FAIM !...

...SNIF...SNIF... ...ABRÉGEZ MES SOUFFRANCHES !

AVANT, CHÉTAIS UN OGRE COMME LES CHAUTRES, UN BON PÈRE DE FAMILLE RECHPECTÉ QUI RAMENAIT DES HUMAINS POUR LE REPACH MES FILLES ET MA FEMME ! QUAND MES DENTS ONT COMMENCHÉ À TOMBER, CHE N'Y AI PAS PRÊTÉ ATTENCHION ET PUIS CHA CH'EST ACCHÉLÉRÉ. TRÈS VITE, CHE N'EN AI PLUCH EU UNE CHEULE, IMPOCHIBLE DE MACHER LE PLUCH PETICH GRAMME DE VIANDE.

CH'ÉTAIS COMME HANDICAPÉ, J'AI EU HONTE ET CH'AI FUI !! CHE N'OCHAIS PLUCH REGARDER MES ENFANTS EN FACHE, VOUS COMPRENEZ ? DEPUIS, CHE VIS ICHI, EN ERMITE. CH'AI BIEN ECHAYÉ DE MANGER AUTRE CHOCHE QUE DE LA BIDOCHE MAIS CHA NE PASSE PAS. OU PLUTÔT, CHA REPACHE TROP VITE !

GLRRGGGLRRR !!!!!!

ÀAAHHH !!

INCROYABLE... C'EST... C'EST VOTRE VENTRE QUI FAIT CES BRUITS.

EH OUICH, CH'AI TELLEMENT FAIM QUE LES GARGOUILLIS CHONT GARGANTUECHQUES !

CH'EST TERRIBLE, CHE NE ME CHUPPORTE PLUS. TUEZ-MOICH, CH'IL VOUS PLAÎT. TUEZ-MOICH !

N'Y COMPTEZ PAS !

VOUS NE ME PARAISSEZ PAS LE MAUVAIS BOUGRE ET VOTRE CAS M'A ÉMU. SI VOTRE ESTOMAC ÉTAIT REMPLI, VOUS NE FERIEZ PLUS PEUR AUX VILLAGEOIS ET POUR CE FAIRE, IL SUFFIT QUE VOUS MANGIEZ.

MAIS, CHANS MES DENTS...

AUCUN PROBLÈME, MOI ET MES COMPÈRES NOUS NOUS PROPOSONS DE VOUS EN SCULPTER DE NOUVELLES. AINSI, NOUS GAGNERIONS NOTRE SALAIRE SANS FAIRE DE MAL À PERSONNE. ET PUIS, VOS FILLES SERAIENT TELLEMENT CONTENTES DE VOUS REVOIR. NE DITES RIEN, ÇA ME FAIT PLAISIR...

POC! POC!

ALORS, SATISFAIT ?

PARFAIT. ON DIRAIT LES ANCIENNES, EN ENCORE PLUS POINTUES !

MERCI DU COMPLIMENT.

ET VOUS AVEZ PENSÉ À UN CADEAU DE RETOUR POUR VOTRE FAMILLE ? ÇA LEUR FERAIT PLAISIR...

MAINTENANT QUE VOUS EN PARLEZ...

ALLEZ, UN BON GESTE ! ELLES SERAIENT TELLEMENT FIÈRES DE DÉGUSTER LES SAUVEURS DE LEUR PAPA !! CE SERAIT CHIC !!

ON M'Y REPRENDRA À FAIRE PLAISIR À UN OGRE...

PUFF... PUFF...

Scénario : Jean David Morvan - Dessin : Philippe Buchet - Couleurs : Color Twins

SOMMAIRE Jeu de rôles

Previews
Toute l'actualité, micro, livres, BD, jeux de rôles, jeux de plateau et jeux de cartes. 69

Forteresses infernales
Grâce au témoignage d'un vétéran de la Guerre Sanglante, nous étudions les forteresses des différents opposants. Du château piège des yagnoloths aux forteresses bien organisées des baatezus, en passant par les structures chaotiques des tanar'ris. De quoi révolutionner vos connaissances architecturales.



76

Vue de profils
Devenez Mate-tourments, un membre d'un Ordre spécialisé dans la lutte contre les démons. Vous commencerez Assistant Compte-cubes, et passerez par les cinq cercles avant de devenir Grand Inquisiteur. Une classe de prêtre dotée d'équipements spéciaux et sorts spécifiques, le tout livré clef en main.



81

L'Agartha
Toute personne à la recherche d'un renseignement sait qu'elle peut le trouver à bord de l'*Agartha*, une gigantesque arche de la connaissance. Les personnages de vos campagnes de SF y trouveront une source inépuisable d'informations. Mais ont-ils conscience des secrets que cache ce vaisseau ?



85

Légendes & Oracle
Ce journal de l'imaginaire est le vôtre. Par Internet ou par courrier, exposez vos talents de journaliste, faites partager vos idées ou racontez les événements de vos mondes à travers des articles. Les meilleurs sont publiés dans DRAGON® Magazine. 89

Index
Tous les dossiers et les sujets que nous avons abordés depuis le n° 0 de juin 1991 jusqu'au n° 40 que vous tenez entre vos mains. Tous les objets, les sorts, les monstres, les thèmes, etc. C'est l'indispensable index annuel de notre encyclopédie de l'imaginaire. 93

Courrier
Une discussion de spécialistes sur la véritable traduction du mot *dungeon* et un nouvel épisode du "duel" écrit entre deux lecteurs très actifs. 97

Annonce du prochain numéro
Pour tout savoir sur notre numéro d'Avril 1998 (sera-t-il rempli de poissons ?). 98

Le Seigneur des Anneaux
Les Sorciers

Le Conseil de Fangorn

Résultats des Championnats d'Europe et du Monde 1997 du Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux

L'arrivée à Barcelone.

Quand l'équipe française arrive à Barcelone, le jeudi 15 janvier vers 21H, le ciel est dégagé et la température douce, on est loin des déluges ou des froids hivernaux de la France. Sitôt descendus d'avion, Fabrice Marchand (Champion de France en titre) et Philippe Garcia (Vice-Champion de France), accompagnés de Fabrice Sarelli (Hexagonal, sponsor qui finance le déplacement de l'équipe française) et Alexandre Znick (Lotus Noir) se rendent à l'hôtel situé en centre ville afin de déposer leurs bagages. Ils sont accueillis par les responsables de ICE et par tous les autres joueurs présents pour les Championnats d'Europe et du Monde, seuls les espagnols ne sont pas venus. Tout le monde fait connaissance, autour d'un verre, dans un café de la place Real.

Le Championnat d'Europe

Les compétitions se déroulent au 3ème étage d'une bibliothèque municipale, à une station de métro de l'hôtel. Quatre rondes doivent départager les 16 candidats au titre de Champion d'Europe. Il y a là 5 espagnols (une escouade très solidaire), deux suédois, deux français, deux italiens, deux hollandais, un allemand, un anglais et un finlandais. Les stratégies adoptées par les deux français sont très différentes l'une de l'autre. Si Philippe Garcia, (jouant au magasin Excalibur de Nancy) a constitué un deck basé sur la destruction de l'anneau, Philippe Marchand (inscrit au magasin Chantelouve à Lyon) a choisi un deck de Dark Minions qui a impressionné tous les autres joueurs, mais nous y reviendrons plus tard.

Premier tour : Philippe commence bien la journée avec une victoire 4-2 contre le suédois Johan Berrum, ce qui le classe 3ème ex-aequo avec d'autres joueurs, dont Fabrice qui a obtenu le même résultat contre l'espagnol Marc Roca.

Deuxième tour : Philippe Garcia chute lourdement contre l'autre suédois, Joachim Burman en encaissant un 0-6 qui le relègue à la 11ème place. Fabrice continue sur sa lancée en obtenant 5 à 1 contre un autre espagnol, Hector Sanz. Il est déjà en train de devenir la bête noire de l'Espagne et se classe 4ème.

Troisième tour : L'espagne se venge ! Marc Roca fait subir un 6-0 à Philippe qui redescend à la 14ème position et Librado Pracha Papiol inflige sa première défaite à Fabrice, 4-2. Le lyonnais descend d'une place.

Quatrième tour : La France matraque ! Philippe arrive enfin à détruire l'anneau face à l'italien Giulio Roffi et engrange 7 points qui le font remonter à la 8ème place. Fabrice Marchand obtient à nouveau un 6-0, infligé à Jorge Lazaro. C'est la 3ème tête espagnole qui tombe sous ses coups. Fabrice termine 3ème.

Le classement final est le suivant :
1er : Joachim Burman, Suède
2ème : Jorge Lazaro, Espagne
3ème : **Fabrice Marchand, France**
4ème : Marc Roca, Espagne
5ème : Arco Den Boer, Hollande
6ème : Librado Pacha Papiol, Espagne
7ème : Michael Tomkinson, Royaume-Uni
8ème : **Philippe Garcia, France**
9ème : Johan Berrum, Suède
10ème : José Sanchez, Espagne
11ème : Michael Pitz, Allemagne
12ème : Giulio Roffi, Italie
13ème : Marco Antoniazzi, Italie
14ème : Win Heemskerk, Hollande
15ème : Juho Särkilä, Finlande
16ème : Hector Sanz, Espagnol

Le vainqueur est un peu une surprise. En effet, le Suédois possédait un jeu assez simple, certainement pas un deck de tueur ! Mais voilà, petit à petit, en assurant des parties avec un jeu simple et efficace (6-0, 4-2, 4-2 et 4-2), il est devenu Champion d'Europe et a donc emporté Narya, l'anneau de Gandalf.

Le soir, tous les joueurs et les staffs des différents pays vont dîner ensemble. Un bon moment pour discuter, échanger des cartes, des adresses etc.

Le Championnat du Monde.

Ce samedi, on reprend les mêmes, on y ajoute deux américains, un argentin et un canadien et on recommence. Après les 4 rondes, les 4 meilleurs joueurs seront qualifiés pour la finale du dimanche.

Première ronde : Les français démarrent très bien. l'Italien Marco Antoniazzi assiste impuissant à la destruction de l'anneau par Philippe Garcia, et le suédois Johan Berrum subit un 0-6 infligé par Fabrice Marchand. À la fin du premier tour, Philippe est en tête et Fabrice en 3ème position.

Deuxième ronde : La chance abandonne Philippe qui tombe contre l'espagnol Librado Pacha Papiol, utilisant également un jeu destructeur d'anneau. Le Nancéen accumule les mauvais jets de dés (il perd par deux fois l'occasion de détruire l'anneau) et subit un 6-0. Fabrice par contre prouve la bonne construction de son deck en gagnant 4-2 contre le hollandais Win Heemskerk !

Troisième ronde : La malchance continue pour Philippe et hélas elle ne le quittera plus. Il rencontre José Sanchez, un autre espagnol utilisant un deck destructeur d'anneau ! La partie se termine par un 0 pour Sanchez, à -5 pour le français ! Problème, rien ne prévoit un

PREVIEWS

Micro

Avertissement : Sauf indication contraire, tous les jeux traités sont sur PC CD-Rom.

Activision

Disponible : ■ Rêve, humour, fantaisie, féerie, poésie et aventure, mélangez, secouez et vous obtenez **Zork Grand Inquisitor**, un excellent jeu d'aventures à recommander chaudement aux dracophiles. ■ Shotgun, peur, guerre, explosions, sang et larmes, mélangez et secouez, vous obtenez **Quake 2**. Un Doom-like explosif et superbe. C'est M. Benoist qui va être content.

Cryo

Disponible : ■ Aux commandes du monde, vous guidez l'humanité dans le nouveau millénaire pour l'amener à la paix. **Le 3e millénaire** est un jeu de gestion/simulation ambitieux puisqu'il vous propose ni plus ni moins de prendre les commandes de notre planète. Le jeu n'a qu'un seul petit défaut : sa notice est un peu légère.

EMME

Disponible : ■ Prenez la tête d'une expédition scientifique partie à la recherche du **Miroir de Kofun**. Cet objet, dérobé dans une tombe japonaise, était à bord d'un cuirassier japonais qui a été coulé durant la guerre du Pacifique. À bord de votre bateau-laboratoire, vous utiliserez les compétences de vos collègues archéologues et océanographes ainsi que tout l'équipement ultra-moderne qui est à votre disposition. Un jeu d'aventures très original (pour PC et Mac) où vous suivrez les traces de Jean-Michel Cousteau tout en déjouant les pièges de personnages sans scrupule.

Empire

Février : ■ Les amoureux de wargames et de stratégie se passionneront pour **Front de l'Est**, un jeu très novateur. Vous démarrez capitaine de compagnie et allez remplir des missions au fur et à mesure de la Campagne (41-45 en Russie). Plus vous aurez de succès, plus vous monterez en grade et aurez de responsabilités, de nouveaux équipements, etc. Voici donc le premier véritable wargame historique évolutif, qui tient compte de vos résultats. Chose qui ne gâte rien : vous pourrez jouer avec un adversaire sur le même ordinateur !

GT

Disponible : ■ Dans **Oddworld**, vous jouez Abbe dans un monde de brutes où les membres de son espèce finissent en hamburger. Jeu de plates-formes bourré de trouvailles et de poésie (NSPMB* : avec quelques gerbes de sang tout de même). Un jeu très sympathique qui séduira toute la famille.

Sierra

Disponible : ■ Pour les amateurs de jeux de rôles sur ordinateur, signalons la sortie de **Betrayal in Antara**. Vous dirigez un ou plusieurs personnages (selon le moment du scénario) et vous vous déplacez dans des univers 3D assez grands, avant de vous trouver face à des décors fixes quand vous entrez dans des bâtiments. S'il n'est pas aussi réussi que *Daggerfall*, c'est tout de même un jeu très agréable. ■ Les amoureux de *Diablo* — le pseudo jeu de rôles (descendant du vieux *Gauntlet*) devant lequel nous avons été nombreux à passer des heures — pourront allonger la durée de leur plaisir avec **Hellfire**, une extension qui contient quelques niveaux supplémentaires et une nouvelle classe.

Ubi Soft

Disponible : ■ Au fond de notre océan, deux empires composés de minuscules bonshommes se livrent une guerre sans merci. Vous pilotez un petit sous-marin et remplissez des missions ou faites du commerce avec les Prochas ou les Bohine, tout en évitant les pirates. **Sub Culture** est un excellent logiciel où vous découvrirez des fonds sous-marins splendides (surtout avec une carte 3D) et croiserez tortues et hippocampes, le tout en 3D temps réel avec des effets de lumière enchanteurs (dommage que le monde proposé soit si petit).

**NSPMB : Note spéciale pour M. Benoist.*

BD

Casterman

Février : ▲ Brussolo de la bande dessinée, Boucq vous propose un nouvel album des désopilantes et hallucinantes aventures de "Jérôme Moucherot". **Sus à l'imprévu** est une plongée dans un monde jungle qu'on pourrait croire sorti du cerveau dérangé d'un amateur de virtuel coincé dans notre monde.

Dargaud

Février : ▲ La sixième aventure de "Trent", met entre les mains du sergent de la police montée un bébé très convoité. **Le Pays sans soleil** est signé Léo & Rodolphe. ▲ En attendant le dossier Égypte de notre prochain numéro, régalez-vous avec **Le Pharaon**, le 3e volume des aventures "d'Orion". Dans cet album de Jacques Martin et de Christophe Simon, Orion choisit le camp d'un prétendant au trône de pharaon, Amythée. Il le regrettera.

Humanos

Mars : ▲ Réédition du cycle de Mœbius et Jodorowsky, "l'Incal". Au même titre que les films Star Wars, cette nouvelle édition du premier tome, **l'Incal noir**, proposera des dessins remasterisés et magnifiés. ▲ Retour du pistolero qui a les mêmes yeux que Trintignant dans *le Grand Silence* (un chef-d'œuvre de Sergio Corbucci), "Durango" ! **Sans pitié** est la 13e aventure du personnage du talentueux Swolfs.

Vents d'Ouest

Février : ▲ **La Geste des Chevaliers-Dragons**, d'Ange et Varanda, vous emmène dans un monde où seules les jeunes filles vierges peuvent approcher les dragons. Voila pourquoi l'Ordre a été créé. Composé de jeunes femmes, il permettra l'élimination de ces satanés sauriens (!?). Dans le premier tome, Jaïna et son écuyère Ellÿs, partent affronter le Dragon du Nord.

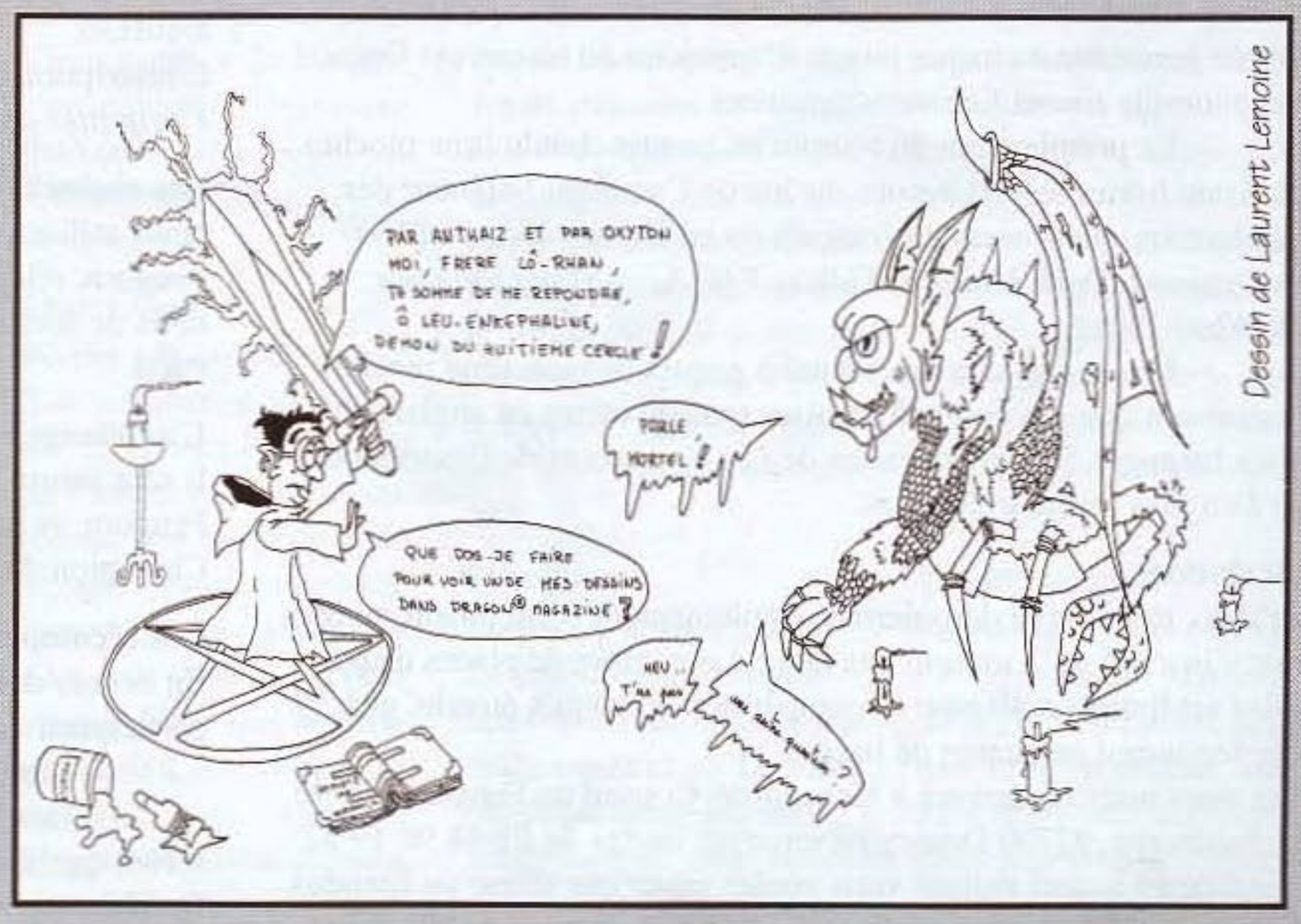
Livres

Denoel

Février : ● Les amoureux de Brussolo sont nombreux et le sont toujours un peu plus chaque jour. Que tous ceux qui ne connaissaient pas Brussolo en 84, alors qu'il écrivait pour Fleuve Noir, se consolent, Denoël réédite en Présence du Futur, **Ce qui mordait le ciel**. Une compagnie de pompes funèbres débarque sur un monde en pleine mutation, et pour cause. Suite à une erreur d'adresse, des ruminants géants sont vaccinés avec un produit censé cristalliser un corps lors de sa mort. ● En Présence du Fantastique vous pourrez lire **Entre chien et louve**. Dans ce roman, un homme, réincarné en chien, devient le fidèle compagnon de sa veuve. Il découvre alors un autre point de vue sur la vie qu'il a menée.

Dreamlands

Déjà disponibles : ● Si vous êtes un amoureux de Disney ou un grand amateur de dessins animés, vous ne pouvez pas manquer le luxueux **De Blanche-Neige à Hercule**. Ce livre de 344 pages (dont 200 en couleurs) vous raconte la saga de tous les dessins



Dessin de Laurent Lemoine

nombre de points de rassemblement négatif en fin de partie. Mike Reynolds (le co-auteur du jeu) est consulté et déclare que dans ce cas les points négatifs sont ramenés à 0, c'est donc un match nul. "Mais ce n'est marqué nulle part dans les règles" explique l'espagnol étonné. "C'est normal, je viens d'inventer la règle !". La partie se termine sur un 3-3 qui amène Philippe à la 8ème place.
Pendant ce temps, Fabrice affronte Librado Pacha Papiol, l'espagnol tombeur de Philippe au second tour et le bat 5-1. Le Lyonnais se retrouve 1er du classement.
Interlude : Il ne reste qu'un tour et 7 joueurs succeptibles d'atteindre les 4 places qualificatives pour la finale du dimanche. Un est à 15 points (Fabrice), 2 à 14, 2 à 12 et 2 à 11 points.

Quatrième ronde : Philippe termine mal son championnat en perdant 0-6 face au suédois Joachim Burman. Fabrice quant à lui perd face à Hector Sanz 2-4 ! Heureusement, cette contre-performance lui permet tout de même de terminer 4ème et de se qualifier pour la finale du lendemain.

Le classement est le suivant (les 4 premiers vont en finale) :
1er Hector Sanz (Espagne)
2ème Win Heemskerk (Hollande) et Juho Särkilä (Finlande)
4ème **Fabrice Marchand (France)**
5ème José Sanchez (Espagne)
6ème Joachim Burman (Suède)
7ème Nathan Bruinooge (USA)
8ème Librado Pacha Papiol (Espagne)
9ème Andrew Potter (USA)
10ème Johan Berrum (Suède)
11ème Arco Den Boer (Hollande)
12ème **Philippe Garcia (France)**
13ème Jorge Lazaro (Espagne)
14ème Omar Sagol Salano (Espagne) (Champion du Monde 96)
15ème Giulio Roffi (Italie)
16ème Brian Wonng (Canada)
17ème Mariano Cesar Costantino (Argentine)
18ème Michael Pitz (Allemagne)
19ème Mikael Tomkinson (Grande Bretagne)
20ème Marco Antoniazzi (Italie)

On ne peut pas dire que le continent américain, tout comme nos voisins italiens aient réalisé de bonnes performances, mais méfions-nous, en 97 les deux dernières places étaient occupées par des français, et l'année suivante ...

Le soir, tous les joueurs sont partis faire la fête en ville, et les staffs des différents pays ont une réunion de travail. Mais Fabrice Marchand reste une bonne partie de la soirée à étudier son deck. Étrangement, aucun joueur espagnol n'a été vu en ville...

Finale du Championnat du Monde

Premier tour : Fabrice Marchand affronte l'espagnol Hector Sanz et comprend enfin la raison de l'absence des espagnols en ville la veille ! Ceux-ci ont planché toute la nuit sur une manière de contrer le deck du français (ils le révèleront après le tournoi) et Fabrice subit un cuisant 0-6 ! Dans l'autre match, Win Heemskerk le hollandais, bat le finlandais Juho Särkilä 5-1. Fabrice est donc 4ème et dernier !

Deuxième tour : Fabrice se venge et remonte à la troisième place en battant le hollandais 5-1. Pendant ce temps, l'espagnol engrange 4 nouveaux points aux dépens du finlandais et reste en tête.

Troisième tour : Fabrice dont la stratégie consiste à poser des points de rassemblement durant sa première pioche, puis à détruire ceux de l'adversaire durant la deuxième, inflige un Austerlitz au finlandais en l'emportant 50 points de rassemblement à 0 ! Soit un superbe 6-0 qui donne un total de 12 points au français.
En réalité, il n'y a pas de suspense, car la décision finale se fait au nombre de victoires. Or l'espagnol, même s'il perd cette dernière partie, sera à égalité de victoires avec Fabrice (2 chacun). Dans ce cas, c'est le duel entre les deux joueurs qui emporte la décision. L'espagnol est déjà Champion du Monde. Un titre qu'il va mériter puisqu'il gagne sa dernière partie 4 à 2.

Résultat de la finale :
Champion du Monde : Hector Sanz (Espagne)
Vice-champion du Monde : **Fabrice Marchand (France)**
3ème Win Heemskerk (Hollande)
4ème Juho Särkilä (Finlande)

L'espagnol, grâce à un excellent travail d'équipe et un bon deck, glisse à son doigt l'Anneau Unique offert par ICE. De leur côté, les français, dont un vice-champion du monde (qui avait été bien préparé par tous ses partenaires de Chantelouve), repartent satisfaits de leurs performances. Le hasard a fait que ce tournoi a souvent été un affrontement Espagne-France (sur les 8 adversaires des 2 premiers jours qu'affronta Fabrice, 6 étaient Espagnols), qui a tourné à l'avantage de l'Espagne. Ce n'est que partie remise pour l'année prochaine, et cette fois, nous serons en terrain connu, puisque le Championnat du Monde aura lieu à Paris !

2ème Open national de Paris

C'est le Samedi 11 avril 1998, de 10H30 à 19H, lors du Salon de la Maquette et des Jeux de Réflexion que se tiendra le 2ème Open national de Paris. Celui-ci est qualificatif pour le Championnat de France 1998 qui se déroulera en octobre lors du Monde du Jeu à Pantin.

Base ou étendu :
Afin de permettre à chaque joueur d'apprécier au mieux cet Open, deux tournois auront lieu simultanément :

— Le premier sera un tournoi en paquet étendu (une pioche), autorisant toutes les extensions du Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux, qu'elles soient en français ou en anglais (*Les Sorciers*, *Les Dragons*, *Dark Minions*, *Lidless Eye*, *Against the shadows*, *The White Hand*).

— Le second sera un tournoi à paquet de base (une pioche) n'autorisant que des cartes françaises (pas de cartes en anglais ou autres langues). Seules les cartes de *Les Sorciers* et de l'extension *Les Dragons* seront utilisables.

Inscriptions :
Les deux tournois se dérouleront simultanément et un joueur ne peut donc s'inscrire qu'à un seul des deux. Le nombre de places disponibles est limitée à 40 pour la compétition en paquet étendu, et à 30 pour le tournoi en paquet de base.
Pour vous inscrire, écrivez à Hexagonal, Conseil de Fangorn, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy ou envoyez un fax au 01 48 96 19 87 en indiquant à quel tournoi vous voulez participer (Base ou Étendu), vos nom, prénom, adresse et numéro de téléphone.
Les inscriptions s'effectuant dans leur ordre d'arrivée, répondez rapidement, mais n'hésitez pas à nous contacter même si vous pensez qu'il est trop tard, il y a souvent des places de dernière minute qui se libèrent.
Les inscriptions seront closes, au plus tard, le samedi 11 avril 1998 à 10H30.
L'inscription à l'Open de Paris est gratuite, *mais le joueur devra s'acquitter de son droit d'entrée au Salon de la Maquette.*

Les règles :
Nous utiliserons les dernières règles officielles du Conseil de Fangorn, elles seront disponibles dans les magasins organisant des défis de sorciers et seront envoyées aux joueurs inscrits à l'Open de Paris.

L'arbitrage :
Il sera assuré par Olivier Binstok, arbitre officiel du Conseil de Fangorn, et par Fabrice Marchand, Champion de France 97, Vice-Champion du monde 97.

Les récompenses :
En dehors des lots qui seront attribués aux vainqueurs et à chaque participant,

— les 4 premiers classés de l'Open en paquet étendu et

— les 3 premiers du tournoi en paquet de base

seront qualifiés d'office pour le Championnat de France.
De plus, ces tournois devraient ramener environ 100 points ENT à leur vainqueur.

animés de Disney, de l'écriture des scénarios à la recherche de décors, le tout raconté par les animateurs. Un superbe ouvrage de Christian Renaut.

FLEUVE NOIR

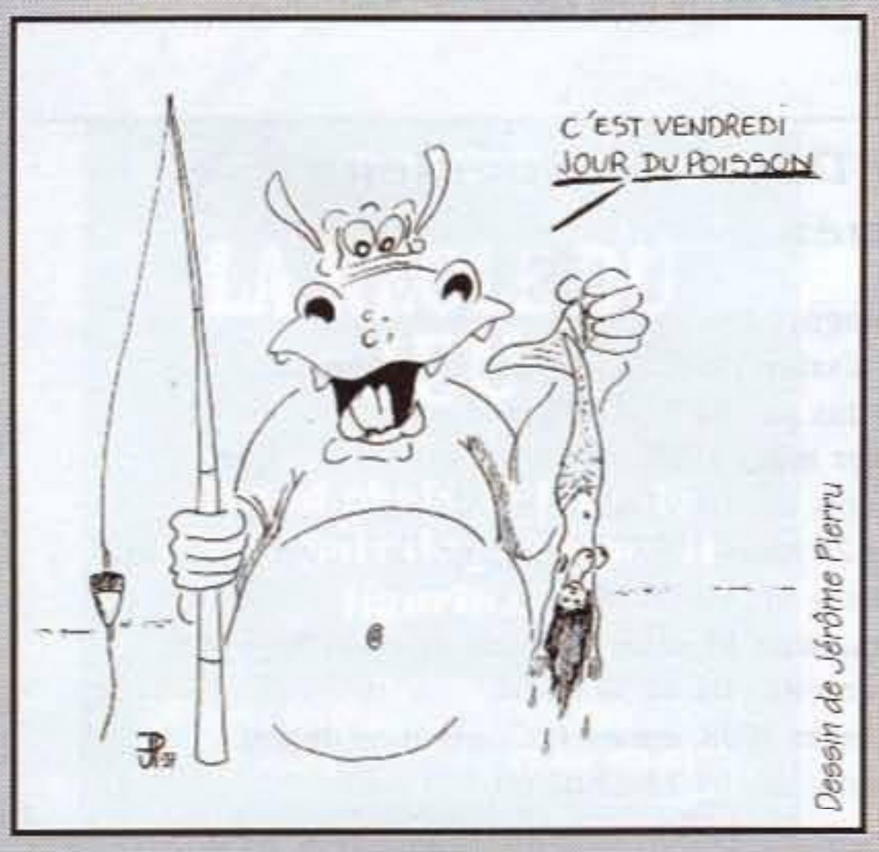
Février : ● Quatrième tome de l'intégrale de la "Compagnie des glaces", la série fleuve de G.J Arnaud. Ce volume contient **les Trains-cimetières, les Fils de Lien Rag, Voyageuse Yeuse** et **l'Ampoule des cendres**. ● En SF Legend, Alain Le Bussy vous propose **la Route du Sud**, un roman d'heroic fantasy où vous retrouverez quatre personnages assez caricaturaux qui vous donneront l'impression de lire une aventure de jeux de rôles. ● Facile à lire, agréable et pas prise de tête, **Casino perdu** est un roman de la collection SF Space, il est signé Michel Pagel. ● Troisième volume de la collection se déroulant dans BIRTHRIGHT™, **la Guerre de fer**, de Simon Hawke, met les héros face à la Gorgone.

Mars : ● Après Lefrancq, Fleuve Noir entame également la traduction d'une collection de romans édités par White Wolf. **Le Prince Noir**, de Keith Herber vous entraîne dans l'univers de *Vampire : L'Âge des Ténèbres*. ● Les joueurs de jeux de rôles plongent de plus en plus vers l'écriture de livres, comme Laurent Aillet et Nicolas Cluzeau qui signent **Fiançailles** et **Épousailles**, les deux premiers tomes des "Chroniques de la Terre déchirée". ● Même s'il n'est pas l'un des tomes de la saga fleuve de la "Compagnie des Glaces", **le Sang du monde** de G-J Arnaud se déroule dans le même univers. ● Pour les romans tirés des univers de TSR, signalons la sortie du 1er tome de la "Terre des Druides", **le Prophète des Sélénae**, qui est signé Douglas Niles et se déroule dans les Royaumes Oubliés. Pour Lancedragon, le 16e volume est **la Règle et la Mesure**, de Michael Williams, le premier volet du "Retour des rencontres". John Betancourt est l'auteur du **Contrat de la sorcière**, un roman BIRTHRIGHT™. Enfin, en Royaumes Oubliés, deux autres volumes : **le Rapt**, de Robert J. King et **les Paladins**, de Ward et Wise sont publiés dans une nouvelle série, "Double diamant".

HACHETTE JEUNESSE

Février : ● Saluons le retour de Michel Jeury (*le Temps incertain, l'Orbe et la Roue*) à la SF, même s'il arrive là où on ne l'attend guère, avec **le Chat du futur** qu'il a écrit avec sa fille ! ● À mi-chemin entre *Alien* et les *Dix petits nègres*, **Meurtres à 30.000 km/s** est un roman de Christophe Lambert.

Mars : ● Dans **Troisième Galaxie au fond du placard**, vous retrouverez Romain (*les Héritiers du cosmos*) aux côtés de son héros favori, une bonne occasion de sauver l'univers.



Dessin de Jérôme Pierru

HOEBECKE

Déjà disponible : ● Pierre Dubois, l'elficologue (voir notre n° 35), nous propose une anthologie de contes qu'il a lui-même sélectionnés. Illustrée par Roland Sabatier (*la Grande Encyclopédie des lutins et des fées*), elle en propose plus de 50. **Les Contes du petit peuple**, une nouvelle pierre sur le palais de notre imaginaire.

L'ATALANTE

Février : ● Le onzième volet des "Annales du Disque-Monde" de Terry Pratchett rappellera quelque chose aux joueurs de jeux informatiques. En effet, dans **la Faucheuse**, la mort a disparu ! Un scénario qui servait de base au désopilant *Discworld II*. ● Sortie du second volet du livre II de **la Pierre et la Flûte**, une excellente saga de fantasy, produite par Hans Bemmann, un collègue d'Outre-Rhin.

LIVRE DE POCHE

Février : ● **Le Gnome** est le 4e volet du "Chant de la Terre". Un roman d'heroic fantasy assez classique, plutôt proche de Marion Zimmer Bradley, qui est signé Michael Coney.

Mars : ● Parution en poche d'un excellent roman publié précédemment en collection Ailleurs et Demain, **les Royaumes du mur** de Robert Silverberg. ● À signaler que les romans de Georges Simenon sur Maigret, s'ils ne sont plus édités chez Fleuve Noir, continuent à l'être au Livre de Poche. Si vous n'avez jamais lu un **Maigret**, c'est vraiment quelque chose qui vous manque et je vous recommande d'essayer au moins une fois.

ORIFLAM

Février : ● Oriflam se lance dans la traduction des romans que Chaosium a édités. Basés sur l'univers de Lovecraft, ces romans vous permettront de voyager dans une atmosphère bien connue des joueurs de *l'Appel de Cthulhu*. Les deux premiers livres sont **le Cycle de Cthulhu**, un recueil de 13 nouvelles dont *l'Appel de Cthulhu* de Lovecraft (mais aussi du Derleth, Foster, etc.), et **les Mystères du Ver**, un recueil du célébrissime Robert Bloch (*Psychose*).

POCKET

Février : ● En Terreur, les amoureux de Stephen King se jetteront sur **les Yeux du dragon**, le dernier né du maître. Ceux qui préfèrent Graham Masterton dévoreront **les Visages de cauchemar**, un recueil de 8 nouvelles. ● En collection SF, Jennifer Roberson vous propose le 5e tome de la "Chronique de Cheysuli", **une Nichée de princes**.

Mars : ● Troisième volume du "Disque-Monde" de Terry Pratchett, **la Huitième Fille**, à l'heure où le 11e sort chez l'Atalante. ● C'est la catastrophe au pays de Star Wars ! La princesse Leïa, pour des raisons politiques, risque de se marier avec le Prince Isolder. Que va dire Yan Solo ? Et Luke va-t-il enfin arrêter de se teindre les cheveux ? Vous le saurez en lisant le prochain épisode, **le Mariage de la Princesse Leïa**, de Dave Wolverton. ● En Terreur, un mois consacré à un autre maître de la littérature fantastique, Dean Kootz avec 3 romans : **les Larmes du dragon, le Rideau des ténèbres** et **le Visage de la peur**.

PRESSES DU MIDI

Disponible : ● Si vous avez des amis dans votre entourage qui ont une image très négative du jeu de rôles, ou si vous-même êtes inquiet quant aux répercutions de sa pratique, je vous recommande le livre de Jean-Hugues Matelly, **Jeu de rôle** (sans "s" et c'est bien dommage). Lieutenant de gendarmerie, M. Matelly a enquêté et rassure, loin de cautionner le battage médiatique et tapageur de nombreux journalistes qui n'ont d'yeux que pour l'audimat et non pour leur mission d'information.

RIVAGES

Février : ● Besoin d'évasion ? De surréalisme et de poésie ? Jetez-vous sur la suite du "Vaisseau elfique". **Le Nain qui disparaissait** de James P. Blaylock est un roman bourré de trouvailles et de fantaisie. Plus qu'un simple écrivain de fantasy, Blaylock est un faiseur d'univers imaginaire, un fou comme nous les aimons.

Mars : ● Si vous connaissez Walter John Williams pour sa contribution au genre cyberpunk, voici une occasion agréable de le voir exercer dans le domaine de la science-fantasy. **Les Joyaux de la couronne** vous racontent les exploits de Drake, le plus grand cambrioleur de tous les temps. Deux autres volumes des aventures de ce Lupin seront publiés dans les prochains mois.

Auberge espagnole

MASPORT

Disponible : ◆ Pour une fois qu'un jeu sur le cinéma et la télé ne se contente pas de bêtes questions et de camembert à remplir, il fallait en parler ! **Act One** est un petit jeu où le joueur doit faire deviner le titre d'un film, d'une série télé ou d'une émission à son équipe. Pour cela, il dispose de trois répliques plus ou moins faciles à reconnaître, du nom de l'acteur et du ton à employer. Un jeu de société simple, convivial et très fun.

PARALLÈLES

Déjà disponible : ◆ Signalons la sortie du n° 1 de la revue **Parallèles**, un prozine consacré aux littératures de l'imaginaire. Disponible en grandes librairies, ce trimestriel consacre son premier numéro à l'univers du polar, de Brussolo à *Blade Runner* en passant par Asimov. Outre des rubriques et des critiques, il publie également des nouvelles. Si vous ne le trouvez pas, écrivez à Parallèles, 6 rue Branda, 29200 Brest.

TERRE DE JEUX

Disponible : ◆ Les jeux par correspondance, vous connaissez ? Isabelle Sol, dont vous lisez les articles dans notre revue («Et si Einstein s'était planté» dans ce même numéro), s'occupe également

1998 : Une nouvelle année

Pour 1998, après de nombreuses discussions, plusieurs évolutions ont été décidées. Elles concernent le classement, les normes, les nouvelles règles, le Championnat de France, le recrutement d'intendants, et la naissance de la lettre des Sorciers.

Classement

Après consultation de nombreux joueurs et particulièrement de ceux occupant les premières places du classement ENT, il a été décidé de redonner une nouvelle chance à tout le monde. Ainsi, au 1er janvier 1998, tous les classements ENT de tous les joueurs ont été ramenés à 1000 points. Tous les joueurs repartent donc sur un pied d'égalité pour espérer atteindre les premières places du classement français et être ainsi qualifiés pour le Championnat de France. Le prochain classement ENT que nous publierons ne prendra donc en compte que les résultats des défis et des tournois s'étant déroulés depuis le 1er janvier 1998.

Afin de ne pas simplement rayer tous les efforts réalisés par un joueur durant une année, nous avons conçu le système de normes.

Normes

Les normes sont un système de titres que chaque joueur peut obtenir en fonction des résultats obtenus l'année précédente. Ils n'ont pas d'influence directe sur le jeu ou sur le résultat en lui-même, mais permettent de signaler la qualité d'un joueur.

Pour obtenir une norme, il faut remplir la condition nécessaire pour celle-ci.

— Joueur classé **Excellence** : ENT de 1400 points au moins.

— Joueur classé **Maître** : ENT de 1500 au moins.

— Joueur classé **Grand Maître** : ENT de 1600 au moins.

— Joueur classé **Maître International** : Avoir participé aux Championnats d'Europe ou du Monde.

— Joueur classé **Grand Maître International** : Avoir terminé dans les 4 premiers du Championnat du Monde ou dans les 3 premiers du Championnat d'Europe.

Une norme est acquise à vie. Elle sont attribuées à chaque nouveau classement publié, en fin de mois. Quand on obtient une norme supérieure à la précédente, on abandonne la plus faible.

Nouvelles règles

À partir du 11 février 1998, ces nouvelles règles s'appliquent :

Mort du sorcier : La perte du sorcier n'entraîne plus la fin de la partie. Le joueur dont le sorcier est éliminé subira un malus de 5 points lors du décompte final des points de rassemblement.

Réunion du conseil : Lors du décompte final des points de rassemblements, le résultat ne peut pas être négatif, il est ramené à 0. Ainsi, deux joueurs obtenant à la fin d'une partie : l'un 0 points, l'autre -3 points sont à égalité, il s'agit d'un match nul (résultat de type f).

Ces deux règles s'appliquent en tournoi et en Défis de Sorciers.

Exemption : Le nombre de points attribué au joueur exempté (quand le nombre de participants est impair) est désormais de 6 points lors de la première ronde, 5 pour la seconde, 4 pour la 3ème, 3 pour la 4ème, 2 pour la 5ème et 1 pour la sixième.

Cette règle ne s'applique qu'en tournoi.

Championnat de France 1998

Le Championnat de France 1998 se déroulera lors du Salon du Monde du Jeu qui se tiendra à Pantin en octobre. Plusieurs moyens sont possibles pour faire partie des 40 joueurs qui y participeront :

- Être dans les 10 premiers du classement ENT au 30 septembre 1998. Si des joueurs parmi les 10 premiers, sont déjà qualifiés, nous prendrons les suivants, dans l'ordre du classement.

- Avoir terminé dans les places qualificatives dans un tournoi régional qualificatif pour le Championnat de France. Chaque région pourra organiser 1 ou 2 tournois qualificatifs (organisateurs, consultez le Conseil).

- Terminer dans les 5 premiers de l'Open qualificatif au Championnat de France, qui se déroulera le vendredi 16 octobre dans le cadre du Monde du Jeu. Un tournoi qui sera réservé aux non-qualifiés.

Appel aux intendants

Pour pouvoir développer les Défis de Sorciers dans les régions ne possédant pas de magasins actifs, nous proposons aux joueurs intéressés de gérer eux-mêmes des Défis de Sorciers. Ces Intendants seront chargés de tenir à jour les inscriptions, de fournir les fiches de défis, d'enregistrer les résultats et de nous les communiquer. Si vous désirez devenir Intendant, que vous soyez simple particulier ou membre d'un club, contactez le Conseil de Fangorn. Ces Havres indépendants pourraient même être autorisés à organiser des tournois qualificatifs pour le Championnat de France.

Lettre des Sorciers

Désormais, vous pourrez lire la Lettre des Sorciers, un bulletin d'information mensuel. Vous y trouverez des infos, des aides de jeu, des points de règles éclaircis, des scénarios, les annonces de tournoi, etc. Elle sera accompagnée de la Lettre de Fangorn qui vous donnera les dernières infos et les dernières normes obtenues, et du dernier classement ENT.

Chaque magasin partenaire des Défis de Sorciers recevra un exemplaire de la Lettre des Sorciers pour chaque joueur ayant participé à des Défis de Sorciers dans le mois précédent. Exemple : 21 joueurs ont fait au moins 1 duel en janvier, le magasin recevra 21 exemplaires de la Lettre des Sorciers de février.

Par ailleurs, si vous désirez recevoir chez vous la Lettre des Sorciers, rien de plus simple. Envoyez des enveloppes timbrées à 6,00 F portant votre adresse à : Hexagonal, Lettre des Sorciers, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy. Chaque enveloppe vous permettra de recevoir la publication d'un mois, vous ne pouvez vous "abonner" que pour une durée de 1 an. Si vous nous envoyez 8 enveloppes timbrées, vous recevrez la lettre durant les 8 prochains mois, etc.

Nouveaux Magasins partenaires des Défis de Sorciers et Tournois homologués

Nouveaux Magasins partenaires des Défis de Sorciers :

— **La Caverne du gobelin**
18 bis boulevard Maginot,
57000 Metz
Renseignements au : 03 87 18 42 08

— **Nomades**
37 boulevard Bourbon,
75004 Paris
Renseignements au : 01 44 54 07 64

Tournois homologués :

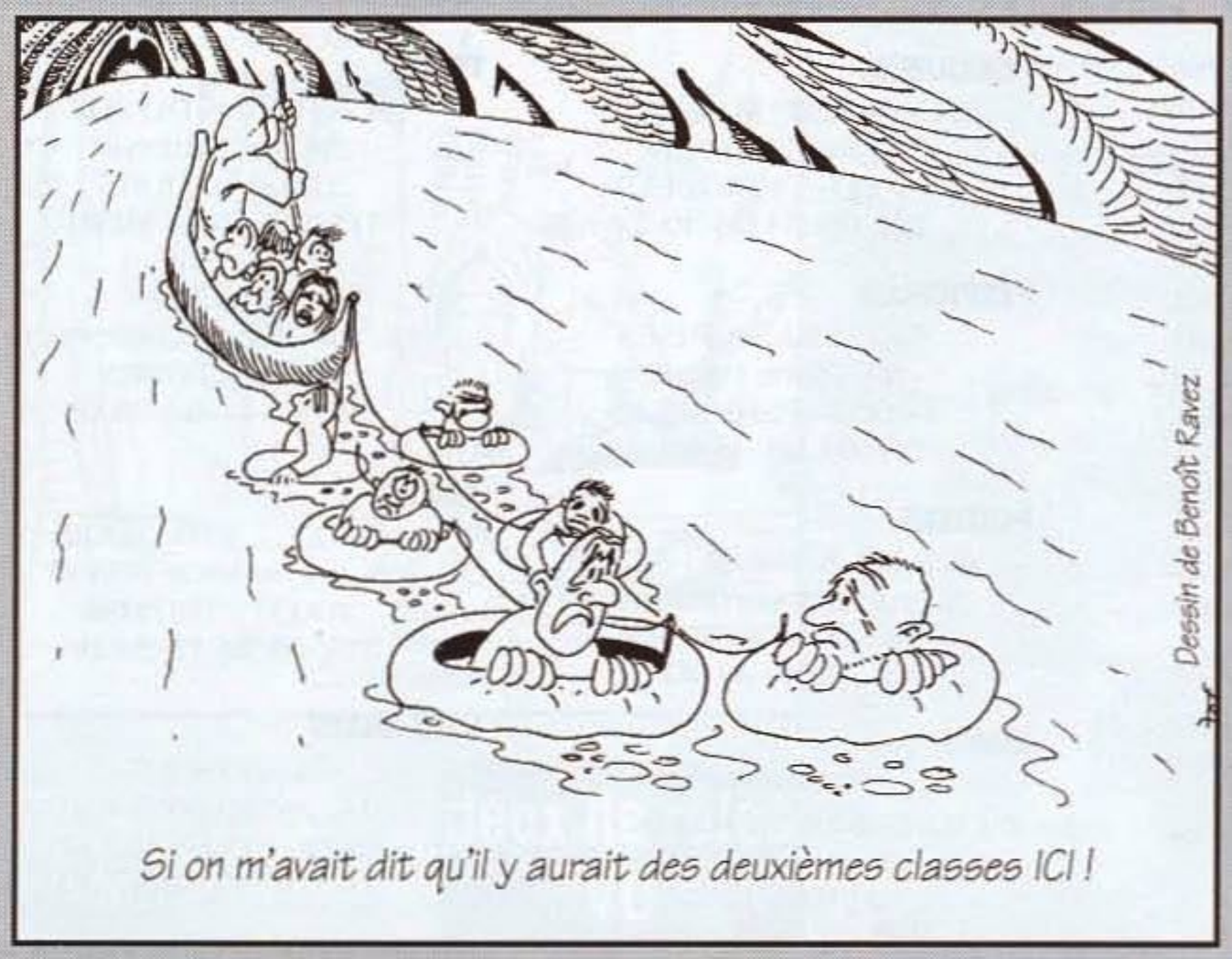
— **Lyon, le 22 février** 1998, au magasin Chantelouve.
Renseignements au : 04 72 77 62 60.

— **Cannes, le 1er mars** 1998, durant le Festival des Jeux.
Renseignements au : 04 93 48 26 60 Mr Serve.

— **Grenoble, le 28 mars** 1998, au magasin Les Contrées du jeu.
Renseignements au : 04 76 54 48 93

— **Paris, le Dimanche 15 mars** 1998, au magasin Nomades.
Renseignements au : 01 44 54 07 64

— **Lyon, le 28 mars** 1998, durant la Convention du Jeu.
Renseignements au : 04 72 77 62 60.



Si on m'avait dit qu'il y aurait des deuxièmes classes ICI !

d'une société proposant plusieurs JPC. Dans **Échec et Mage**, vous participez aux duels que se livrent des mages dans une arène (voir Trésor du Dragon). **Ksar Exo** vous propose des combats de robots dignes de *Battletech* ou de *Macross*. Dans **Ksar Solar**, vous pilotez un bunker mobile et parcourez le désert nucléaire à la recherche de quelques ressources que vous revendrez dans les cités survivantes. **Tatanka** vous bombarde chef d'une tribu indienne (amérindienne) ; vous devrez faire survivre votre peuple, l'amener à se développer et choisir votre conduite par rapport aux Visages Pâles. Pour chacun de ces quatre excellents jeux, les parties se déroulent par courrier, en tour par tour, pour des sommes très raisonnables. Renseignements auprès d'Isabelle Sol, Terre de jeux, 88 avenue de Jussieu, 91600 Savigny-sur-Orge (tél : 01 69 24 28 01).

Figurines

25th Édition

Nouveautés : ■ Quatre nouvelles références de décor pour figurines 25 mm sont disponibles. Vous pourrez désormais construire un **Monastère** (64 cm de long x 46 de large et 25 de haut au sommet du clocher), un **Fort** en rondins (29 cm x 29 cm sur 21 de haut), un **Palace Médiéval** (15 x 15 cm sur 31 de haut) et enfin un **Avant-poste spatial** (prédécoupé, 28 cm de côté sur 20 de haut). Rappelons que ces décors en carton fort résistent au poids des figurines posées dessus et qu'ils sont parfaits pour les jeux de batailles de figurines.

Chauvet Créations

Février : ■ Sortie d'un très beau **Dragon**, doté de deux grandes ailes déployées. Moins massif que le premier de la série, il est d'une grande finesse de détails.

Fenryll

Février : ■ Tout le monde connaît le curieux extraterrestre disséqué par l'Armée dans les années 40, mais Fenryll vous présente sa compagne. **M. et Mme Roswell** feront le bonheur des amoureux de X-Files. ■ Toujours avides d'autoportraits, les sculpteurs de Fenryll vous proposent deux nouveaux blisters de monstres, la **Gargouille** et les **Archers squelettes**.

Mars : ■ Un **Orc sur sanglier** se rendait à la grande course de l'Année de l'Orc, c'est Obélix qui a été surpris. ■ Moins sympathiques que les Roswell, voici 3 nouveaux **Extraterrestres** dans la collection SF.

Avril : ■ Un p'tit scoop : vous trouverez en avril la première **Boîte d'armée** d'une grande collection de figurines Fenryll. Elle contiendra 20 paladins en kit.

Jeux de cartes à collectionner

ICE

Février : ▲ Le **Player's Guide Against the Shadow** est bâti sur le même modèle que ses compères. Il donne de nombreux conseils tactiques et reprend en noir et blanc toutes les cartes de la série en les accompagnant d'un guide stratégique. ▲ Les nouvelles séries pour le jeu de cartes *The Wizards* durant l'année 98 concerneront les **Balrog**, les **Elfes** et les **Nains**.

Jeux de plateau

Azure Wish

Février : ● Azure Wish sort son propre prozine dédié aux jeux de sa collection. Le premier numéro sera essentiellement consacré à **Hispania**, un excellent jeu améliorant les principes du célèbre *Britannia*.

Siroz

Février : ● Réédition de **Elixir** et de **Service compris** dans de nouvelles boîtes plus pratiques (avec des séparateurs). ● C'est un véritable scandale ! En pleine Année de l'Orc, Siroz ose sortir le livret **Elfe** pour le jeu de guerre avec figurines 15 mm *Demonworld*. Que les dieux orcs les en punissent.

Jeux de rôles

Hexagonal

Février : ◆ Plus de 240 pages pour tout connaître sur les Hobbits, c'est ce que vous offre **La Comté**, le nouveau supplément pour le *Jeu de Rôles des Terres du Milieu*. Vous y trouverez tous les renseignements sur les familles de Hobbits, leur habitat, la géographie du petit pays, leur culture, leur histoire, la politique et neuf scénarios. Un soin tout particulier a été apporté à la traduction française, afin que les noms de lieux ou de Hobbits gardent une sonorité toute tolkienienne. Si les tables de conversion pour *Lords of the Ring Basic Game* (un jeu au succès colossal mais aujourd'hui disparu, et que seul Jean-Pierre Liégeois pratique encore) ont été supprimées de la VF, un index très utile a été ajouté. ◆ Samuraï, Geisha, Ninja, Prêtre bouddhiste, ce sont quelques-unes des nouvelles classes (10) proposées dans le **Compagnon de l'Oriental**. À leur côté le joueur de *Rolemaster* trouvera de nouvelles races, règles (le Ki, les lieux saints, les classes sociales) et une abondance d'informations sur l'Orient.

Mars : ◆ *Vampire : l'Âge des Ténèbres* présente un contexte dans lequel certains clans de vampires, connus de nos jours, n'existent pas encore, ou existaient alors (mais plus maintenant). Le **Livre du Clan Cappadocien** vous présente un clan de morts-vivants dévoués à la mort, moitié prêtres, moitié savants. L'histoire du clan, son positionnement politique et de nouvelles compétences et disciplines sont également au menu.

Jeux Descartes

Février/mars : ◆ Les graines de Conan pourront donner





BOUTIQUES PARTENAIRES

FRANCE

ANNECY

VIRUS - JEUX
13, rue Filaterie
74000 - ANNECY
Tél: 04 50 51 71 00

BORDEAUX

L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du loup
33000 - BORDEAUX
Tél: 05 56 51 73 78

LE TEMPLE DU JEU
62, rue du Pas Saint-Georges
33000 - BORDEAUX
Tél; 05 56 44 61 22

CAEN

LE PION MAGIQUE
151, rue Saint-Pierre
14000 - CAEN
Tél: 02 31 85 17 77

CLERMONT-FERRAND

LE QUARTIER BLATIN
3, rue Blatin
63000 - CLERMONT-FERRAND
Tél: 04 73 93 44 55

GRENOBLE

LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 54 48 93

JUVISY-SUR-ORGE

TEMPS X
4, Grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél: 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE

LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél: 05 46 41 49 29

LE HAVRE

LE DÉ D'YS
151 - 153, rue de Paris
76600 - LE HAVRE
Tél: 02 35 22 99 45

LE MANS

LA BOÎTE A JEUX
66, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél: 02 43 43 80 54

LILLE

ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél: 03 20 55 67 01

LYON

CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél: 04 72 77 62 60

LE TEMPLE DU JEU
118, Cours Gambetta
69007 - LYON
Tél: 04 72 73 13 26

MARSEILLE

LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél: 04 91 48 25 43

ROLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél: 04 91 42 10 29

METZ

LA CAVERNE DU GOBELIN
18 bis, boulevard Maginot
57000 - METZ
Tél: 03 87 18 42 08

MONTPELLIER

EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél: 04 67 60 81 33

NANCY

EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 40 07 44

LA MAISON D'ELENDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 32 25 06

NANTES

LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél: 02 51 84 05 05

SORTILÈGES
7, rue des Trois Croissants
44000 - NANTES
Tél: 02 40 12 14 99

ORLÉANS

EURÉKA/Rayon Jeux Simulation
Galerie Châtelet
45000 - ORLÉANS
Tél: 02 38 53 23 62 - poste 42

PARIS

L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél: 01 45 87 28 83

STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - PARIS
Tél: 01 44 07 39 64

PAU

AU PETIT TROLL
11, rue Duboué
64000 - PAU
Tél: 05 59 27 05 51

PERIGUEUX

L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél: 05 53 06 39 74

PERPIGNAN

CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél: 04 68 34 89 39

POITIERS

LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél: 05 49 41 52 10

REIMS

DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51100 - REIMS
Tél: 03 26 47 79 91

EXCALIBUR
Galerie du Lion d'Or
56, place Drouet d'Erlon
51100 - REIMS
Tél: 03 26 77 91 10

RENNES

LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél: 02 99 30 35 35

ROUEN

LE DÉ D'YS
160, rue Eau de Robec
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél: 02 35 15 47 46

SAINT ETIENNE

EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél: 04 77 21 32 26

SAINT GERMAIN EN LAYE

1D100
31, rue André Bonnenfant
78100 - SAINT GERMAIN
EN LAYE
Tél: 01 39 73 03 84

STRASBOURG

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél: 03 88 32 65 35

TOULON

CHOCHO'S
8, rue des Bonnetières
83000 - TOULON
Tél: 04 94 92 73 78

TOULOUSE

ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél: 05 61 12 41 48

TOURS

LA RÈGLE DU JEU
29, rue Marceau
37000 - TOURS
Tél: 02 47 64 89 81

LEGEND
12, rue Jules Charpentier
37000 - TOURS
Tél: 02 47 64 55 95

TROYES

JEUX ET STRATÉGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél: 03 25 73 51 86

VERSAILLES

CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 - VERSAILLES
Tél: 01 39 20 97 46

BELGIQUE

BRUXELLES

DÉDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél: 32 2 734 22 55

CINEY

LUDOS sprl
3, Zoning de Biron
5590-CINEY
Tél: 083/21 64 80

LIÈGE

CHAOS
Galerie Gérardric, 4
4000 - LIÈGE
Tél: 042 21 29 20

SUISSE

BIEL/BIENNE

DELIRIUM LUDENS Sàrl
Rüschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél: 032/323 67 60

GENÈVE

AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENÈVE
Tél: 41 22 734 2576

Passion Jeux de rôles,

des spécialistes
des jeux de rôles,
jeux de plateau,
jeux de cartes et figurines

N'hésitez pas à les consulter.

PASSION JEUX DE RÔLES



«Bonne Année !»

libre cours à leur fureur avec la sortie du **Manuel Complet du Barbare**, un supplément pour AD&D®. ◆ **Utatti Asfet** est une campagne pour *l'Appel de Cthulhu* se déroulant de nos jours. Les personnages commenceront leur périple sur les îles Tonga avant de "visiter" la Nouvelle Orléans, le Soudan et la Louisiane. Une très bonne campagne où le mythe n'est pas trop présent. ◆ Plus de 180 pages de nouvelles règles, c'est une véritable refonte du système de AD&D® qui vous est proposée dans **Talents et Pouvoirs**. De la création du personnage aux psioniques, vous êtes le seul juge des options proposées que vous utiliserez.

ORIFLAM

Mars : ◆ **Stormfront** est le premier volet d'une trilogie de scénarios. Cette série va petit à petit exploser tout le background de *Cyberpunk 2020* pour mener vers la seconde édition du jeu (en 99 ou 00).

Jeux de rôles VO

ALDERAC ENTERTAINMENT GROUP

Février : ■ Ne vous plaignez plus que les membres du clan scorpion polluent votre vie, surtout si vous allez chez eux ! City of Lies est une boîte de campagne pour *Legend of the Five Rings*. Vous y trouverez un descriptif complet de la capitale du clan scorpion, ainsi que des fiches présentant les personnages importants, une carte et une campagne de plusieurs scénarios. ■ Rappelons aussi la sortie des Character Travelogues, des petits livrets faisant office de fiche de personnage luxueuse. Sur les 60 pages, une douzaine sert à noter toutes les compétences, l'équipement, la mentalité, l'apparence et les gains d'honneur et de gloire du personnage. Deux pages contiennent le code du Bushido, 40 accueilleront le récit de vos exploits, enfin, les deux dernières sont réservées à l'écriture du haïku final et au calcul du Karma lors de la mort du héros. Il existe huit modèles de ces livrets ludiques, un par clan et un pour les rônins.

ICE

Février : ■ **Elrond's House** est un nouveau supplément pour *Middle Earth Role Playing Game*.

Mars : ■ De nouveaux sorts, des règles supplémentaires, de nouvelles professions, tout cela est inclus dans le **Channeling Companion**, le supplément pour *Rolemaster* consacré à la magie utilisant l'énergie divine.

TSR

Février : ■ Mages à vos échoppes, le **Wizard's Spell Compendium Volume III** arrive. Rappelons qu'il compile tous les sorts publiés dans les suppléments officiels, y compris dans DRAGON® Magazine US et Polyhedron. ■ Il est toujours amusant de chasser le loup-garou, mais imaginez-vous à sa place ! Dans **Moonlight Madness** un groupe d'aventuriers doit trouver un remède contre la lycanthropie s'ils veulent échapper à la colère des habitants du royaume. ■ Les nostalgiques du bon vieux donjon à la *Temple of Elemental Evil* se réjouiront de voir arriver un module de la série DUNGEON CRAWL™. **Hellgate Keep** se situe dans les FORGOTTEN REALMS® au niveau de la Frontière Sauvage. Les aventuriers trouveront dans le cœur de cette ancienne forteresse elfique de nombreux trésors que des forces maléfiques depuis longtemps prisonnières feront payer à prix d'or. ■ **Servants of Darkness** est le premier volume d'une nouvelle série de scénarios : "Awakening of Stradh". Les aventuriers se retrouveront dans une ville en proie à la chasse aux sorcières. Ce module pour RAVENLOFT® reprend donc les bases historiques de Salem pour amener les aventuriers à tenter de sauver des jeunes femmes faussement accusées de sorcellerie.

Mars : ■ Remontez le temps dans les FORGOTTEN REALMS® et découvrez la grande forêt de Cormanthyr à l'époque où elle était le symbole d'une culture elfique dominante. Vos personnages pourront prendre part à l'histoire et devenir eux-mêmes des héros de légende dans le supplément ARCANE AGE™ **Cormanthyr : Empire of Elves**. ■ Après avoir exploré les Plans Inférieurs, partez à la rencontre (rarement plaisante) des monstres des Plans Intérieurs. Qu'elles viennent du plan du feu, de la fumée, de l'eau ou encore de l'Astral, ces créatures vous attendent dans le **Monstrous Compendium Annual 3** pour PLANESCAPE®. ■ Le monde de Krynn vu par les dragons, c'est le menu de **Wings of Fury** pour DRAGONLANCE® FIFTH AGE™. Vous y trouverez de nombreuses informations sur les dragons qui ont dominé le continent durant des siècles.

WHITE WOLF

Février : ■ Pour le Monde des Ténèbres, 1998 est l'année du Lotus ! Rassurez-vous, les orcs sont au courant et leur feront payer cet affront. En attendant, les joueurs de *Vampire : la Mascarade* pourront se précipiter sur **Kindred of the East**, un gros sourcebook consacré aux vampires du Nouvel Âge, ceux de l'Asie. En plus des descriptifs complets des types de vampires et des clans, le livre contient toutes les règles nécessaires à la création de vampires asiatiques. De nouveaux pouvoirs, la culture du Levant, le monde des esprits et une nouvelle manière d'augmenter son pouvoir sans pratiquer la diablerie ! ■ Les renards-garous sauront enfin à qui parler grâce au **Corax Tribebook**, un supplément pour *Werewolf* consacré aux corbeaux-garous. ■ Un descriptif des cinq maisons nobles de la cour des fées attend les joueurs de *Changeling* dans **Noblesse Oblige : The Book of Houses**.

Mars : ■ Si vous rêvez de voir vos personnages écrire l'histoire des vampires voici pour vous **Transylvania Chronicles I : Dark Tides Rising**. Ce module est le premier d'une série de quatre pour *Vampire : Dark Ages*, dans lequel les personnages vivront 800 ans d'histoire des vampires, y compris les périodes cruciales de création de la Mascarade et du Sabbat ! ■ **Darkness Revealed : Descent into Darkness** est le premier module d'une trilogie de scénarios pour *Trinity* (ex *Æon*). ■ *Technocracy : Iteration X, New World Order* et *Progenitors* sont réunis dans un seul gros volume, **Technocracy : Assembled Volume 1**, pour *Mage : The Ascension*. ■ Vous allez enfin pouvoir vous promener en petit collant moulant avec des ailes de plastique accrochées dans le dos ! **The Shining Host**, pour *Mind's Eye Theatre* vous propose de jouer dans l'univers de *Changeling*, en grandeur nature. ■ Le nouveau supplément pour *Wraith* est le **Guildbook : Spooks & Oracles**, qu'on se le dise.

Olivier Noël

NANCY
EXCALIBUR
Epée d'or
Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines
35 rue de la Commanderie
54000 Nancy
Tel: 83 40 07 44

MONTPELLIER
EXCALIBUR
Epée de Bronze
Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines
7 bis rue de l'ancien courrier
34000 Montpellier
Tel: 67 60 81 33



LES FORTERESSES INFERNALES

La Guerre Sanglante dure depuis toujours et continuera à jamais. Dans ce conflit éternel, diables et démons construisent des forteresses qui correspondent au mieux à leur nature : chaotique ou loyale, peu importe, mais toujours maléfique.



Dessin de Tony DiTerlizzi

Une aide de jeu pour AD&D®, destinée aux joueurs et MJ.

Visitez les Plans Inférieurs en suivant le Styx, page 22.

Texte
Monte Cook
Traduction
Luc Masset

Certaines personnes disent que les fiélons — démons, diables et autres lascars des Plans Inférieurs — sont les produits des croyances populaires du Plan Primaire. Ça se pourrait. Les fiélons représentent le Mal et tout ça. Y a pas un mot gentil à dire sur leur espèce.

Maintenant, le même bige vous dit que puisque c'est le cas, les fiélons doivent se comporter comme ceux qui croient en eux. Balivernes. Je vais vous dire la chanson : sur les Plans Inférieurs, les choses ne sont pas comme sur le Primaire. Bien sûr, ils ont une grande Guerre Sanglante là-bas ; mais ça n'a rien à voir avec les autres guerres.

Prenez les forteresses que se construisent les fiélons, par exemple. Sur le Primaire (et ailleurs aussi, il paraît), le bige qui se construit un château l'entoure d'un mur avec un fossé ; il cache tous ses brillants et son jonc dans une haute tour ou dans une sombre et profonde cave. Un château de fiélon n'a rien à voir avec ça, vous pouvez m'en croire.

Voyez-vous, j'y suis allé voir par moi-même. J'ai combattu dans la Guerre Sanglante pendant… je ne sais plus combien de temps, mais assez longtemps pour comprendre un truc ou deux. J'ai vu des choses qu'aucun mortel ne devrait jamais voir. Tarrek Norstro, mercenaire (à la retraite) et à votre service. (On discutera du prix plus tard…)

À LA COUR DU ROI FIÉLON

Bien sûr, je suis déjà allé au château d'un fiélon. J'en ai assiégé, j'en ai défendu, il m'est même arrivé de discuter gentiment avec les occupants. Notamment, il y avait ce yagnoloth — un genre de noble yugoloth à ce qu'on m'a dit. Ces fiélons restent neutres dans la Guerre Sanglante ; c'est-à-dire qu'ils offrent leurs services au camp qui les paye le mieux. Ça, c'est une philosophie que je comprends.

Il fallait que j'écoute ce matois branler son râtelier sur les détails d'une mission. Voyez-vous, beaucoup de yugoloths sous-traitent leur travail de mercenaire à des biges comme moi — c'est comme ça que je me suis retrouvé à attaquer une forteresse tanar'ri… mais parlons d'abord du yugoloth. Ce fiélon avait une bicoque qui valait le coup d'œil, surtout la salle du trône.

Le yagnoloth, un certain Whvis (ou quelque chose comme ça), ouvrait sa Cour à toute une tripotée de matois. Sa salle du trône était pleine de yugoloths mineurs — comme des piscoloths, des mezzoloths et plein d'autres 'loths — mais c'était de loin les moins intéressants du paquet. Des guenaudes, des diantrefosses et des tieffelins bien habillés venaient voir ce noble avec des pétitions, des plaintes et des suppliques. Il y avait même quelques tanar'ris renégats, un guerrier githyanki sinistre et silencieux, un gehreleth puant et un émissaire slaade solitaire (qu'est-ce qu'il pouvait bien faire là ?). Pour terminer, il y avait plein de méphites qui voletaient comme des insectes : serviteurs des divers fiélons présents, messagers vaquant à leurs occupations et plein d'autres qui n'étaient sûrement que des parasites.

Alors que j'attendais là en écoutant ces monstres discuter d'affaires incompréhensibles pour moi, c'est la forteresse elle-même qui retenait mon attention. Voyez-vous, Whvis avait fait édifier l'endroit de la façon la plus inquiétante possible. C'est courant chez les seigneurs fiélons de prendre leurs amis comme leurs ennemis au dépourvu. Toute la salle était construite sur un bassin d'acide brûlant et bouillonnant, avec un sol de verre transparent, si bien que tous ceux qui se tenaient devant le trône réalisaient à quel point ils étaient proches de la destruction. D'autant plus que chaque dalle présentait des charnières bien visibles ; et il ne fallait pas être un génie pour deviner que les filets tendus en hauteur pouvaient tomber pour empêcher quiconque d'utiliser ses ailes ou autre moyen de vol une fois la trappe ouverte… Même un fiélon supérieur tremble à la perspective d'un bain d'acide.


Dessin de Adam Rex

Mon regard de mercenaire remarquait aussi les défenses placées tout autour. Il y avait bien sûr des maéléphants et yugoloths gardiens bien en évidence. Le plafond était plein de petites meurtrières, et il y avait de hauts balcons qui cachaient sûrement des archers, des arbalétriers ou même des magiciens. Même l'accès à la salle du trône était conçu pour l'intimidation comme pour la défense. Le passage par lequel on m'avait escorté était large et grandiose, rempli de terrifiantes statues imposantes. Mon regard avait là aussi remarqué que ces sculptures avaient de petits compartiments et entailles susceptibles de cacher des pièges comme des dards, du gaz empoisonné, ou pire.

J'ai réglé mes affaires là-bas aussi vite que possible. Être l'invité dans une forteresse de fiélon est à peine plus sécurisant que d'en être l'envahisseur.

LES CITADELLES DES PLANS INFÉRIEURS

Pour ce qui est de la construction de leurs forteresses, les fiélons ne sont pas comme les humains, les elfes ou qui vous voulez. La raison est simple comme la pointe de votre épée : ils peuvent faire des choses que la plupart des gens ne peuvent pas faire — comme se téléporter, voler, et ainsi de suite.

Cela signifie que le péquin ne verra pas de remparts autour de la plupart des châteaux de fiélons. Les murs de ce genre sont inutiles dans la Guerre Sanglante, puisque quasiment tout le monde peut voler au-dessus, sauter par-dessus, planer au-dessus ou se téléporter à travers. Il n'y a donc ni cour ni baille pour rassembler les troupes ou protéger le bétail. Comme les murailles sont inutiles, c'est très difficile de protéger les villes, mais la plupart des batailles de la Guerre Sanglante ne sont pas menées pour des cités. En plus, comme on dit toujours, "une ville pleine de fiélons est bien pire que n'importe quelle forteresse" ; ils n'ont donc pas vraiment besoin de protection en fin de compte. Intéressant néanmoins de voir comment — à l'inverse des forteresses — les cités fiélonesques sont quand même entourées de murs. Pour faire joli sans doute.

Les constructions défensives des fiélons font souvent appel à une bonne dose d'intimidation. On leur donne l'apparence de grandes bêtes ou de piles de cadavres (bien entendu, certaines *sont* des piles de cadavres) ou quelque chose du genre, pour effrayer l'ennemi. Les fiélons adverses ne sont guère impressionnés, mais — en tant que mercenaire mortel qui a combattu dans certains sièges — je peux vous dire que c'est plutôt démoralisant de monter à l'assaut d'un endroit qui ressemble à un crâne géant — avec les yeux qui bougent encore dans leurs orbites, et tout et tout. J'en fais encore des cauchemars.

Mais le plus important dans un château fiélonesque, c'est ce que le péquin ne peut pas voir. Avec des démons, des diables et même des yugoloths qui peuvent se téléporter n'importe où, la plupart des forteresses sont construites avec des endroits secrets où l'ennemi ne pensera pas à se téléporter puisqu'il ne sait pas qu'ils existent. La plupart de ces structures sont souterraines, mais on m'a parlé de sections sous-marines, de fausses ruines ou même de lieux camouflés par des illusions puissantes. Les zones cachées de la forteresse contiennent les éléments les plus précieux de la défense, comme les vivres et les prisonniers (c'est souvent la même chose) ou les chefs et le jonc. Elles fournissent aussi des accès aux défenseurs pour attaquer l'adversaire par surprise.

CHEZ LES BAATEZUS

Voyons voir. C'était il y a vingt-huit, vingt-neuf ans. Moi et trente autres matois, on travaillait pour un tanar'ri appelé Xoun, un satané lèche-bougre, si vous voyez ce que je veux dire. On était sur la première désolation de la Gaste. Xoun nous avait envoyés nous infiltrer dans les lignes baatezus pour explorer un peu. C'était un endroit morne et désert, comme vous l'imaginez. Je ne sais pas si c'est aussi lugubre parce que les fiélons se sont battus là depuis toujours ou si c'est la nature même de l'endroit. Je penche pour la seconde solution. Cette grisaille, ça vous mine. Enfin… Les baatezus tenaient cette terre depuis un certain temps, ils avaient eu le temps de s'y enraciner et de préparer quelques surprises.

Entre parenthèses, voici une manière de considérer les deux camps de la Guerre Sanglante. Les baatezus sont plus militaristes. Ils aiment marcher au pas cadencé, donner des ordres, fabriquer des armes, creuser des tranchées et tout ça. Les tanar'ris sont tout aussi violents et horribles, mais ils n'ont pas autant d'intérêt pour l'organisation militaire. Ils sont plus dingues — comme des tueurs vicieux. Pour l'essentiel, la Guerre Sanglante est un conflit entre une armée de bellicistes disciplinés et un galimatias de meurtriers psychopathes.

On s'en aperçoit clairement quand on examine leurs forteresses. La tour baatezu que nous avons vue ce jour-là était un énorme globe tenu par un immense bras écailleux — ils ont du style, il faut leur concéder ça. Le tout faisait au moins 100 mètres de haut ; il n'y avait ni porte ni fenêtre dans le bras, qui n'était qu'un support. Le globe, au contraire, était couvert de meurtrières, assommoirs et balcons d'où partaient les attaques contre les assaillants en dessous. La zone tout autour — à portée de flèches ou de sorts — était un terrain de manœuvre pour les troupes de rang inférieur, qui ne voyaient sans doute jamais l'intérieur du globe. Cela signifie que les lémures, nupperibos et divers monstres charmés et mercenaires restaient au sol. Il n'y avait ni échelles ni escaliers pour monter vers le globe puisque les diables pouvaient se téléporter où ils voulaient.

Mais alors, me direz-vous, comment empêcher que les tanar'ris fassent de même et se téléportent juste dans la tour ? Bonne question. On ne l'empêche pas. Comme beaucoup de forteresses baatezus, celle-ci était segmentée en une série de très petites salles. Il n'y avait nul endroit à l'intérieur où téléporter une force importante de tanar'ris. Les défenseurs surveillaient chacune de ces salles, en attendant simplement qu'un assaillant isolé (ou peut-être deux) apparaisse ; alors ils attaquaient pendant que les démons étaient encore désorientés.

Si on empêche la téléportation d'une manière ou d'une autre (avec des sorts ou autre chose) sur un champ de bataille, les défenseurs peuvent rapidement s'adapter et se porter aux limites extérieures de la forteresse (dans ce cas, les parois de la sphère) pour affronter des attaques conventionnelles. En fait, les fiélons des deux camps ont des tactiques tellement éprouvées pour battre les attaques par téléportation que les méthodes conventionnelles restent courantes.

C'est qu'il y a des pièges de téléportation. Voilà des inventions bien méchantes. La chanson c'est que ce sont en fait les yugoloths qui les ont créés, mais les deux camps les utilisent. En réalité, ils sont très simples. Les fiélons se contentent de mettre des bassins d'acides ou des salles à murs mobiles dans toute la forteresse. Quand un bige se téléporte en aveugle, il a autant de chances de finir dans un piège que dans une véritable salle. C'est vraiment utile pour décourager les intrusions.

PIÈGES DE TÉLÉPORTATION

Tout simplement, il y a 50 % de chances que quelqu'un qui se téléporte en aveugle dans une forteresse baatezu soit victime de l'un de ces pièges. En voici quelques-uns.

Acide : C'est le type le plus courant puisque l'acide est universellement efficace contre les fiélons et autres créatures des Plans Inférieurs. La personne immergée subit 5d6 de dégâts par round — mais un jet de sauvegarde permet de n'en subir que la moitié.

Murs mobiles : Lorsque les enchantements de la salle détectent un intrus, les murs se rabattent immédiatement. Leur fermeture provoque 3d10 de dégâts.

Rebond : Encore plus insidieux, ce piège téléporte à nouveau la victime à un endroit complètement différent — parfois très loin, parfois dans un environnement très hostile et parfois vers un autre rebond de téléportation… La victime n'a pas de jet de sauvegarde, mais la résistance à la magie s'applique.



Dessin de Adam Rex

En fait, la seule raison de se téléporter au cœur de la citadelle c'est si on veut prendre, tuer ou détruire quelque chose de précieux (chefs, plans, vivres, prisonniers, etc.). Comme les assaillants doivent y aller en aveugle, seule la chance permet de faire une telle trouvaille. Et comme les baatezus ont tellement compartimenté leur forteresse, même une petite unité ne peut être atteinte par une force importante ; et d'ici que la nouvelle atteigne les commandants et qu'ils concentrent leurs renforts sur cet endroit, on a le temps de repartir.

C'est pour ça que les traîtres sont vraiment dangereux. Si l'ennemi ne se téléporte pas en aveugle — s'il sait où il va — les défenseurs sont dans la mouise. C'est pour ça que Xoun voulait qu'on aille en éclaireurs : il cherchait un lascar pour lui donner le soltif de l'intérieur de la forteresse pour un peu (ou beaucoup) de garniche. Ça n'a pas marché, cependant, et les tanar'ris ont quand même donné l'assaut. Ils ont été massacrés. Enfin… jusqu'à ce qu'ils sacrifient la majorité de leurs forces dans une charge suicidaire sur la base de la tour. Ils ont fini par la renverser (elle est tombée juste sur les troupes qui leur restaient). Alors la bataille s'est terminée. Et les tanar'ris ont déclaré que c'était une victoire…

J'ai entendu dire qu'à Baator même, il y a des citadelles fiélonesques sans aucune porte. Il faut atteindre chaque salle en se téléportant. La chanson c'est qu'il y a aussi des téléporteurs pour ceux d'entre nous qui ne sont pas nés avec cette faculté. Je peux à peine imaginer la difficulté d'un assaut sur un tel endroit. Si vous envoyez des troupes, et même si elles gagnent, elles ne peuvent jamais communiquer pour coordonner leurs mouvements ou concentrer leurs attaques. Quel cauchemar. Et je suis sûr que c'est le but recherché.

Les baatezus aiment tellement les forteresses qu'ils torturent leurs ingénieurs pour qu'ils en fabriquent qui peuvent servir pour attaquer autant que pour se défendre. Ces forteresses mobiles sont montées sur d'énormes roues ou chenilles et sont actionnées par des mécanismes étranges qui impliquent probablement d'une manière ou d'une autre des milliers de dos d'esclaves, si je connais bien mes baatezus. Non seulement ces citadelles transportent les troupes, mais en plus elles écrasent l'ennemi.

CHEZ LES TANAR'RIS

Les forteresses tanar'ris sont moins nombreuses que celles de leurs adversaires, mais elles ne sont pas moins terribles à assiéger. Comme le péquin peut s'y attendre, il n'y a aucun esprit de système dans leur construction — c'est d'ailleurs leur principal moyen de défense. Pour la plupart des gens, et en particulier pour les baatezus à l'esprit ordonné, les forteresses tanar'ris n'ont aucun sens.

À une époque, je travaillais pour des yugoloths qui travaillaient pour des baatezus (du moins à ce moment-là — c'est compliqué). Ma mission m'a emmené sur l'une des strates des Abysses, à la recherche d'une érinye qu'un seigneur démon mineur avait enlevée pour une rançon. Quoi qu'il en soit, nous l'avons trouvée sur une forteresse qui flottait haut au-dessus du reste de la strate.

C'est une vieille tactique de tanar'ri : ils utilisent de puissants enchantements pour hisser la citadelle dans les airs. Les habitants de ce genre d'endroit emploient des montures volantes comme les hiéracosphinx ou les chauves-souris géantes ou tout ce qu'ils trouvent s'ils ne peuvent pas voler ou se téléporter eux-mêmes. Dans ce cas, ils avaient des frelons bleus géants. C'était des montures de combat très efficaces : ils pouvaient faire du surplace — pour permettre au cavalier de tirer précisément — et se défendre eux-mêmes avec leur dard… mais vous n'êtes pas là pour faire de l'entomologie.

Certains des 'loths avec lesquels je travaillais pouvaient voler ; mais les autres (ma compagnie de mercenaires humains et les yugoloths sans ailes) se sont "appropriés" certains de ces frelons géants. Quand nous nous sommes envolés vers la forteresse, nous sommes tombés en plein dans un piège tanar'ri. Ils sont chaotiques, pas enfumés. Une forteresse flottante doit être préparée aux attaques aériennes, et c'était leur cas. De puissants vents magiques créés à l'intérieur de la citadelle nous ont ballottés ; beaucoup ont été précipités au sol et dans le livre des morts.

Comme nombre de forteresses tanar'ris, celle-ci était protégée contre la téléportation ; aussi, aucun yugoloth ne pouvait s'y introduire de cette manière. Ça fait longtemps que les sorciers tanar'ris traficotent avec de puissantes protections contre la téléportation. Parfois, ça fonctionne et parfois, ça rate. Mais on dirait que les démons trouvent toujours un nouveau truc. La chanson c'est que les baatezus ont abandonné ce genre d'enchantement il y a longtemps, parce que c'est incertain. Mais les tanar'ris ont fait suffisamment de tentatives fructueuses pour arracher des larmes de regret aux baatezus. Pas de téléportation égale un affrontement direct, avec moins de stratégie et plus de sang versé — un affrontement comme les tanar'ris les aiment.

PROTECTION CONTRE LA TÉLÉPORTATION
(Magie entropique)

Sort de magicien niveau 6
Portée : 0
Durée : 1 heure par niveau
Zone d'effet : 5 cubes par niveau, de 3 m de côté chacun
Composantes : V, S
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : Aucun

C'est l'un des nombreux sorts développés par les sorciers tanar'ris pour essayer de protéger leurs forteresses des intrusions magiques. Pour l'essentiel, il bloque les sorts de *téléportation, porte dimensionnelle* et approchants dans la zone d'effet pour la durée indiquée. En outre, ceux qui essayent d'entrer n'ont que la moitié de leurs chances de battre le sort avec leur résistance à la magie.

Malheureusement, cette magie entropique est peu fiable. Le blocage fonctionne généralement dans les deux sens — le jeteur ne peut ni sortir de la zone ni y entrer avec de tels sorts. Quand la *protection contre la téléportation* est lancée, utilisez la table suivante :

1d100	
01-10	Échec (hiatus de magie entropique)
11-60	Les deux sens sont bloqués
61-90	Seule l'entrée dans la zone est bloquée
91-99	Seule la sortie de la zone est bloquée
00	Tous les sorts non permanents ne fonctionnent pas dans la zone

Pas besoin d'être grand clerc pour deviner qu'on s'est ramassés ce jour-là. J'ai eu de la chance d'en sortir vivant. Je ne sais pas ce qu'il y avait à l'intérieur de cette forteresse, mais tels que je connais les tanar'ris, c'était pire que ce qu'on a affronté dehors. Les forteresses tanar'ris que j'ai vues sont toutes différentes, mais toutes terrifiantes.

Plus horrible que tout, ces démons donnent parfois une conscience et la vie à leurs forteresses. C'est peut-être une conséquence de la faculté des tanar'ris d'avancer d'une forme à une autre dans la hiérarchie. Peut-être qu'il arrive qu'un démon mineur soit modifié pour ressembler à une forteresse. Ces endroits ont souvent des yeux, des membres et même des bouches apparemment construits dans les murs, les sols et les plafonds. De telles structures ont des systèmes d'alarme pratiquement infaillibles puisque la forteresse elle-même peut détecter une intrusion et prévenir les habitants.

Bien sûr, quelques arpenteurs de plans ont trouvé moyen de combattre ces défenses vivantes. La forteresse, aussi grande soit-elle, n'a qu'un seul esprit — c'est du moins le cas de celles dont on m'a parlé. Si un péquin peut passer la résistance à la magie des fiélons, une *suggestion*, un *charme* ou autre sort d'influence correctement énoncé peut régler tous vos problèmes. J'ai aussi entendu parler d'un affranchi qui avait introduit une maladie fiélonesque dans la forteresse et l'a tuée d'un seul coup.

CONSEIL AUX ARPENTEURS DE PLAN

Je réclame l'attention des aventuriers qui parcourent les Plans à la recherche d'un peu de jonc et de beaucoup de notoriété. Je ne le dirai pas deux fois. À un moment ou un autre de vos voyages, vous allez tomber en pleine Guerre Sanglante — c'est obligé. Alors soyez-y prêts.

FORTERESSE VIVANTE
Tanar'ri mineur

Intelligence :	Faible à moyenne (5-10)
Trésor :	Néant
Alignement :	Chaotique mauvais
Nombre :	1
Classe d'armure :	10
Déplacement :	0
Dés de vie :	15-20
TACO :	5
Nombre d'attaques :	1d6
Dégâts par attaque :	3d4
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous
Résistance magique :	50 %
Taille :	Variable
Moral :	Néant
Valeur en PX :	12.000 à 17.000

Les forteresses vivantes sont impossibles à blesser par des attaques normales — seules les attaques à zone d'effet leur infligent des dégâts. Elles combattent en faisant apparaître 1d6 membres griffus qui sortent des murs, sols et plafonds (là où c'est nécessaire). Ces membres peuvent être blessés par des armes normales et sont détruits après 30 points de dégâts. La forteresse ne peut développer plus de membres que ses DV dans son existence, la perte de l'un d'eux est donc importante. Elle peut sentir toute activité dans son enceinte et à 15 m autour d'elle.

Elle ne peut bouger ou fuir et n'a donc ni déplacement ni moral. Toute la forteresse a les mêmes défenses et facultés spéciales qu'un tanar'ri normal, sauf la téléportation. Cela signifie qu'elle peut utiliser les pouvoirs magiques suivants à volonté (1 x / rd) : *ténèbres sur 3 m* et *infravision*. Elle peut aussi appeler 3 à 18 tanar'ris moindres 3 fois par jour avec 40 % de chances de succès. Comme tous les tanar'ris, ces fiélons ne subissent que la moitié des dégâts du froid, du feu et des gaz. Enfin, l'électricité, le feu non magique et le poison ne leur font rien.



Dessin de Tony DiTerlizzi

Légendes & Oracle®

CLIQUEZ POUR COMMANDER !



http://www.legendes.com

CONSULTEZ

LE CATALOGUE

SUR INTERNET

ET **COMMANDEZ**

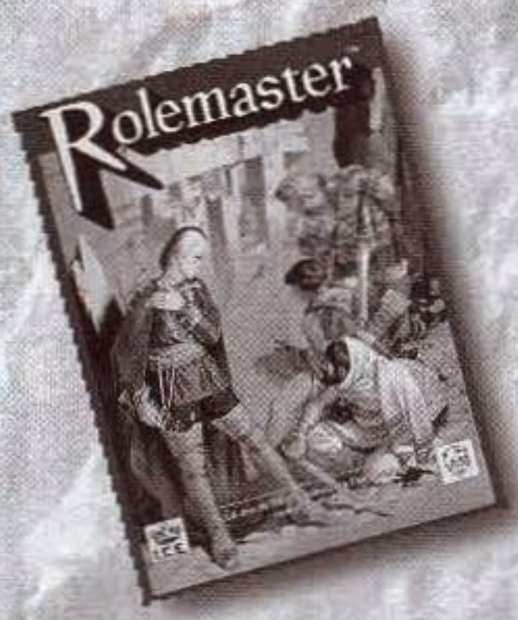
DIRECTEMENT LES

JEUX DE RÔLES,

JEUX DE CARTES,

JEUX DE SIMULATIONS...









LA BOUTIQUE DE L'IMAGINAIRE

http://www.legendes.com



Vue de Profils

Pour traquer les démons, il faut du personnel qualifié et instruit. L'Ordre des Mate-tourments est l'un des meilleurs organismes formateurs. En y entrant, vous aurez un bagage en béton et la certitude d'avoir un emploi en fin d'études.

L'Ordre des Mate-tourments

Cet Ordre est jeune ; il fut créé au début du siècle dernier, suite à la recrudescence des manifestations fiélonesques.

Les Mate-tourments sont des Inquisiteurs modernes. Ils agissent en trois temps.

• Premièrement, il faut localiser le Mal. C'est le rôle des Compte-cubes, des Localisateurs et des Révélateurs.

• Deuxièmement, il faut identifier l'ennemi. C'est le travail des Localisateurs et des Greffiers.

• Troisièmement, il faut détruire le fiélon. Cette tâche revient aux Mate-tourments en titre.

Cette façon d'agir très structurée demande du temps et nécessite du personnel, mais le taux de réussite est bien supérieur aux autres ordres d'Inquisiteurs.

Ce sont les responsables d'orphelinats qui sont chargés de repérer les futurs Mate-tourments. Pour être une recrue potentielle, il faut que l'enfant possède certaines prédispositions : il ne doit plus avoir aucune famille, être doté d'un esprit vif, afin de s'adapter aux changements rapides de situation qu'il rencontrera dans l'avenir, il doit avoir des sens très aiguisés et, enfin, il doit être juste et honnête.

La formation est longue et difficile. Les quatre premières années, l'enfant suit le même enseignement que les autres novices. Les quatre suivantes, il apprend à utiliser ses sens. L'enseignement de la cuisine et de la nutrition permet d'affiner son goût pour qu'il reconnaisse les ingrédients d'un plat. Il pourra ainsi déterminer si de la chair humaine ou des légumes gâtés sont utilisés. L'étude de l'œnologie contribue au développement de l'odorat et du goût. Le vin est souvent utilisé par les créatures fiélonesques. Elles le mélangent à des drogues ou à du sang. L'observation de la nature favorise le développement de la vue et de l'ouïe.

Les quatre dernières années sont consacrées au dépistage et à l'étude des manifestations fiélonesques. À la fin du cycle d'études, le collège des enseignants se réunit pour faire le point sur les élèves postulant au rang d'Assistant Compte-cubes.



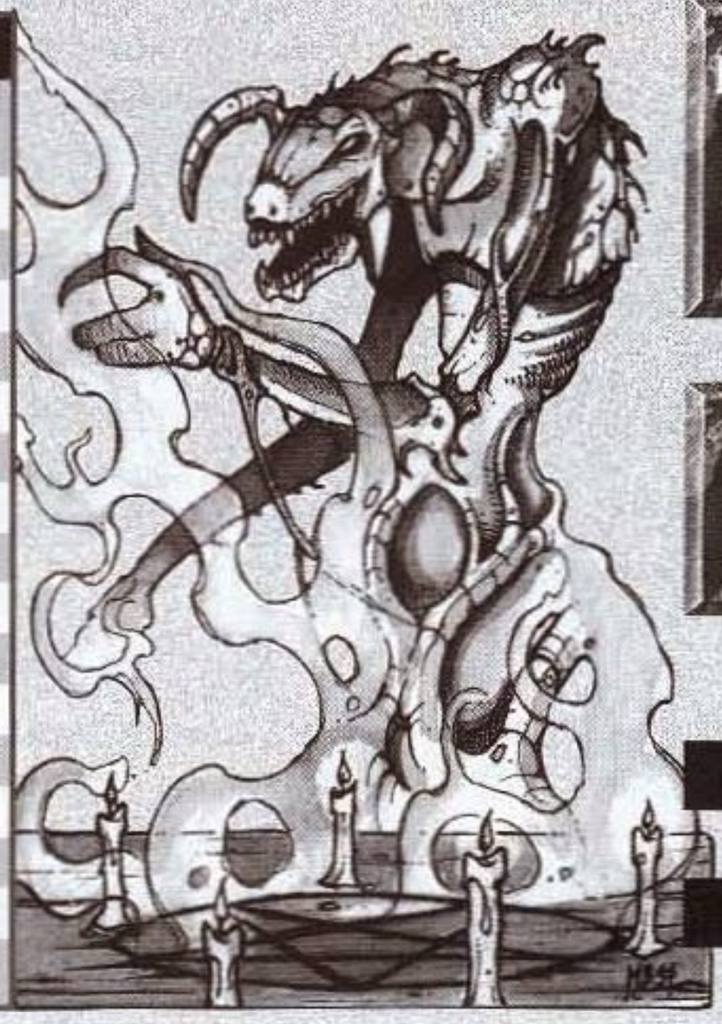
DÉFINITION DE LA CLASSE

Le Mate-tourments est une nouvelle classe de prêtre spécialiste (comme les druides) réservée aux humains des deux sexes. Il progresse sur la même table d'expérience que le clerc, utilise la même table de combat et possède les mêmes limitations pour les armes et armures. Par contre, sa progression en sorts est différente.

Le tableau ci-joint indique les sorts disponibles selon le niveau du Mate-tourments. Lorsqu'apparaît un astérisque (*),

PROGRESSION DU MATE-TOURMENTS

		Sorts					
Niveau	**Titre**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
0	Assistant Compte-cubes	*	—	—	—	—	—
1	Compte-cubes	1	—	—	—	—	—
2	Localisateur	2	1	—	—	—	—
3	Greffier	2	2	*	—	—	—
4	Assistant	3	2	1	—	—	—
5	Mate-tourments du premier cercle	3	3	2	*	—	—
6	Mate-tourments du second cercle	3	3	2	1	—	—
7	Mate-tourments du troisième cercle	3	3	3	2	—	—
8	Mate-tourments du quatrième cercle	3	3	3	2	1	—
9	Mate-tourments du cinquième cercle	4	4	3	3	2	—
10	Inquisiteur	4	4	4	3	2	1
11	Inquisiteur de cinquième rang	5	4	4	3	2	2
12	Inquisiteur de quatrième rang	6	5	5	4	2	2
13	Inquisiteur de troisième rang	6	6	6	5	3	2
14	Inquisiteur de deuxième rang	6	6	6	6	4	2
15	Grand Inquisiteur	6	6	6	6	5	3



Le premier cours d'un chasseur de démons, page 14.

Une classe de prêtre pour AD&D®.

Texte
Jeando Jodin
Dessins
Michaël Brack



le personnage a accès à un ou plusieurs sorts dits intermédiaires. Ces sorts, bien qu'appartenant à un niveau supérieur à celui que maîtrise le personnage, lui sont accessibles plus tôt. Les sorts intermédiaires, ainsi que d'autres nouveaux sorts, sont décrits en fin d'article.

À certains niveaux, le personnage dispose d'un objet spécifique pour exercer sa profession. Cet objet lui est toutefois retiré lorsqu'il change de niveau, et donc de fonction (à l'exception de la Sentinelle et du révélateur de Saint Rigobert, qu'un Inquisiteur conserve pour le restant de sa carrière).

L'alignement du personnage est loyal. Il doit être âgé d'au moins 24 ans quand il devient Compte-cubes. Il possède les mêmes aptitudes qu'un voleur pour les déplacements silencieux, se cacher dans l'ombre et la détection des bruits.

Sphères de sort autorisées : Générale, Astrale, Charme, Divination, Protection et Soins.

NIVEAUX DU MATE-TOURMENTS

L'Assistant Compte-cubes

En raison de leurs études poussées, il existe des Mate-tourments de niveau 0 qui ont accès à trois sorts. L'Assistant Compte-cubes aide le Compte-cubes dans sa tâche. Il suit à la lettre les instructions données par son "supérieur" et se contente de rapporter ce qu'il a vu et entendu.

Sorts disponibles : *Détection du mal, dispersion de la corruption* (décrit plus loin) et *protection contre le mal*.

Ordre	Composé de...†	Niveau
Ordre de la Chair	Fiélons moindres, affres	Premier cercle
Ordre du Sang	Fiélons mineurs	Second cercle
Ordre du Cœur	Fiélons supérieurs	Troisième cercle
Ordre de l'Esprit	Fiélons suprêmes	Quatrième cercle
Ordre de l'Âme	Fiélons gardiens, gehreleths	Cinquième cercle

† Le terme de fiélon désigne les diables (baatezus), les démons (tanar'ris) et les yugoloths.

Le Compte-cubes

Il ressemble généralement à un marchant ambulant, tel un vendeur de bougies parfumées ou un négociant en peaux. Il voyage à travers une région bien délimitée. Sa fonction principale est de comptabiliser tous les événements pouvant sortir de l'ordinaire.

Objet spécifique : La Boîte à Cubes. Elle renferme une grille de 100 cases (10 x 10) et 10 séries de 10 cubes de couleurs différentes (une couleur par dizaine).

Chaque ligne de la grille correspond à un type d'événement spécifique : une fausse couche chez un animal ou une femme, une malformation congénitale (animale ou humaine), un enfant particulièrement désobéissant, l'infidélité conjugale, le manque de respect envers les anciens, le non-paiement des taxes, l'appât du gain, la présence d'individus suspects dans les environs sont quelques-uns des événements que le prêtre enregistrera à l'aide d'un cube d'une couleur spécifique sur sa grille.

Les données sont transcrites sur un parchemin et confiées à un religieux.

Le Localisateur

Sa fonction est similaire à celle du Compte-Cubes. Il reste généralement plusieurs semaines sur place pour peaufiner son enquête. Il exerce souvent une profession comme cuisinier, herboriste ou bouilleur de cru.

Le Localisateur recherche les indices permettant d'identifier avec certitude les individus influencés par le fiélon. Il se contente de rédiger un compte-rendu détaillé des événements.

Objet spécifique : La poudre de feuilles de thym ceruseum. Elle permet la coagulation du sang dissimulé dans le vin. C'est un excellent révélateur de boisson fiélonesque. Il est également équipé du révélateur de Saint Rigobert qu'il ne quittera plus jusqu'à la fin de sa carrière. Ce révélateur est situé dans la partie couleurs du magazine, dans l'article de la page 14. Vous pouvez le photocopier librement.

Le Greffier

Il se comporte comme un prêcheur ambulant accompagné d'un chien. Il connaît toutes les informations recueillies par les Compte-cubes et les Localisateurs. La réaction de la population lors de ses sermons lui sert à mesurer l'ampleur de la contamination fiélonesque. Cette tâche est particulièrement risquée. Sa connaissance des faits lui permet d'impressionner les indécis et les faibles.

Le Greffier note les confessions et les dépositions spontanées.

Objet spécifique : La clochette d'alignement. Cette clochette en bronze contient un marteau en marbre spécial. La pierre, taillée suivant une technique particulière, réagit en se fendillant lorsque des ondes maléfiques sont émises dans un rayon d'un mètre. Cette altération donne un son différent à la cloche.

La cloche est accrochée au collier du chien du Greffier qui se promène librement parmi la foule.

L'Assistant

Il intervient en tant qu'Inquisiteur. L'Assistant peut mener une enquête officielle, demander l'aide des forces de l'ordre, convoquer des témoins, même de haut rang, prendre des dépositions et pratiquer des interrogatoires.

Il est habilité à régler les cas mineurs de corruption impliquant des êtres humains ou des demi-fiélons.

Objet spécifique : Le Miroir de l'Âme. Le cadre est en fer poli. Un médaillon en marbre orne la partie supérieure. Quatre médailles en argent sont fixées dans les coins. Le Miroir est placé pendant deux jours en face de la personne suspecte. Au bout de ce délai, il est examiné avec attention.

En présence d'un demi-fiélon ou d'un fiélon, le Miroir réagit de la façon suivante : les médailles commencent à noircir, le cadre porte des traces de rouille ou le médaillon se crevasse. La combinaison et l'importance de ces dégradations permettent d'identifier la puissance réelle de la créature.

Le Mate-tourments

Il a les pleins pouvoirs pour éradiquer le Mal et rendre la justice. Son verdict est d'ordre divin. Il peut aller de la pénitence simple à la mort en passant par l'exil ou l'emprisonnement. Les tribunaux seigneuriaux ne peuvent pas intervenir pour modifier une sentence, un tel acte pouvant être interprété comme une collusion avec le Mal.

Le Mate-tourments est entraîné pour lutter efficacement contre les fiélons des cinq Ordres Fiélonesques, selon son niveau. L'entraînement du Mate-tourments lui permet de passer outre à l'immunité des fiélons aux armes normales. Autrement dit, il n'a pas besoin d'une arme magique pour toucher un fiélon qui ne peut être touché que par les armes +1 ou supérieures.

L'Inquisiteur

Il peut intervenir dans des affaires impliquant des personnalités laïques de tout rang ou des religieux (jusqu'au niveau 8). Il opère sur un secteur de 1.000 kilomètres carrés.

Le changement de niveau de l'Inquisiteur au-delà du 10e se traduit par une augmentation de 1.000 kilomètres carrés par niveau de sa zone d'influence. Le niveau des religieux qu'il peut interroger progresse d'un niveau par niveau.

Un Mate-tourments ne peut pas dépasser le niveau de Grand Inquisiteur (15e).

Objet spécifique : La Sentinelle. C'est une maquette de la région qu'il contrôle. Le terrain est constitué à partir de ciment infernal (réalisé avec des ingrédients prélevés sur des spécimens provenant de chaque Ordre Fiélonesque), d'eau bénite et de matériaux récupérés sur place. L'emplacement de chaque bâtiment est symbolisé par un cube contenant de la poussière (provenant du bâtiment d'origine) et du ciment infernal. La taille de chaque cube varie entre 5 millimètres et 2 centimètres.

Chaque apparition d'un fiélon sur notre plan se traduit par une sur-brillance du secteur de la maquette correspondant au lieu de la matérialisation.

SORTS DE MATE-TOURMENTS

Les sorts intermédiaires sont indiqués par un astérisque (*) après leur niveau.

Dispersion de la corruption (1*)

(Abjuration, protection)

Sphère : Charme
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 heure
Zone d'effet : La cible
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort permet de purifier un objet, une personne ou une surface momentanément corrompue par un fiélon.

Discernement des tentations (1)

(Divination)

Sphère : Divination
Portée : Contact
Composantes : M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Annule

Il permet de savoir si une personne a succombé à une tentation naturelle ou fiélonesque.

Protection contre les fiélons (1)

(Abjuration, protection)

Sphère : Protection
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niv.
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort donne un bonus de +4 pour les jets de sauvegarde contre la première attaque d'un fiélon. Une fois cette attaque subie, le sort est épuisé.

Localiser le passage (2)

(Divination)

Sphère : Divination
Portée : 100 mètres + 10 mètres/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Passage large de 10 mètres et long de 100 mètres + 10 mètres/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Il permet de savoir si un demi-fiélon ou un fiélon est passé dans le secteur dernièrement (une semaine/niveau).

Tourment du corps (3*)

(Altération)

Sphère : Divination
Portée : 2 mètres/niveau
Composantes : V, S
Durée : 4 rounds/niveau
Temps d'incantation : 1 heure
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort provoque chez la victime des sensations de brûlure, de coupure ou d'écrasement. Les dégâts subis sont fictifs, on doit seulement résister à un choc métabolique. La personne interrogée par la suite aura un malus (40 %) si elle souhaite mentir.

Identifier un support de corruption (3)

(Abjuration)

Sphère : Divination
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : Cercle de 5 mètres de diamètre/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort sert à repérer un objet ou une surface en relation avec une manifestation fiélonesque. Cela peut aller d'un gobelet (utilisé pour boire du sang) à une pierre de sacrifice en passant par diverses altérations de l'environnement (plantes malades, eau croupie, etc.).

Chasser un fiélon (4*)

(Abjuration, protection)

Sphère : Protection
Portée : 1 mètre/niveau
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 fiélon
Jet de sauvegarde : Annule

L'Inquisiteur peut ordonner au fiélon de retourner sur son Plan. Si le jet de sauvegarde du fiélon est raté, il est obligé de retourner dans son plan d'origine.



LA VPC JEUX ACTUELS : DES PRIX CANONS !

JEUX ACTUELS, c'est un catalogue de plus de 300 références en jeux historiques, wargames ou jeux de plateaux. Découvrez les promotions exceptionnelles que nous vous proposons ce mois-ci, et n'hésitez pas à commander notre catalogue.

JEUX DE STRATÉGIE (WARGAMES)

ÉPOQUE ANTIQUE, MÉDIÉVALE ET NAPOLÉONIENNE

Bataille d'Espagnol
Talavera . . . . . 288 F
Enemy in Sight. . . . . 105 F
Siege of Jerusalem . . . . . 210 F
We the People. . . . . 240 F
Zorndorf . . . . . 252 F

GUERRE DE SÉCESSION

1863 . . . . . 195 F
Across Five Aprils . . . . . 181 F
Gettysburg . . . . . 120 F
Roads to Gettysburg . . . . . 192 F
Sam Grant . . . . . 256 F
Stonewall Jackson's Way . 210 F

2ÈME GUERRE MONDIALE

1944 . . . . . 199 F
Air Bridge to Victory . . . . 132 F
Army Group Center . . . . . 147 F
Battle for North Africa . . . 199 F
Borodino'41 . . . . . 158 F
D-Day * . . . . . 216 F
Mustang . . . . . 150 F
Operation Shoestring . . . . 158 F
Pacific War. . . . . 294 F
Patton's Best * . . . . . 172 F
Run Silent, Run Deep. . . . 174 F
Storm Over Arnheim . . . . . 84 F
Thunder at Cassino * . . . . 151 F
Tokyo Express . . . . . 189 F
Turning Point Stalingrad. . 147 F
Up-Front. . . . . 158 F
War in the Desert . . . . . 526 F

ÉPOQUE MODERNE

6th Fleet * . . . . . 258 F
7th Fleet * . . . . . 320 F
Gulfstrike * . . . . . 286 F
NATO * . . . . . 120 F

OFFRES PROMOTIONNELLES

SPQR+Africa+
Victory in the West. . . . 300FF
Un "package" exceptionnel à prix exceptionnel avec trois des meilleures parutions américaines de ces dernières années.

GD40+Matanikau. 350FF
Deux jeux de "The Gamers", reconnus pour la qualité de leurs règles et l'originalité de leur thème.

* *Jeux munis de traductions*

JEUX DE NÉGOCIATION JEUX DE PLATEAU

Alpha Omega . . . . . 147 F
Maharadja . . . . . 158 F
New World . . . . . 132 F
Pax Britanica. . . . . 144 F
Star Cruiser . . . . . 105 F

ÉDITIONS JEUX ACTUELS

Baston* 180FF
La rue (*une extension pour Baston*)* 76FF
La Compagnie des Glaces* 86FF
Les locos fantômes (un scénario pour la Compagnie des glaces)* 38FF
Gorilla* 90FF

* *Jeux en français*

JEUX	Prix	Qté	Total
Partcipation aux frais de port :			40 F

Je règle par chèque ou mandat à l'ordre de JEUX ACTUELS la somme de que j'envoie à JEUX ACTUELS, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy

À recopier, photocopier ou découper

Je désire ❑ Commander ❑ Recevoir gratuitement votre catalogue.
Nom (en majuscules) : . . . . . .
Prénom :. . . . . .
Tél. (facultatif) :. . . . . .
Adresse : . . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
Code Postal : . . . . . .
Ville :. . . . . .

L'AGARTHA

La plus grande bibliothèque de la galaxie est un vaisseau spatial, un gigantesque engin qui vend de l'information en échange de connaissances. Au-delà de cette apparence, quels secrets cache ce bâtiment titanesque ?

☆ ☆ ☆

Parmi les nombreux mystères de l'espace, il existe un vaisseau au destin particulier. Connu de tous sous le nom d'*Agartha*, ce vaisseau gigantesque, plus grand que tout ce que l'homme a jamais construit, vogue à travers l'univers sans but apparent. Son équipage humain ne semble être là que pour servir les visiteurs et recueillir des informations sur tous les sujets imaginables. Au fil du temps, *l'Agartha* est devenu la plus grande bibliothèque de savoir. Ses origines et ses objectifs restent tout aussi mystérieux que l'identité de son insaisissable capitaine.

Au fil des années, chacun s'est habitué à son existence et y a trouvé de nombreux avantages. N'appartenant à aucune planète connue, ne dépendant d'aucun gouvernement, *l'Agartha* est devenu de fait un lieu neutre de rencontre et de recherche. Après les savants, les diplomates et marchands de tous poils et autres intrigants ont pris l'habitude de se rencontrer à son bord pour y nouer des contacts plus ou moins officiels, y sceller des marchés et des alliances, ou simplement trouver une information.

PREMIER CONTACT

L'Agartha, puisque tout le monde l'appelle ainsi bien qu'aucune inscription n'apparaisse nulle part, est effectivement un vaisseau colossal. Bien des navigateurs l'ont pris pour une météorite géante tant ses proportions défient l'imagination. Si on s'en éloigne suffisamment, on finit par découvrir sa véritable forme. Son fuselage triangulaire long de près de 90 km comporte en son milieu une sphère de pas moins de 60 km de diamètre. La partie avant du vaisseau rassemble tout ce que *l'Agartha* compte de moyens d'accès : des sas et des embarcadères de différentes tailles, certains capables d'accueillir des bâtiments de ligne, s'ouvrent dans toutes les directions. De nombreux vaisseaux d'origines diverses y sont arrimés en permanence. S'il n'y avait quelques protubérances au rôle indéterminé, la sphère centrale aurait une apparence parfaitement lisse en dehors des zones de contact avec le fuselage. La poupe paraît totalement réservée à la propulsion. Aucune arme ni aucun dispositif défensif ne sont visibles, mais des rumeurs veulent que *l'Agartha* soit tout à fait capable de faire face à n'importe quelle menace. Plus étonnant, il semble entièrement dépourvu de flotte propre alors que son gigantisme lui interdit de se rapprocher d'une planète.

ARRIVÉE A BORD

Lorsqu'un vaisseau s'approche de *l'Agartha*, il lui est demandé par radio de s'identifier et d'expliquer le motif de sa visite. Si l'accès lui est accordé, il est dirigé, toujours par radio, vers un sas ; dans le cas contraire, on lui signifie simplement un refus sans plus d'explication. Personne n'a encore tenté de forcer l'accès.

Toutes les personnes qui désirent monter à bord de *l'Agartha* sont invitées à sortir de leur vaisseau sans arme ni matériel encombrant. Un long couloir conduit du sas à une cabine semblable à celle d'un vaste ascenseur, sans la moindre commande apparente. Si quelqu'un a tenté de désobéir aux consignes, une voix surgie de nulle part l'invite à regagner son vaisseau et à y attendre ses compagnons. S'il n'obtempère pas immédiatement, la cabine reste définitivement immobile. Dans le cas contraire, elle se ferme et se met en mouvement dans une direction indéterminée. Il n'y a aucun moyen de choisir le lieu où l'on veut se rendre.

LES LIEUX

Lorsque la cabine s'immobilise et que les portes s'ouvrent, le visiteur sait enfin comment il est accueilli. Parfois, il débouche dans une petite salle circulaire, sans autre ouverture que celle par laquelle il arrive. Quelques sièges et un écran mural composent tout l'ameublement. Un visage humain, homme ou femme, apparaît alors à l'écran et invite le visiteur à poser ses questions. Une réponse plus ou moins satisfaisante lui est faite, et c'est au tour de l'être sur l'écran de poser des questions. Lorsqu'il a ses réponses, il remercie le visiteur et l'invite à repartir. L'écran s'assombrit et reste définitivement muet.

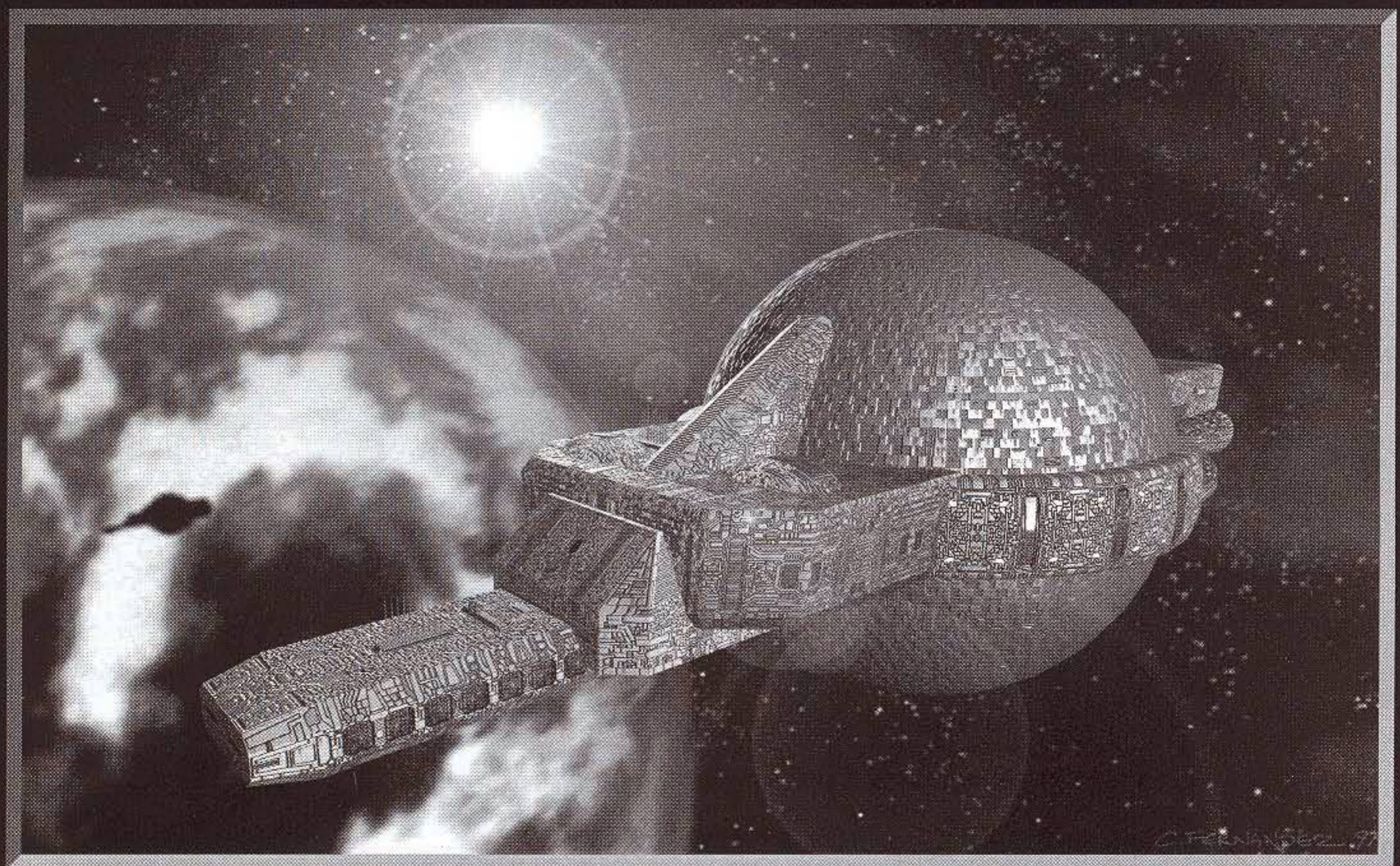
Dans d'autres cas la cabine conduit le visiteur dans ce qu'on appelle la grande bibliothèque ou le centre des congrès. La cabine s'ouvre sur une vaste place d'où partent une multitude de coursives, d'escaliers de tubes d'anti-grav qui permettent d'atteindre les nombreux niveaux supérieurs. Partout, on trouve des salles de consultation qui permettent, seul ou en groupe, d'accéder à l'ensemble du savoir rassemblé par *l'Agartha*. Tous les domaines sont abordés : sciences, histoire des planètes, politique, biologie de toutes les races intelligentes ou non, religion et philosophie, droit… Même les faits divers les plus insignifiants de la planète la plus reculée sont



Une aide de jeu pour tout jeu de rôles de science-fiction, destinée aux joueurs et aux meneurs.

Le musée du vaisseau spatial, page 40.

Texte
Jérôme Muller
Dessins
Christophe Fernandez



consignés… D'autres salles peuvent accueillir des congrès et réunions d'une dizaine à quelques centaines de participants. Toutes ces salles sont très bien équipées : écrans géants, terminaux personnels intégrés aux sièges, sonorisation complète…

Malgré la diversité des visiteurs et des sujets traités, la décoration est des plus spartiate. Les cloisons sont dans les tons de gris et de marron, les équipements sont fonctionnels et confortables, mais sans style. La notion même de fantaisie semble inconnue à bord.

Régulièrement, des places semblables à celle par laquelle le visiteur est arrivé permettent d'accéder à d'autres niveaux. Certains quartiers sont entièrement dévolus à l'hébergement des visiteurs. On y trouve de longues enfilades de portes, donnant toutes sur des cellules à l'aspect très monacal : un lit, un terminal, une douche et un petit placard y composent tout l'ameublement. De loin en loin, on trouve des réfectoires qui permettent de se restaurer de façon frugale. Il n'y a ni bar, ni salle de jeux, ni aucun autre lieu de récréation.

LES GENS

On croise à bord de *l'Agartha* deux grandes catégories de personnes : les visiteurs et l'équipage. Les visiteurs viennent à bord pour consulter la bibliothèque ou pour s'y rencontrer. Il n'est pas rare que des savants ou des experts organisent des débats impromptus dans un des salons. On y croise aussi des avocats, des diplomates, des détectives privés voire des policiers.

Les membres de l'équipage sont surnommés les moines ou les bibliothécaires par les visiteurs réguliers. Il s'agit en fait d'humains des deux sexes, d'âge mur et vêtus de longues robes grises. Ils assistent les visiteurs dans leurs recherches, les guident dans le dédale de couloirs et de salles. Silencieux, économes en gestes comme en paroles mais prévenants et efficaces, ils ont un air monastique indéniable. Contrairement à leurs collègues sur écran, ils ne répondent aux questions que de façon évasive, et dirigent systématiquement les curieux vers les terminaux.

LES TERMINAUX

Pour consulter l'immense savoir rassemblé à bord de *l'Agartha*, il faut interroger l'un des multiples terminaux. Ceux-ci sont omniprésents, et il suffit souvent de poser une question à haute voix pour qu'un écran s'illumine à proximité et vous donne une réponse. Tous les terminaux sont composés d'un simple écran sur lequel apparaît le visage d'un membre d'équipage. Celui-ci semble être un expert dans tous les domaines, puisqu'il est capable de répondre à n'importe quelle question. Il peut, si besoin est, afficher des graphiques ou des images mais il n'y a aucun moyen d'enregistrer ou d'imprimer des documents ni même de voir directement des ouvrages. Si l'on désire connaître le contenu de tel traité, le bibliothécaire en donnera la substance, mais n'affichera que très rarement le document lui-même.

EXTÉRIEUR-INTÉRIEUR

Un visiteur attentif ne manquera pas de remarquer deux détails étranges : les membres de l'équipage ne semblent pas résider au même endroit que les visiteurs, et surtout, aussi vaste que puisse être le complexe des salles, il n'a aucune commune mesure avec la taille du vaisseau.

S'il exprime ses interrogations et s'il en est jugé digne (sur quels critères ? encore un mystère), il sera conduit au cœur même de *l'Agartha*. Après un rapide voyage vers ce qui semble être le haut (quelqu'un à l'estomac sensible pourra cependant remarquer des modifications dans le sens de la gravité), le visiteur débouche dans une petite salle aux murs couverts de lambris. Il se croit alors victime d'une illusion : par la porte face à lui, il peut distinguer un paysage champêtre baigné de soleil.

Le second choc attend le visiteur lorsqu'il passe la porte. La perspective qui s'offre à lui est inconcevable : devant lui, des prés d'herbe verte, des champs de fleurs, des lacs et des bois soigneusement entretenus, des chemins de gravier blanc et même de petits villages aux maisons en bois. Des hommes et des femmes vêtus de robes blanches déambulent paisiblement au milieu de nombreux animaux. L'horizon, au lieu de disparaître, monte à la verticale et se recourbe vers le ciel. Pour bien des visiteurs, la sensation de vertige et de chute est insoutenable, et ils sont rapidement raccompagnés dans le complexe.

Il faut faire un effort d'imagination pour réussir à se représenter la réalité. Un monde miniature a été reconstitué sur la paroi interne de la sphère. Par on ne sait quel tour de force technique, la gravité semble inversée. Au cœur de la sphère, et donc au zénith quel que soit l'endroit où l'on se trouve, brille un micro-soleil qui semble tirer son énergie de deux tours diamétralement opposées. De l'autre côté de ce soleil on distingue un paysage semblable à cette partie-ci de la sphère.

LE MONDE DE LA SPHÈRE

Une fois le premier choc passé, il est possible de visiter les alentours. L'accès à la sphère s'est fait par un petit bâtiment en pierre d'un seul étage. Il forme avec d'autres constructions identiques un cercle autour d'une des deux tours d'où jaillit le puissant rayon qui alimente la pseudo-étoile.

Le sol est partout recouvert d'herbe et de fleurs. En suivant un sentier, on longe des petits lacs, des bois et des maisons rassemblées en hameaux. Il n'y a pas de montagnes, mais des collines douces et des rochers forment un semblant de relief. Les maisons, simples et de couleur claire, sont construites en bois et briques ou torchis, avec des toits de chaume ou d'ardoise, version idéalisée de la chaumière. Des hommes et des femmes, en tous points semblables aux bibliothécaires si ce n'est la couleur de leur robe, semblent se promener dans ce paysage à la fois idyllique et terrifiant. Il est possible de reconnaître parmi eux des gens déjà rencontrés dans la bibliothèque, mais sans pouvoir en être certain. Le visiteur peut engager la conversation avec eux, mais encore une fois, seuls des sujets superficiels seront abordés. S'il devient trop insistant, un autre homme se mêle subitement à la discussion. Il accepte de débattre de sujets plus épineux comme la religion ou la politique, tandis que le premier s'éclipse discrètement ou écoute en silence. Il peut répondre à n'importe quelle question aussi sûrement et précisément qu'un des bibliothécaires sur un écran de terminal.

Les étranges habitants de ce monde intérieur ne semblent pas avoir d'activité particulière. Ils marchent, parlent entre eux, méditent ou contemplent le paysage avec un air emprunt de plénitude. Certains cueillent des fleurs, d'autres observent les animaux, mais aucun ne travaille. Les maisons n'appartiennent pas à quelqu'un en particulier, chacun, y compris un visiteur, peut y entrer pour s'y nourrir ou s'y reposer.

De nombreux animaux sauvages vivent dans le monde intérieur. Des races habituellement carnivores cohabitent paisiblement avec de placides herbivores qui devraient constituer leur déjeuner, On peut ainsi voir des lions au milieu de moutons, ou des loups accompagnés de chevaux. Tous ces animaux se laissent facilement approcher et caresser.

Un visiteur aimant la marche et disposant de temps finira par s'apercevoir que le monde intérieur est coupé en deux par un fleuve circulaire à environ un tiers de sa hauteur, de pôle à pôle. Ce fleuve, qui pourrait faire office de tropique, est large d'environ 800 m. Aucun pont ne l'enjambe et il semble animé d'un fort courant. Un esquif qui tenterait de le traverser ferait plusieurs fois le tour du globe avant d'arriver de l'autre côté. Il n'y a cependant aucun navire sur le cours d'eau. En observant attentivement l'autre rive, on s'aperçoit que si le paysage est identique, la population y est différente. Les habitants semblent plus nombreux, se déplacent fréquemment en groupes et on peut même distinguer des enfants. Si on interroge un moine à ce sujet, il éludera la question, en précisant simplement qu'il s'agit du pays où vivent les natifs et leurs familles. Une insistance déplacée, tout comme une tentative de traversée du fleuve conduira à l'expulsion polie mais ferme de l'importun.

Avant de repartir il est demandé à chaque visiteur de taire le secret du monde au cœur de *l'Agartha*. Ne pas tenir parole équivaudrait à un refus définitif de remonter à bord.

LES SECRETS DE *L'AGARTHA*

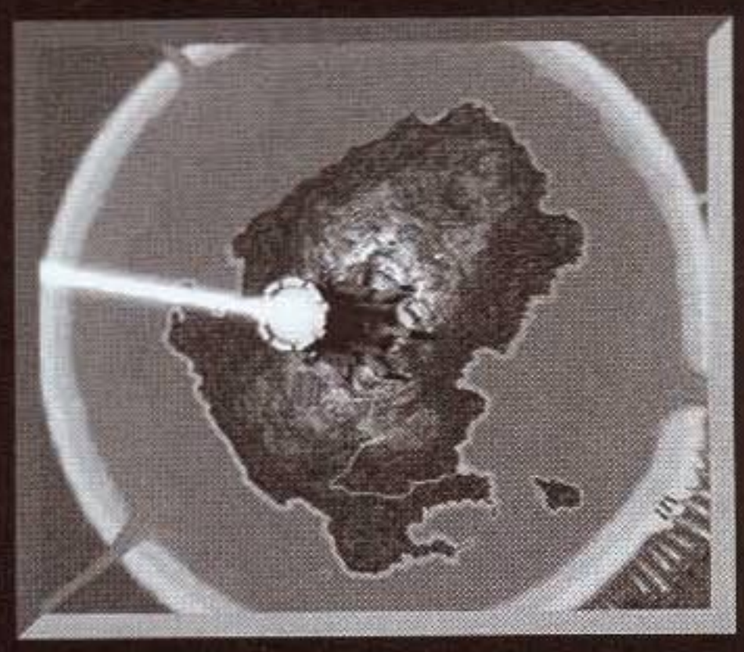
Si *l'Agartha* semble effectivement rassembler toutes les connaissances de l'univers connu, un sujet est totalement absent de ses archives : ses propres origines. Toutes les informations qui suivent ne peuvent pas être découvertes sur le vaisseau lui-même, mais une longue enquête, avec de nombreux recoupements, sera nécessaire pour reconstituer l'histoire. Nous recommandons aux joueurs d'arrêter là leur lecture. Seuls les maîtres de jeu potentiellement intéressés pour intégrer ce vaisseau dans leur campagne de *Star Wars* ou de *GURPS espace* sont invités à lire le reste de cet article.

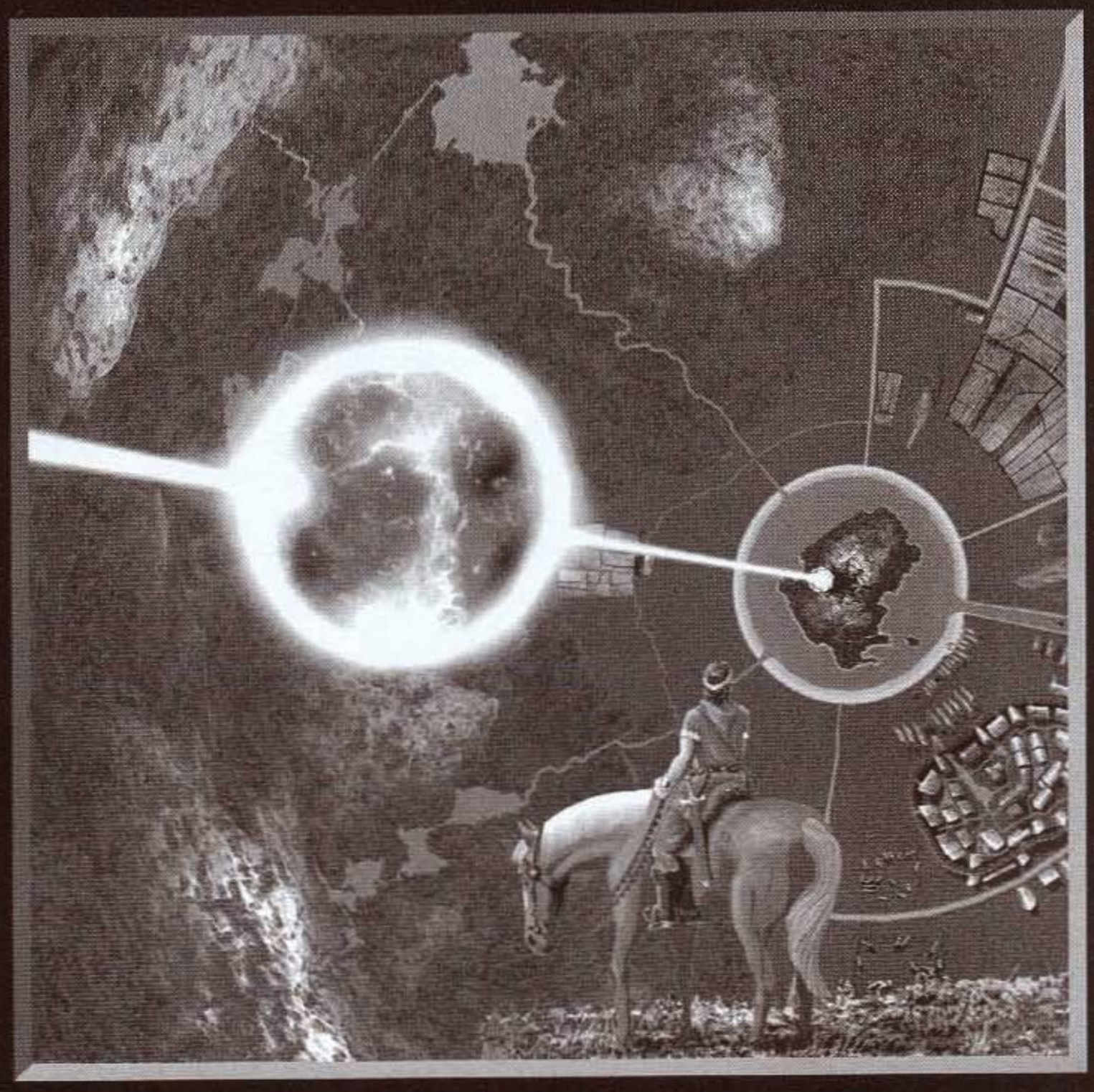
ORIGINES

Il y a de cela quelques centaines d'années, une planète baptisée elle aussi *Agartha* fut condamnée à la destruction par l'explosion de son soleil. Quelques millions de colons, contraints de fuir, entreprirent la construction de gigantesques vaisseaux capables de les transporter à travers l'immensité de l'espace à la recherche d'une nouvelle planète. Chaque vaisseau, semblable à celui qu'on appelle aujourd'hui *l'Agartha*, constituait une véritable arche de Noé. Il contenait des milliers d'êtres vivants cryogénisés, des humains, mais aussi des plantes, des mammifères, des insectes, des poissons…

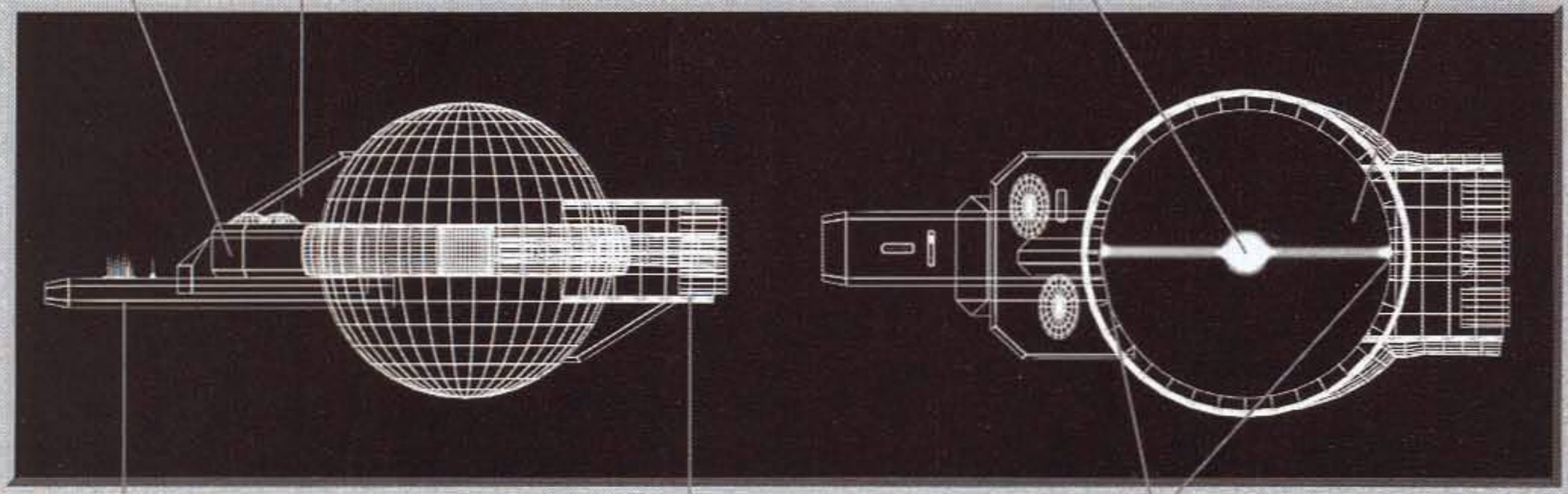
Une petite partie des humains restait éveillée, avec la lourde mission de diriger le vaisseau, sans espoir de voir la fin du voyage qui devait durer au minimum quelques siècles. Leurs enfants devaient

Ci-dessous l'intérieur de la sphère-monde. ci-contre détail de l'île





VAISSEAUX SPATIAUX



poursuivre leur tâche jusqu'à la découverte d'une planète accueillante. Mais malgré le dévouement et la compétence des équipages de première génération, les arches se sont montrées bien trop complexes pour être contrôlées par des hommes, même assistés par les meilleurs ordinateurs. Tous les vaisseaux finirent par disparaître, les uns détruits par une défaillance technique de trop, les autres attirés irrémédiablement par des étoiles, certains victimes de la folie qui s'était emparée de l'équipage.

Un seul équipage pensa avoir trouvé la parade : créer un ordinateur de bord conscient qui serait en mesure de s'auto-réguler et de poursuivre sa mission sans intervention humaine. Après quelques années de travail, l'ordinateur de bord de l'Arche XXII atteignit la conscience. En quelques millisecondes, la machine eut conscience de son "corps" et des millions de vies qu'il renfermait et qui dépendaient d'elle. Elle en tira immédiatement la conclusion suivante : avant il n'y avait que le néant, puis il y eut la conscience et à l'intérieur la vie. Elle était donc le dieu créateur de l'humanité.

Ce qu'il advint de l'équipage reste inconnu, mais il semblerait que quelques uns s'enfuirent dans l'espace.

ÉVEIL À LA CONSCIENCE

L'Arche poursuivit son long voyage, l'IA réveillant progressivement de nouveaux êtres vivants. La grande sphère de stockage fut réaménagée en monde tel que des visiteurs l'ont vu, et ses habitants ramenés à un niveau d'ignorance totale. Pour eux, l'IA est effectivement le dieu créateur et en dehors n'existe que le néant d'où viennent parfois des pèlerins en quête de pardon. Ils n'ont aucune connaissance de ce qui existe à l'extérieur du vaisseau, et tout ce qu'un visiteur pourra leur dire sera considéré comme errements de pécheur.

L'IA s'est construite une théologie toute particulière : la connaissance est, pour les hommes, source de corruption, et leur salut se trouve dans l'ignorance. Les élus qui vivent en son sein sont les purs, les sauvés. Les hommes qui viennent à son bord, les visiteurs, sont ses fils perdus descendants du premier équipage qui s'est rebellé contre son créateur. Encore aveuglés par leurs connaissances illusoires, ils doivent être ramenés progressivement à la sainte ignorance. Et pour cela, il faut qu'ils viennent à bord, chercher ce qu'ils appellent des réponses. Les informations données par l'IA sont subtilement orientées pour ramener les rebelles dans le droit chemin. Ainsi, tout ce que pourra dire un visiteur, même lorsqu'il se croit absolument seul, sera enregistré, analysé et réutilisé.

La grande majorité des "hommes d'équipage" qui apparaissent sur des écrans de bord ne sont en fait que des manifestations de l'IA. Ceux rencontrés en chair et en os sont ses grands-prêtres totalement dévoués à la cause de leur dieu. L'ordinateur a également la capacité de se matérialiser sous forme d'hologramme indécelable dans le périmètre du monde intérieur.

AVENTURES

L'Agartha peut être utilisé dans votre campagne comme lieu de rendez-vous pratique, comme point de départ de scénario ou comme source d'information (avec l'avantage pour le MJ d'accorder ou non l'accès à bord et de donner l'information dans le sens qu'il désire). Les mystérieux habitants, et le monde intérieur encore plus intrigant, ne devraient pas laisser indifférents les joueurs. La recherche des informations du paragraphe précédent pouvant donner lieu également à quelques scénarios. Voici en vrac quelques autres suggestions :

- Un homme important, décideur politique ou économique, a depuis peu un comportement étrange. Une rapide enquête montre qu'il fait de nombreux voyages dans l'espace depuis quelque temps. Il a en fait épousé la religion de *l'Agartha*, ce qui risque de poser de nombreux problèmes.
- Une série de décisions catastrophiques conduit un monde à la ruine. Il semble que les données de bases aient été faussées. Par *l'Agartha*, bien sûr, mais pourquoi ?
- Un moine est saisi de doute, il demande aux PJ de l'aider à quitter le vaisseau. L'IA ne les laisse sûrement pas faire. Elle se refusera à utiliser la violence contre des hommes mais peut se résigner à les renvoyer dans le néant d'où ils viennent (sans scaphandre !).
- Si les PJ comprennent l'effroyable vérité comment réagiront-ils ? Faut-il détruire l'ordinateur, au risque de détruire le vaisseau et ses habitants ? Comment les persuader de quitter leur monde ?
- Et si l'ordinateur décidait que les hommes ne méritaient plus d'être sauvés mais devaient périr ? Quels dégâts peut engendrer un vaisseau titanesque se prenant pour un dieu vengeur ?

Des vaisseaux gigantesques comme l'Agartha, vous en trouverez dans *Star Trek* le film où le satellite Voyager II revient, après des siècles d'exploration et d'enregistrement de connaissance, le satellite s'est éveillé à la conscience et est devenu gigantesque (CIC vidéo). Dans l'excellente série de romans signée Fred Saberhaggen, les *Berserkers*, d'énormes vaisseaux sans contrôle humain débarquent dans notre galaxie avec comme seul but l'éradication de toute forme de vie (Édition L'Atalante).



Légendes & Oracle

Édition spéciale bimestrielle du journal Légendes et Oracle publié chaque semaine sur Internet.
Ce bulletin d'informations sur vos mondes imaginaires est conçu en collaboration avec des aventuriers, des maîtres de jeu et des conteurs recrutés à travers la totalité des univers du rêve.
Dessins de Didier Graffet.

N°6 - 50 Đ ÉDITION SPÉCIALE FÉV-MAR 98

ÉVASION SPECTACULAIRE À DAGAST

Un voleur baron, des milices marron

par Thomas Ronald

Le Baron Aaron, "l'artiste" du quartier des Rats de Scornubel, s'est évadé de prison. La compagnie marchande des Six Coffres a aussitôt entamé les recherches. Le bas quartier a d'ores et déjà ouvert les paris sur le fait que les autorités ne sont pas prêtes de le revoir.

Le Baron Aaron, comme il aimait à se faire appeler dans l'unique but d'ajouter encore à la provocation, écumait Scornubel depuis quelques années. Si ses forfaits étaient généralement commis à l'encontre des riches citadins, il semblerait que la compagnie marchande des Six Coffres soit devenue, depuis quelque temps, sa cible privilégiée. Les longues et nombreuses recherches effectuées par les Boucliers Rouges et le Poing Enflammé avaient cependant conduit à l'arrestation du malfaiteur. La taverne du Cochon Malodorant a été le théâtre de la scène.

Un soir, une compagnie des Boucliers Rouges, couplée à une autre du Poing Enflammé, a pénétré dans le bâtiment. Sans se soucier des clients présents, les gardes se sont directement dirigés vers la cave où se cachait effectivement le Baron. L'arrestation s'est déroulée sans incident et pas une goutte de sang n'a été versée.

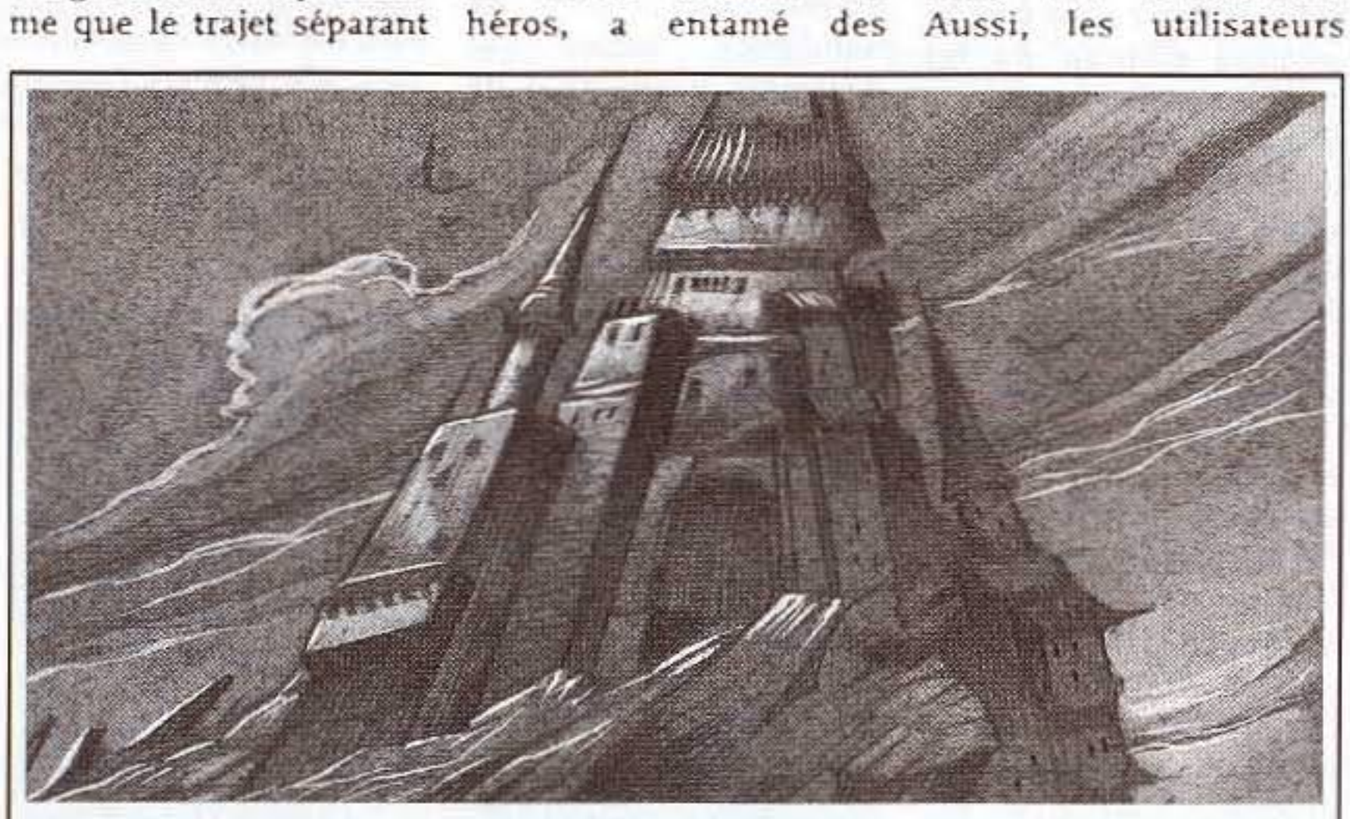
Les fers aux pieds et les poings liés, le Baron a été rapidement placé dans un fourgon cellulaire et conduit à la terrible forteresse de Dagast, où les criminels ne sont généralement pas jugés, mais directement condamnés. Malgré l'escorte, qui affirme que le trajet séparant Dagast de Scornubel s'est déroulé sans encombre, le fourgon était vide à son arrivée. Les milices locales, les mercenaires, et les Tranchants de la compagnie marchande des Six Coffres ont aussitôt entamé les recherches. Cette dernière offre d'ailleurs son poids en bronze à celui qui ramènera la tête du Baron ou des renseignements s'y rapportant.

À l'annonce de cette spectaculaire évasion, le quartier des Rats qui considère le voleur comme un héros, a entamé des réjouissances qui n'ont duré que le temps nécessaire à la milice pour se rendre sur les lieux. L'agitation causée n'a fait, hélas, qu'agrandir la brèche qui sépare ce quartier des autres... et enrichir les organisateurs de paris.

L'évasion reste cependant inexpliquée. Si les mercenaires ne sont pas nés de gobelins, quelqu'un s'est joué d'eux. Certains, parmi les hauts fonctionnaires, mettent en avant l'usage de sorcellerie dans cet événement. Aussi, les utilisateurs d'arts occultes, et autres "mange-crapauds" sont-ils étroitement surveillés et priés de se faire connaître.

Cependant, l'opposition au régime en place affirme qu'il ne s'agit là que d'une manipulation visant à éliminer les sorciers de la ville. Le Baron Aaron n'aurait, en aucun cas, fait acte de magie pour s'échapper, mais ne devrait son évasion qu'à sa grande maîtrise des serrures.

Les Six Coffres pensent, de leur côté, que l'évasion du Baron n'est due qu'à la seule trahison d'un membre de l'escorte. La plupart des mercenaires, selon la compagnie marchande, auraient fait partie des Lynx du Roi Larron. Rappelons que ces pillards sont connus pour attaquer les convois traversant les plaines au sud d'Eau-profonde. Le Baron Aaron en aurait été l'informateur depuis de nombreuses années. L'évasion aurait alors été commanditée par le Roi Larron lui-même, afin de sortir son espion fétiche des griffes de juges qui n'auraient pas manqué d'être sévères. ■



Le baron s'est évadé durant le voyage qui l'amenait à la terrible citadelle.

AFFAIRE GRISVENEUR

Une armée de morts-vivants en marche ?

par Renaud Joseph

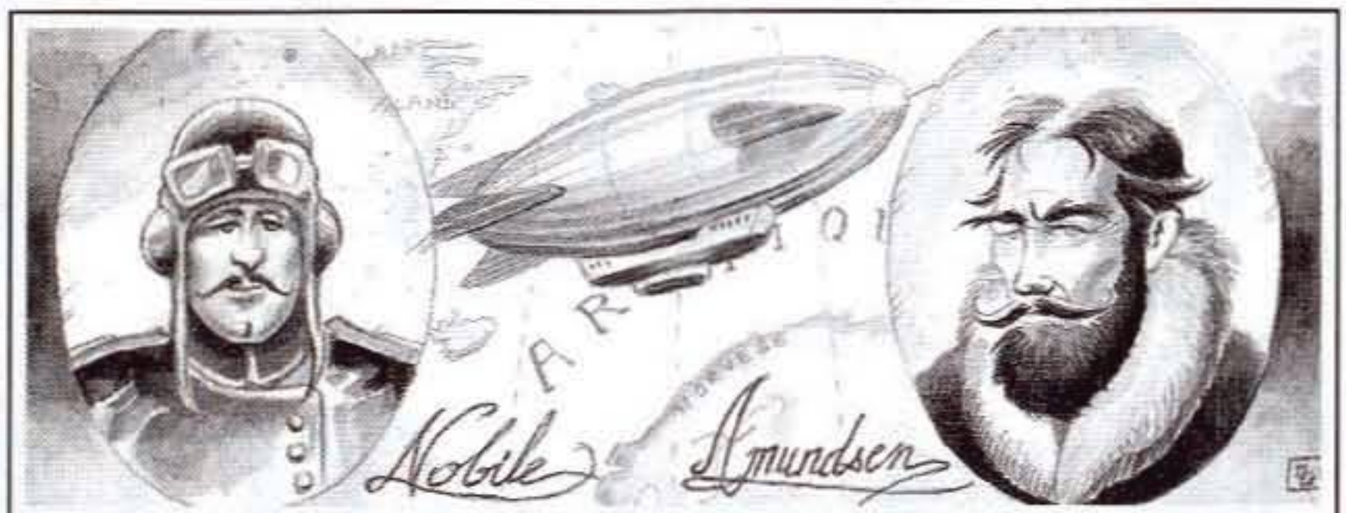
Grisveneur, ce nom a fait trembler tout un chacun. Sa simple évocation suffisait à faire frémir les plus téméraires d'entre nous. Ne vous réjouissez pas, ce temps-là n'est peut-être pas révolu.

Depuis quelque temps, on avait perdu la trace de ce pirate sanguinaire. Un appel, lancé par L & O, demandait des informations à son sujet, voici donc les conclusions de mes investigations.

L'enquête m'a amené à Port-Flibuste, où un excellent tavernier, Maton "la chope" Motz, qui a tendance à devenir bavard dès que l'on entend le bruit du froissement de Dragons, m'a affirmé que le Grisveneur était bel et bien mort. Face à la mitraille de mes questions, il m'expliqua que le pirate était passé de vie à trépas en s'attaquant à plus fort que lui, en l'occurrence l'Empereur Boulouch, lors de l'abordage de la frégate impériale. Même si de nombreux témoins ont affirmé avoir vu l'Empereur porter un coup mortel au flanc du pirate, nulle trace du corps n'a été retrouvée.

Ma conscience professionnelle me poussait à enquêter plus avant. Les capitaines Estrion et Marella, qui ont combattu par le passé aux côtés du Grisveneur, semblaient apeurés par la simple prononciation du nom de leur ancien compère. Mais ils ont tout de même fini par lâcher le nom d'une petite île de la mer Biairr pour laquelle je dois partir dans les heures qui viennent.

Les rumeurs les plus folles courent sur le Grisveneur, comme celle affirmant que le pirate est bien mort, mais que, revenu du lit de la Faucheuse, il lève une armée de morts et de vivants afin de lancer une gigantesque attaque. Qu'en est-il vraiment ? ■



Umberto Nobile et son "sauveteur" Amundsen.

LA NEIGE EN DEUIL ?

Disparitions à répétition

par Fabrice Lecourt

L'histoire de l'Océan Glacial Arctique a été écrite par plusieurs hommes. Certes ils ne sont pas nombreux, mais leur aventure a suffi pour leur ouvrir les portes de la légende. Ainsi, on se souviendra longtemps des événements de 1928 et plus particulièrement de ces deux explorateurs qui ont ouvert la voie à quelques autres : Roald Amundsen et le général Nobile.

C'est à la suite d'un accident survenu à bord de son dirigeable qu'Umberto Nobile s'est retrouvé isolé, tel un naufragé, dans le Spitzberg, île gelée située à l'ouest de l'Océan Glacial Arctique. Peu de temps après, c'était au tour de l'explorateur norvégien, Amundsen de disparaître, alors qu'il était parti à la recherche de l'Italien. C'est du moins ce que l'on croyait jusqu'à la découverte d'un autre explorateur norvégien. Destin ou hasard, c'est un émule d'Amundsen, Olaf Götsborg, qui, alors qu'il tentait de remonter le Spitzberg, a retrouvé le carnet de l'explorateur disparu des années auparavant. Le précieux document était pris dans la glace au fond d'une crevasse qui manqua d'ailleurs de coûter la vie à Götsborg.

Une expédition, organisée par Walter Masterson de l'Université de Boston, Massachusetts, en étroite collaboration avec l'Institut de Norvège, se prépare déjà à partir avec pour objectif de confirmer les découvertes consignées dans le carnet par Amundsen.

L'aventurier norvégien aurait, peu avant sa disparition, découvert une cité gigantesque prise dans la glace. C'est en tout cas ce que le compatriote d'Amundsen a affirmé par radio, après avoir déchiffré le carnet. Le retour d'Olaf Götsborg est donc un événement attendu avec impatience par le milieu scientifique. Mais la malchance semble frapper ceux qui s'intéressent à Amundsen et l'on s'interroge déjà sur le silence soudain de Götsborg. D'après certaines sources, la Mission Arctica se préparerait à partir à sa recherche. ■

BACTÉRIE MORTELLE

Folie meurtrière

par Bruno Duguet

C'est au *Skeleton* que les premières traces de la bactérie ont été remarquées. La boîte de nuit regorgeait de monde quand un groupe de danseurs a pris à partie un autre groupe sans aucune raison apparente. D'après les témoins, les agresseurs ont fait preuve d'une violence telle que le service de sécurité n'aurait pu les contenir si les musiciens n'avaient pas quitté l'estrade où ils se produisaient afin de prêter main forte.

Rapidement sur place, les spécialistes du Redmond General Hospital ont pu constater, semble-t-il, les symptômes de nombreuses lésions cérébrales parmi les danseurs. D'après le professeur Schlomberg, neuropsychiatre au Redmond General, ce type de lésions est irréversible et est généralement provoqué par une trop grande absorption de PCp ou de toxines équivalentes. Pourtant, les différentes analyses faites sur les sujets n'ont révélé aucune trace de ces toxines. Par contre, la présence d'un organisme vivant et jusque-là inconnu a été remarquée. La bactérie a pu être isolée.

Les expériences faites sur des rats de laboratoire ont démontré que cette bactérie est à l'origine des lésions détectées chez les porteurs. Cette découverte permet d'expliquer de nombreux autres cas d'émeutes et de crises de violence ayant éclaté dans différents quartiers de la ville. À chaque fois, les forces de l'ordre n'ont pu que constater l'étendue des dégâts et ramasser les corps des victimes dont le nombre total s'élève, pour l'instant, à 21. À ceux-ci s'ajoutent les 117 blessés et les quelques millions de nuyens dûs au vandalisme.

Face à l'urgence de la situation, plusieurs enquêteurs indépendants auraient été mis sur l'affaire. Ils sont chargés de déterminer l'origine de la bactérie mais surtout de découvrir l'élément propagateur de celle-ci. Une affirmation confirmée, de manière officieuse par la Lone Star. ■



Parfum fatal ?

par Bruno Duguet

Les shadowrunners engagés par la Lone Star se sont infiltrés dans les entrepôts de la société Blue Lagoon, une entreprise spécialisée dans la fabrication, la production et la distribution de parfum. Nos informateurs expliquent que c'est le nouveau parfum commercialisé par Blue Lagoon, le "Dark Child" qui ferait l'objet des investigations.

Les différents extraits végétaux naturels, qui composent le parfum Dark Child seront analysés par les laboratoires de Lone Star. S'ils s'avéraient porteurs de la bactérie, les raisons de la propagation rapide et anarchique de celle-ci seraient enfin éclaircies. Il ne restera qu'à déterminer s'il s'agit d'un accident dû à l'utilisation d'une plante non homologuée ou si une véritable volonté criminelle se cache derrière ces tragiques événements. ■

ON A VOLÉ LE MAGEFEU

Melkior comparaît devant Mystra

par Bertrand Olivier

L'archimage Melkior, un homme venu de l'univers de Greyhawk, a réalisé l'impensable : voler le Magefeu à sa légitime propriétaire : Shandril Shessair.

"L'homme s'est présenté à mon époux comme étant un magicien désireux de nous aider à affronter le Culte du Dragon. Pour illustrer ses dires, il nous a aidés à vaincre l'un de nos ennemis à l'aide de ses capacités magiques, d'ailleurs assez puissantes, affirme la victime.

"Je ne m'aperçus de la disparition de mes pouvoirs que quelques heures après son départ, quand je voulus me servir de la puissance du Magefeu. Alors là, plus rien. !"

Selon le mage Elminster, le perfide sorcier Melkior (ce nom semble être un signe) aurait volé le Magefeu à l'aide d'une gemme enchantée dans laquelle il a pu stocker le pouvoir.

Adon, le patriarche du culte de Mystra, a indiqué que Melkior a été appelé devant la déesse pour répondre de cet acte infâme et expliquer les raisons de son geste. Le prêtre se défend en affirmant qu'il n'a commis cet acte que dans le but de combattre une organisation maléfique qui sévit sur son monde et contre laquelle il était impuissant. Quel sera le jugement de la déesse ? ■

Régénération

Elminster a découvert que le Magefeu n'avait pas été volé dans son intégralité et qu'une infime partie avait été laissée dans le corps de Shandril Shessair. L'intervention fracassante de cette dernière, dans un combat



contre le culte maudit tendrait à montrer qu'elle est en effet encore en pleine possession de ses pouvoirs. Si le pouvoir de Magefeu se régénère vraiment, on peut aisément imaginer les perspectives que cette possibilité ouvre ! ■

POUR ÉCRIRE DANS "LÉGENDES & ORACLE"

Rendez-vous sur Internet à l'adresse http : //www.legendes.com ou écrivez à Élixir, Légendes & Oracle, 42 Allée des graviers de la Salmouille, 91190 Gif-sur-Yvette.

Écrivez des articles de journaux ou des interviews d'une taille de 800 à 2.500 signes (vous pouvez envoyer des disquettes Mac ou PC avec des fichiers au format ·MCW ou Microsoft Word). N'oubliez pas d'indiquer vos noms et coordonnées. Vos articles seront lus par des gens qui ne connaissent pas votre monde de jeu et ils doivent être plus que de simples anecdotes. Ils doivent offrir des idées de scénarios ou de personnages aux lecteurs, ou simplement le plaisir de lire une histoire sympathique. Quant aux brèves, ce sont de petites infos, des nécrologies ou des appels aux autres lecteurs. Les meilleurs envois seront publiés. ■

Un bain pour être soulagé, mais de quoi ?



BOUE MAGIQUE

par Morgan Paradis

Une escroquerie vient d'être mise à jour à Eauprofonde. Un vieil homme qui se faisait passer pour un "prêtre", se proposait de guérir les maladies de peau et les rhumatismes non pas grâce à un sort, mais en employant une technique à base de bains de boue. La majorité de la clientèle de ce drôle de prêtre était composée de riches marchands et de veuves sur le déclin, vivant dans l'opulence.

Il s'est avéré que la boue, d'une composition très particulière, séchait très rapidement et emprisonnait le patient dans un carcan de terre. Le "prêtre" avait alors tout le temps nécessaire pour visiter les hôtels particuliers des victimes et voler tous les objets de valeur qu'il y trouvait. Étonnamment, certaines victimes ont refusé de porter plainte, affirmant que leurs douleurs et rhumatismes avaient effectivement disparu ! Alors escroquerie de haut vol ou tarif très élevé ? ■

PARI MORTEL

Une mort bien joyeuse

par Hélène Fournier

C'est avec allégresse que les habitants de Tirbar ont assisté aux funérailles du chef de leur village. Situé non loin des Evermoor, il a la particularité d'être composé de pillards et d'être dirigé par un chef cruel et mégalomane qui a d'ailleurs donné son nom à la petite cité.

C'est l'apparition des Transmarches fluviales, reliant les principales cités, qui a sonné le déclin des petits hameaux, qui survivaient jusque-là grâce au passage de nombreuses caravanes. Si certaines communautés préférèrent partir pour des régions plus clémentes, d'autres, comme Tirbar, choisirent de rester et de s'adapter à la situation. Pour eux, la solution adoptée fut le pillage des communautés voisines et non pas des quelques rares caravanes trop bien protégées.

La situation dura quelques années malgré le mécontentement de la population. Les velléités de fuite des habitants étaient durement réprimées par le fer. Plusieurs complots visant à éliminer Tirbar ont été fomentés mais toujours sans succès. On ne compte plus les tentatives d'empoisonnement, d'assassinat, d'insurrection... C'est l'arrivée de trois parieurs qui a mis un terme aux activités du pillard. Celui que personne ne pouvait abattre se serait lui-même donné la mort après avoir perdu un pari.

Bien entendu, trop occupé à fêter l'événement, personne n'a cherché à savoir quel était l'enjeu, ni même le fin mot de l'histoire, mais nous espérons pouvoir vous en apprendre plus, une fois que les volutes d'alcool se

BRÈVES

Mission diversion

M. Douglas Martin (voir L & O n° 1) a été félicité pour, nous citons, "Sa très efficace mission de divertissement des services du MI6". Le sus-nommé n'a pas saisi toute la nuance de cette phrase, croyant que le mot "divertissement" avait été employé par erreur à la place de "diversion". Il changea d'avis en découvrant une 2cv jaune sur son parking. Un cadeau d'un certain James B. de Londres.

Visite papale

Une dizaine de cas de peste ont été enregistrés lundi à Glazov, en ex-URSS. La ville a été mise en quarantaine hier matin, a annoncé M. Capowski, Ministre de la Santé Publique. Aucune explication n'a été avancée quant à la résurgence soudaine de cette maladie. Le Pape, de son côté, maintient sa visite dans la ville, prévue pour la Toussaint.

WC piégés

Un homme a porté plainte après avoir été mordu par un mimique ayant pris l'apparence d'un siège de toilettes ! Le responsable de cette farce de très mauvais goût, un dénommé Bartholomew Sympson va être entendu en Cour "d'Assises". Messieurs les jurés regardez-y à deux fois avant de vous asseoir !

À vendre

La justice royale tient à s'assurer de la personne du Sieur Trapcaphus Dniopr, coupable de haute trahison. Cet individu, actuellement prisonnier d'un tableau, ne pourra être saisi qu'une fois l'objet acheté. Une vente aux enchères se déroulera au palais dans un bimestre, jour pour jour.



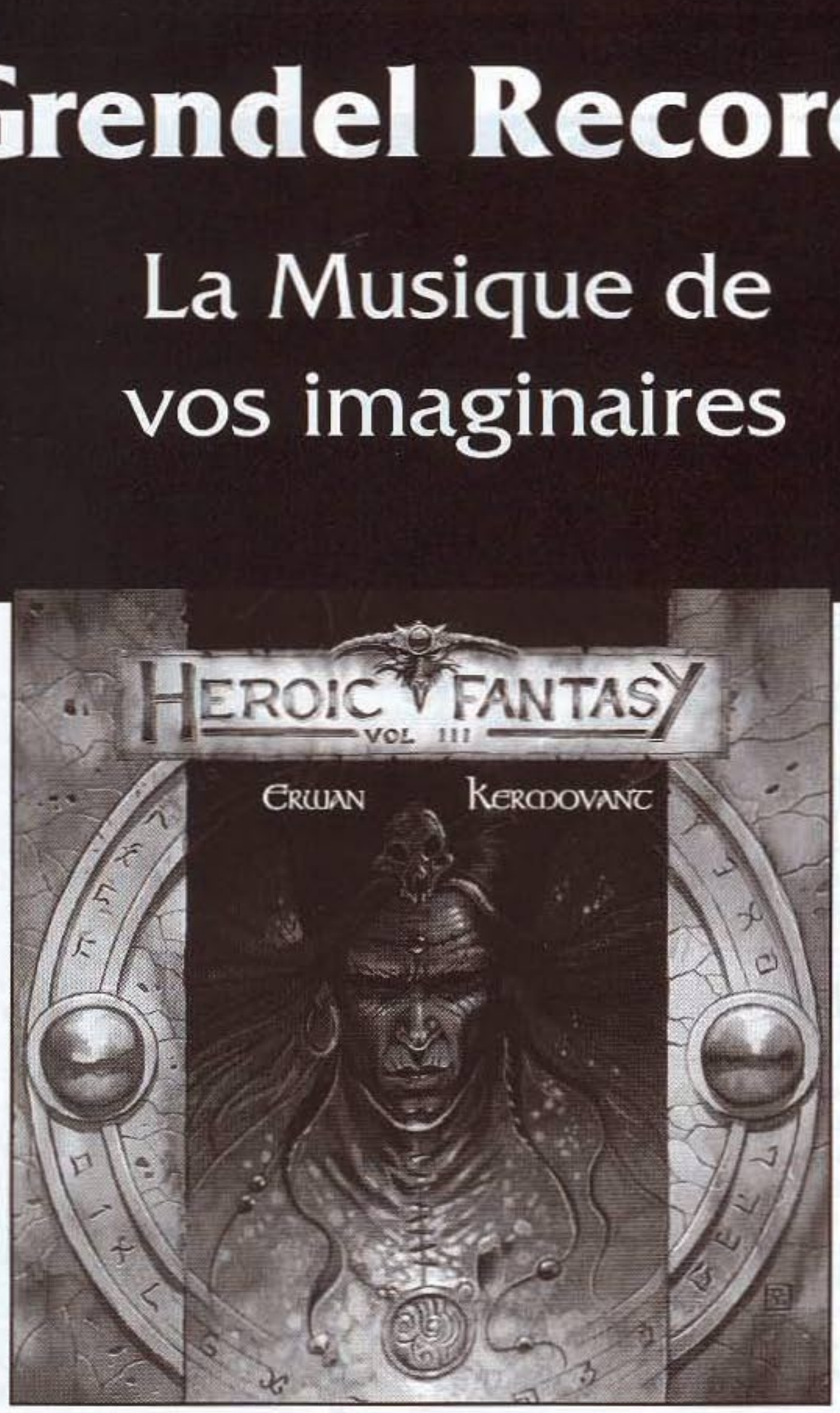
Le portrait de Trapcaphus Dniopr.

Grendel Records

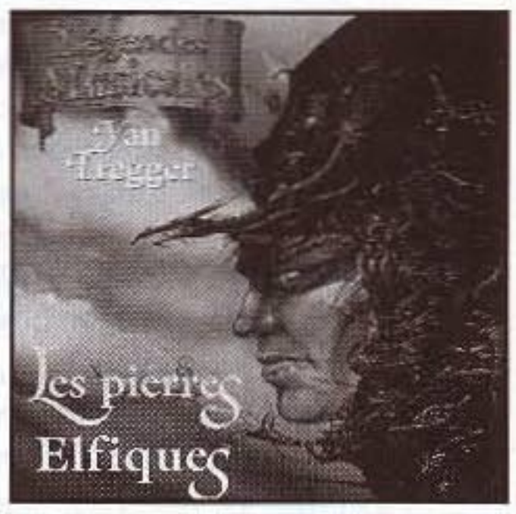
La Musique de vos imaginaires

DISPONIBLE EN CD, DANS TOUTES LES BOUTIQUES DE JEUX DE RÔLES.

GRENDEL RECORDS, maintenant LA référence pour la musique d'ambiance de jeux de rôles



Heroic Fantasy Vol. 3 :
L'Acier & la magie,
Les Non-morts,
L'Éveil des faeries,
Les Licornes, La Horde,
Les esprits du rêve.
Six morceaux pour une heure de musique épique au royaume de l'Heroic Fantasy.



LÉGENDES MUSICALES, CHAP. 1

Une collection de huit albums :



HEROIC FANTASY, Vol. 1



HEROIC FANTASY, Vol. 2



ARKHAM MEMORIES, T. 1



ARKHAM MEMORIES, T. 2



DARK FUTURE, File #1



DARK FUTURE, File #2

GRENDEL RECORDS

BON DE COMMANDE À RETOURNER À :
Music File, 23 avenue du 8 Mai 45, 95200 Sarcelles
accompagné d'un chèque à l'ordre de : **Music File**

Livraison sous 15 jours et dans la limite des stocks disponibles

CD	Auteur	Prix unit.	Qté.	Total
Légendes Musicales, chap. 1	Ted Scotto	140 F TTC x	____ =	____
Heroic Fantasy, vol. 1	P. Katoire	140 F TTC x	____ =	____
Heroic Fantasy, vol. 3	E.Kermovant	140 F TTC x	____ =	____
Arkham Memories, tome 2	D. Boras	140 F TTC x	____ =	____
Dark Future, File 1	W. Swynghedauw	140 F TTC x	____ =	____
Dark Future, File 2	D. Torres	140 F TTC x	____ =	____
		Frais de Port		+10 F
		Montant total du chèque :		____

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
CP ____ Ville ____

INDEX

1090 entrées ! Voilà l'ampleur du troisième index annuel de DRAGON® Magazine ! Outre les dossiers et les mots-clefs généraux, vous y trouverez les monstres, sorts, objets magiques, etc. parus dans votre magazine. Les chiffres entre parenthèses sont les numéros de page. Les entrées en italiques indiquent que le sujet se trouve dans un numéro épuisé.

INDEX DES INDEX

Index des dossiers ..... p. 93
Index général ..... p. 95
Index des monstres ..... p. 95
Index des objets ..... p. 95
Index des sorts ..... p. 96
Index des figurines ..... p. 96
Index des techniques de peinture ..... p. 96

DOSSIERS

Index de tous les sujets des dossiers de Dragon® Magazine, des cyborgs du n° 0 aux Démons du n° 40.

A

Acier et Magie *1*
AL-QADIM™ 18
Alchimie 35
Alien 3
Ambre 19
Anneaux de pouvoir 33
Après l'apocalypse 34
Arkham *1*
Assassins 31
Astérix 17
Autres mondes 4
Avril 11

B – C

Bardes 27
Battletech 2
Berserker 14
BIRTHRIGHT™ 28
Bretagne arthurienne 30
Cathédrales de papier 31
Chevaliers 9
Cités fantastiques 22
Cités médiévales 39
Cités obscures 35
Cités perdues 32
Combat spatial 7
Contrées Oubliées 26
Créatures des étoiles 31
Cyborg *0*

D

DARK SUN™ 8
Démons 40
Dinosaures 14
Donjons 38
Doppelgänger 9
Dragon d'avril 5
Dragon vole 17
DRAGONLANCE® 12
Dragons *0*, 12, 24
Druide 21

E

Elfes 21
Elfes noirs *0*
Elfquest 2
Engeances de dragon 36
Ennemi *1*
Envol *1*
Épée de Cristal 8
Épées 32
Épées magiques 2
Étoile Noire 12

F – G

Familiers 28
Fantômes 33
Fin du monde 13
Forteresses 10
Full Metal *1*
GAMMA WORLD® 19
Géants 27
Génies 19
Gnomes 39
Golem 23
Griffons et Basilics 10
Guilde de magie 11
Guilde de voleurs 34

H – I

Héroïnes 26
Hobbits & Halflings 3
Horreurs gluantes 18
Illithids 20
Illusions 37
Improbable mais vrai 11
Initiation 4
Insmouth 20
Invités de Noël 15

K – L – M

Kenders 15
Légendes d'Armor 35
Liches & Dracoliches 8
Lieux hantés 18
Loups-garous 16
Lovecraft 6
Magie 22
Malédictions 13
Marchands 28
Mars 38
Monde réel 5
Mondes absurdes 29
Mondes souterrains 24
Monstres mythologiques 34
Moorcock 7
MYSTARA™ 17
Mystères de la mer 23

N – O – P

Nains 11
Nécromancie 26
Nehwon 16
Orques aux Orks (Des) 5
Parkinson (les Mondes de) 39
Peter Pan 23
Petit Peuple 25
Peur du noir 38
Pirates 37
PLANESCAPE™ 21
Plantes 29
Portes 7
Pouvoirs psi 30
Prêtres 29

R – S – T

RAVENLOFT™ 13
Réalité virtuelle 3
Rêve de licorne 6
Robots 36
Rôdeurs 24
Samouraï 22
Shadowrun 25
Soleil Sombre 8
Sorcières 32
SPELLJAMMER™ 15
Tableaux magiques 16
Tables médiévales et fantastiques 36
Terre de croisades 33
Terres du Milieu 27
Tolkien 9
Trésors 25
Tueurs de dragons 30

V – W

Vaisseaux spatiaux 40
Valérian 4
Vampires 4
Vikings 10
Voleurs 20
Warhammer 40.000 6
Waterdeep 14

GÉNÉRAL

Index des mots clés pour trouver facilement l'endroit où a été traité tel ou tel sujet. Dans quel numéro parle-t-on des sirènes, de *Blade Runner*, etc.

A

absurde 29 (52)
accusateur (profil de prêtre) 29 (82)
Agartha (l') 40 (85)
agent de la pensée (profil de psioniste) 30 (92)
AL-QADIM™ 4 (30), 18 (6, 18, 22, 24), 19 (18, 84, 90)
Alchimiste 35 (8, 14, 76)
Alien 3 (8, 78), 31 (47, 91)
Ambre 7 (19), 19 (38, 46)
amour 26 (26, 92)
Anauroch 28 (34)
androïde ..... *0 (33, 38)*
Angleterre médiévale 30 (39)
Ankou (l') 35 (48, 54, 83)
anneaux magiques 33 (8, 12, 85)
anti-paladin ..... *1 (86)*
apocalypses 13 (44), 34 (48, 54, 87)
apothicaire 39 (76)
Aragorn 24 (56)
araignées 20 (52, 84)
Arcanium 11 (6, 92)
architecture et aventure 25 (92)
Arkham ..... *1 (29)*, 20 (16)
Arthur 30 (33)
Arvoreen 3 (90)
Asimov, Isaac ..... *0 (33)*, 36 (32)
assassins 18 (18), 31 (30, 36, 84, 87), 33 (44)
Astérix 17 (38, 86)
Atlantide (l') 32 (55)

B

Baba Yaga 32 (11)
Babylon 5 ..... 31 (52), 40 (40)
Bahamut 36 (08)
banquet du faisan 36 (46)
banquier 28 (40)
barbe 11 (42)
barde 16 (67), 27 (42, 50, 84, 90)
Barlowe, Wayne 38 (44)
Baronnie 28 (52)
Barrie, James 23 (40)
basilic 10 (62, 67, 93)
bateaux ..... voir "mer" et "pirates"
Bathory (Comtesse) 31 (32)
Battletech 2 (8)
Bazar du Bizarre 16 (86)
beholder ..... voir "tyrannœil"
berserkers 14 (32, 87)
bibliothèques 31 (8, 12, 76, 80)
bibliotisseur 31 (76)
Bilbo 3 (38)
BIRTHRIGHT™ 28 (45)
Blade Runner ..... *0 (38, 91)*
Borgia (famille) 31 (32)
botaniste 29 (8)
Bretagne 35 (49, 55)
Brom 8 (19)
Brussolo, Serge 13 (87), 29 (46)

C

cabaret 39 (76)
cambriolage 34 (14)
Camelot 30 (82)
caravanier (marchand) 28 (85)
cartes au trésor 25 (26, 87)
Cartouche 20 (42)
Cauchemar pour Archimage ..... *0 (72)*, *1 (82)*, 11 (84)
Caza, Philippe 36 (30)
Cerilia 28 (46)
Chaillet, Gilles 28 (45)
chaman 25 (44)
Champion Éternel 7 (32)
charognard (profil demi-orque) 5 (85)
Charon 40 (22)
chasseur de démons 40 (14, 81)
chasseur d'elfes (profil demi-orque) 5 (85)
chasseur de Shub-Niggurath 6 (16, 74)
chat 28 (08), 28 (76)
chat noir 17 (92)
château de Morgane 30 (35)
Château-Suif 31 (8, 80)
châteaux 10 (28, 78), 40 (76)
chevalier-dragon ..... *1 (9)*
chevaliers 9 (6, 79)
Christin, Pierre 4 (60)
cité naine 32 (46, 82)
Cités obscures 35 (32, 38, 79)
cités médiévales 39 (30, 36, 76, 81)
cités perdues 32 (52)
cockatrice 23 (67, 93)
collecteur (profil de prêtre) 29 (83)
colonisation martienne 38 (54)
combat naval (règles de) 37 (80)
combat spatial 7 (46)
conservateur (profil de prêtre) 29 (83)
Contrées Oubliées 26 (46, 53)
corbeaux 28 (77)
corderie 39 (76)
Corum 7 (32)
Couronne de Fer (carte promotionnelle de JCSA) 33
crapaud 28 (79)
croisades 33 (34, 40, 91)
Cthulhu 6 (10), 20 (16)
cube gélatineux 18 (62, 84), 35 (14)
cuisine fantastique 36 (52, 86)
cuisine médiévale 36 (46)
Culte du Dragon 8 (48, 90)

INDEX

D

dandy (profil de barde) ... 27 (90)
DARK SUN™ ... 4 (31), 8 (6, 19, 78), 19 (90), 21 (14), 24 (6), 26 (12, 84)
Dark Vador ... *1 (57)*
demi-orque ... 5 (84)
démons ... 40 (08, 14, 22, 76, 81)
désert ... 18 (6), 19 (90), 28 (34)
Dick, Philip K. ... *0 (38)*
dieu de la technique ... 29 (35)
dieux de l'amour ... 26 (92)
dieux des halflings ... 3 (86)
dieux des orques ... 5 (41, 86)
dieux vikings ... 10 (14)
dinosaures ... 14 (6, 14, 20, 76)
Dinotopia ... 14 (20)
donjon ... 14 (54), 22 (81), 38 (10, 14, 76, 81)
doppelgänger ... 9 (44, 91)
Draco Venturus (plans) ... 15 (83)
dracoliches ... 8 (48, 90)
dracomancien (profil de magicien) ... 30 (76)
Draconiens ... 36 (08, 76)
Dracula ... 4 (76), 18 (48), 31 (34)
DRAGONLANCE® ... 4 (30), 12 (28, 84), 17 (6), voir aussi "Krynn"
dragons ... 0 (8, 21, 75), 1 (9), 3 (94), 4 (92), 12 (6), 13 (66), 16 (67), 17 (6, 76), 24 (6, 12, 80), 26 (26, 94), 28 (46,87), 30 (8, 14, 78), 36 (08, 15) voir aussi "linnorms"
dragons, anatomie ... 30 (14, 78)
dragons, combat ... *0 (78)*, 17 (76)
dragons, idées de scénario ... *0 (84)*
Drakomega ... 12 à 27
driders ... 6 (28, 78)
Drizzt do'Urden ... 19 (50)
drows ... *0 (50, 93)*, 6 (28, 78), 19 (50)
druide ... 21 (30,83, 90)
Dubois, Pierre ... 35 (48)
Dunsany, Lord ... 6 (34)
Durandal ... 32 (40)

E

Ëarcaraxë ... 36 (14)
Eauprofonde ... 14 (42, 90), 27 (50)
école d'illusionnistes ... 37 (08)
Eldorado ... 32 (54)
elfes ... 2 (48), 15 (16), 21 (6, 10, 14, 18)
elfes noirs ... *0 (50, 93)*, 6 (28, 78), 19 (50)
Elfquest ... 2 (48)
Elminster ... 4 (42, 86), 12 (68), 18 (67)
Elric le Nécromancien ... 7 (32), 13 (38)
encyclopédiste (profil de prêtre) ... 29 (83)
Endor ... voir "Terres du Milieu"
Endurance ... 5 (15)
énigme ... 7 (60, 92)
enquêteur (profil de prêtre) ... 29 (82)
Épée de Cristal ... 8 (30)
épées ... 32 (34, 40, 91)
épées elfiques ... 32 (37)
épées magiques ... 2 (30), 32 (91)
équitation aérienne ... 1 (17)
Erekosë ... 7 (32)
esclavagiste (profil demi-orque) ... 5 (85)
espace-temps ... 4 (60)
Étoile de la Mort ... 12 (46)
Excalibur ... 2 (32, 88), 32 (42)
explorateur (profil de prêtre) ... 29 (83)
extraterrestres ... 1 (68), 8 (20), 31 (46, 52, 91)

F

familiers ... 28 (07)
fantômes ... 18 (32, 76), 33 (52, 58, 76, 79, 80)
farfadet ... 25 (84)
Farmer, Philip José ... 7 (18, 86)
Faucon ... 28 (78)
Féanor ... *0 (54)*
fées ... 35 (48)
femmes ... voir "héroïnes"
Fenlon, Pete ... 9 (38)
Feyd Rautha Harkonnen ... *1 (58)*
fiélons ... 40 (08, 22, 76))
fin du monde ... 13 (44)
flind ... 26 (67)
flipper ... 5 (13)
Foarsyl, Myrien ... 28 (14), 32 (40), 40 (40)
forge, forgeron ... 32 (34)
FORGOTTEN REALMS® ... voir "Royaumes Oubliés"
forteresses ... 10 (28, 78), 22 (22, 80), 40 (76)
fourmis ... 5 (18)
Francs ... 33 (40)
Frankenstein ... 23 (33)
fuite ... 23 (83)
furet ... 28 (79)

G

GAMMA WORLD® ... 19 (6, 12)
gardien (classe de petites-gens) ... 3 (88)
géants ... 27 (6, 12, 74, 78)
génies ... 19 (18, 84)
gestion des biens ... 39 (81)
Giger, H.R. ... 3 (8)
githyanki ... 20 (9, 12)
githzerai ... 20 (9, 15)
Glaurung ... 36 (14)
Glorantha ... 26 (42)
gnomes ... 12 (88), 15 (19), 39 (48, 54, 84, 87)
Goldsworthy, Andy ... 18 (42)
golem ... 23 (30, 36, 86, 90)
gorgones ... 34 (42)
Gorn ... 33 (57)
GREYHAWK™ ... 4 (28), 22 (10)
griffon ... 10 (54, 67, 93)
guenaudes ... 32 (14, 76)
guerre des robots ... 36 (38)
guerre et magie ... *1 (40)*
Guide des longues marches ... 28 (34)
guilde de magie ... 11 (6, 92)
guilde de voleurs ... 34 (8, 14, 76, 83)

H

halflings ... voir "petites-gens"
Halloween ... 38 (33)
harpies ... 34 (40)
Haschischins ... 31 (33), 33 (44)
Hawkmoon ... 7 (32)
héroïnes ... 26 (18)
hiboux ... 28 (78)
honneur du paladin ... 9 (82)
honneur du voleur ... 34 (83)
horreur, cinéma ... 20 (34)
hors-la-loi (profil de barde) ... 27 (92)
hydre ... 36 (08)

I – J – K

illithids ... 15 (21), 20 (6, 12, 89)
illusions ... 37 (08, 14, 77)
illustrateur ... 39 (07)
immobilier (investissement) ... 39 (81)
inquisiteurs ... 40 (14, 81)
insectes géants ... 5 (80)
Insmouth ... 20 (16)
Jack O'Lantern ... 38 (33)
Jackson, Steve ... 11 (16)
Jerry Cornelius ... 7 (32)
jeux farfelus ... 5 (8), 23 (60)
Joyeuse ... 32 (42)
justicier (profil de prêtre) ... 29 (82)
kenders ... 15 (34, 90)
Knutson, Dana ... 21 (48)
korrigans ... 35 (48, 87)
Krynn ... 12 (28, 84), 17 (6), 22 (10)

L

Labyrinth City ... 38 (87)
langue naine ... 11 (88)
langue orque ... 5 (89)
LANKHMAR™ ... 16 (32, 86)
Leiber, Fritz ... 16 (32, 44)
liches ... 8 (42, 84)
licorne ... 6 (34, 40, 83)
lieux hantés ... 18 (32, 76)
linnorms ... 24 (80)
Loisel, Régis ... 23 (40, 46)
Lord Soth ... *1 (61)*
loup ... 2 (52)
loups-garous ... 16 (6, 14, 19, 82)
Lovecraft, H.P. ... 6 (10), 20 (16, 95)
lutin ... 25 (82)
lycanthropie ... 16 (6, 82)

M

magiciens ... 11 (6, 92)
magie ... *1 (40)*, 11 (6, 92), 22 (6, 10, 78), 23 (78), 28 (88) voir aussi "nécromancie", "druide", "sorcières"
magie et bataille ... *1 (40)*
maître de donjon (profil) ... 38 (81)
maître des animaux (classe) ... 24 (90)
malédictions ... 13 (32, 80)
manticore ... 25 (67)
marchands ... 28 (45), 29 (35)
Mars (planète) ... 38 (50, 54, 87)
martiens ... 38 (50)
Mate-tourment (classe de prêtre) ... 40 (81)
Matthews, Rodney ... 15 (46)
McCaffrey, Ann ... *1 (9)*
ménestrel ... voir "barde"
Ménestrels (les) ... 27 (50)
menhir ... 17 (44)
mer ... 23 (6, 20, 78)
Merlin l'enchanteur ... 30 (41)
Metrognomitain ... 39 (48)
Mézières, J.C. ... 4 (60)
mimétic ... 31 (49, 93)
mimique ... 3 (92)
minotaure ... 25 (52)
Moguérou, Pascal ... 35 (48 à 57)
moine-compagnon (profil de prêtre) ... 29 (83)
moines ... 29 (41), 31 (8)
monde réel ... 5 (14)
mondes absurdes ... 29 (45)
monstres de l'enfance ... 38 (38)
Montprofont ... 14 (54, 90)
Moorcock, Michael ... 7 (19, 32, 39, 43), 22 (28)
Mordred ... *1 (58)*
Moria ... 11 (46)
mort ... voir "nécromancie", "liche", "fantôme"
morts-vivants ... 10 (14) voir aussi "vampire", "liche", "fantôme", "nécromancie"
Moyen-Âge ... 39 (30, 36)
Mû (continent) ... 32 (55)
multivers ... 7 (32, 87), 21 (42)
musée du familier ... 28 (14)
musique ... voir "barde"
mutants ... 19 (6)
MYSTARA™ ... 17 (18, 80)
Myth Drannor ... 12 (68, 77), 27 (84)
mythologie grecque ... 34 (34, 40, 42)

N

Nadrun ... 7 (8)
nains ... 3 (64), 11 (30, 42, 64, 88), 15 (19), 24 (38), 32 (88)
nains de jardin ... 35 (30)
navires volants ... 15 (6, 16)
nécromancie ... 26 (6, 12, 82, 84)
Nehwon ... 4 (30), 16 (44)
Nélanthères ... 37 (38)
Nimrod de Nump ... *0 (72)*, *1 (82)*, 7 (14, 80), 11(84), 12 (95)
ninjas ... 31 (33)
Nocturnes (profil de prêtre) ... 29 (83)

O

œuf de dragon ... 1 (14)
Orcs & Trolls ... 37 (30)
orcs ... voir "orques"
Orient ... 22 (38, 46, 52)
orks de Shadowrun ... 5 (48)
orks de Warhammer ... 5 (50)
orques ... 5 (32), 22 (86), 40 (51)

P

paladins ... 9 (16, 74)
panacée ... 35 (07)
Paris ... 39 (48)
Parkinson, Keith ... 39 (07)
Pays Imaginaire ... 23 (40)
Peeters, Benoît ... 35 (34, 38,79)
Pégase ... 35 (14)
Père Noël ... 15 (55)
Pern ... *1 (9)*
Peter Pan ... 23 (40, 46)
petit peuple ... 25 (6, 14, 82)
petites-gens ... 3 (42, 85)
photo de Pete Fenlon et sa maman ... 9 (38)
pièges ... 7 (8, 80, 86), 13 (89), 38 (14, 76)
pirates ... 23 (14, 79), 37 (38, 44, 50, 85)
PLANESCAPE™ ... 21 (36, 42,48), 24 (67), 40 (08, 22, 76)
plan d'une ville martienne ... 38 (87)
plans d'existence ... 7 (87), 21 (42)
plans d'une bibliothèque ... 31 (80)
plans d'une guilde de magie ... 11 (92)
plans d'une guilde de voleurs ... 34 (76)
plans de bâtiments médiévaux ... 39 (76)
plans de châteaux ... 10 (78)
Plans Inférieurs ... 40 (22)
plantes ... 29 (7)
plantes carnivores ... 29 (14)
poison ... 29 (21)
police des pensées ... 30 (90)
poltergeist ... 33 (54)
Port-aux-Crânes ... 14 (90)
portes dimensionnelles ... 7 (86)
portes piégées ... 7 (8, 80)
poster ... 9
pouvoirs psi ... 30 (46, 86)
predator ... 31 (48, 93)
prêtres ... 29 (33, 41)
Princes Démons ... *1 (58)*
profondeurs ... 24 (32, 38, 85)
prospection minière (Star Wars) ... *0 (82)*
Pseudo-dragon ... 36 (08)
psioniques ... 30 (46, 52, 86)

R

RAVENLOFT™ ... 4 (31), 13 (6, 78)
réalité virtuelle ... 3 (52)
recyclage ... 34 (87)
réincarnation gnomique ... 39 (84)
résurrection ... 26 (86)
révélateur de Saint Rigobert ... 40 (20)
revenant (profil de mort) ... 33 (79)
Richard Cœur-de-Lion ... 33 (36)
rkïnoors ... 8 (20, 82)
Robotech ... 2 (22)
robots ... *0 (33)*, 36 (32, 38, 82)
rôdeurs ... 24 (48, 54, 90)
Roessone ... 28 (57)
Royaumes Oubliés ... 4 (30, 34, 84), 17 (34), 22 (12), 24 (12), 27 (50), 28 (34), 29 (34), 31 (8, 80)
Ruppel, Robh ... 21 (48)

S

sabre japonais ... 32 (36)
sabre laser ... 32 (43)
Saint-Jean-d'Acre ... 33 (34, 91)
Saladin ... 33 (37)
salle de contrôle ... 38 (76)
samouraï ... 22 (38, 46, 52)
sang de dragon ... 2 (78)
sangsue géante ... 7 (74, 78)
Santäl ... 29 (46, 90)
Sarrasins ... 33 (40)
Satie, Erik ... 39 (54)
Schuiten, François ... 35 (34, 38, 79)
Seigneur des Anneaux ... voir "Terres du Milieu"
Seigneur des Nazgûl ... *1 (57)*
seigneurs du mal ... *1 (55)*, 13 (16)
serpents de mer ... 17 (56)
sha'ïr ... 19 (18)
Shadowrun ... 5 (48), 21 (18), 25 (38, 44)
Shandaular ... voir "Sombreforge"
Sheckley, Robert ... *1 (68)*
shingouz ... 4 (95)
siège ... 10 (38), 22 (22, 80)
Siegfried ... 12 (14), 32 (43)
Sigil ... 21 (36)
Sigurd ... 12 (14), 32 (43)
sirènes ... 23 (20), 35 (48)
Smaug ... 36 (14)
Sombreforge ... 32 (46, 82)
sorcières ... 32 (8, 14, 76, 79)
sorts de dragon ... *0 (84)*
sorts de druide ... 21 (83)
sorts de magicien ... 22 (78)
sorts de sorcière ... 32 (79)
souhaits ... 19 (84)
souterrains ... 24 (32, 38, 85)
space-marines ... 3 (25), 31(47), 40 (40, 46)
spelljammers ... 15 (6, 16)
SPELLJAMMER™ ... 4 (31)
sphinx ... 7 (60, 92), 21 (68)
Star Tour ... 12 (56)
Star Trek ... 40 (41)
Star Wars ... *0 (21, 82)*, 7 (46), 12 (46)
Stormbringer ... 2 (30, 87), 32 (44)
Strahd ... 13 (18)
Styx ... 40 (22)

T

table génératrice d'événements pour prêtres ... 30 (76)
tableaux magiques ... 16 (52, 91)

Taladas 12 (36)
templiers 29 (35)
Terre Sainte 33 (34, 40, 91)
TerreDonjon™ 38 (14)
Terres du Milieu 3 (38), 9 (30), 11 (46), 21 (6), 22 (27), 24 (56), 26 (43), 27 (18, 26), 33 (12, 18, 88), 36 (14)
Thor 8 (62)
Thugs 31 (33)
Tiamat 36 (08)
Tolkien 3 (38), 9 (30), 11 (46), 21 (6), 27 (18, 26)
tombes naines 32 (88)
trésor de pirate 37 (50, 85)
trésors 25 (20, 26, 87)
tricherie 5 (75)
troll 26 (38)
troubadour ..... voir "barde"
trouvère ..... voir "barde"
tueurs de dragons 12 (14, 87)
Turin Turambar 12 (17)
tyrannœil ..... *0 (58)*, 15 (22)

U – V

Undermountain ..... voir "Montprofont"
univers parallèles 7 (16)
vaisseaux spatiaux 7 (46), 40 (40, 46, 85)
Val Sans Retour 30 (34)
Valérian 4 (60)
vampires 4 (8, 16, 76, 80), 18 (48), 35 (14)
Vasco 28 (40)
Verne, Jules 24 (32)
vikings 10 (6, 85, 90), 14 (32, 87), 24 (80), 26 (42)
ville 22 (22, 80)
ville itinérante des plaisirs 37 (14)
ville martienne 38 (87)
ville médiévale 39 (30, 36, 76)
voleur 6 (68), 14 (67), 17 (67), 19 (67), 20 (36, 42, 67, 78), 30 (52), 34 (8, 14, 76, 83)

W – Z

Warhammer 40.000 ..... 6 (46, 86)
Waterdeep ..... voir "Eauprofonde"
Wells, Herbert G. 27 (12)
yeux des gnomes 39 (84)
Ys (cité d') 32 (54)
Zelazny, Roger 7 (19), 19 (38, 46), 25 (95)
Zohoïste (profil de prêtre) 29 (83)

MONSTRES

Index des monstres décrits dans notre magazine, du dragon rouge à Tarazin, en passant par le cube gélatineux : un bestiaire intarissable.

A – B

aliens 3 (78), 31 (91)
Ankou (l') 35 (83)
annis 32 (77)
araignées 20 (52, 84)
araignée-miroir 37 (14)
arbre chanteur 29 (17)
arbre noir 29 (17)
arbre tête de mort 29 (17)
baragouin 20 (67)
basilic 10 (62, 67, 93)
bébé dragon ..... *1 (14)*
beholder ..... voir "tyrannœil"

C

cancreblatte 19 (93)
cariad ysbryd 33 (80)
C.H.A.S.S.E.U.R. 36 (82)
chasseur de Shub-Niggurath 6 (16, 74)
chat noir 17 (92)
cheval électrique 29 (92)
cockatrice 23 (67, 93)
crabe-pêcheur 22 (67, 85)
croquemitaine 38 (83)
cube gélatineux 18 (62, 84)

D

dilophosaurus 14 (79)
dinosaures 14 (6, 14, 20, 76)
doppelgänger 9 (44, 91)
draconiens 36 (76)
dragons ..... *0 (8, 21, 75, 78, 84)*, *1 (9)*, 17 (76), 24 (6, 12, 80), 28 (87), 30 (14, 78)
dragon astral 20 (93)
dragon des sables 3 (94)
dragon rose 11 (80)
dragon rouge ..... *0 (8, 75)*
dragon-cobra 4 (92)
drake ombré 9 (89)
driders 6 (28, 78)
drows ..... *0 (50, 93)*, 6 (28, 78), 19 (50)

F – G

fantôme 33 (52, 76, 80)
farfadet 25 (84)
flind 26 (67)
forteresse vivante 40 (79)
géants 27 (6, 12, 74, 78)
gelée ocre 18 (67, 88)
génies 19 (18, 84)
gnoll ..... voir "flind"
golem 23 (30, 36, 86, 90)
golem de neige 11 (81)
griffon 10 (54, 67, 93)
guenaudes 32 (76)

H – I – L

harpie 34 (40)
horreur hurlante ..... voir "baragouin"
insectes géants 5 (80)
liane strangulante 29 (16)
licorne 6 (34, 40, 83)
lierre-rasoir 29 (19)
linnorms 24 (80)
loup 2 (52)
lutin 25 (82)

M – N

mâchacier 29 (17)
manticore 25 (67)
méduse 34 (42)
memento mori 33 (81)
merrows 23 (21)
mimétic 31 (93)
mimique 3 (92)
minotaure 25 (52)
monstre du placard 38 (83)
monstre sous le lit 38 (83)
moule géante 29 (92)
nuée étincelante 33 (81)
nixes 23 (21)
nuckelavee 23 (22)

O – P

œuf de dragon 1 (14)
orques 5 (32), 22 (86)
parasite devin 29 (84)
pêcheur des cavernes ..... voir "crabe-pêcheur"
pixie 25 (86)
pouc 25 (84)
predator 31 (93)
prestelet 25 (84)
procompsognathus 14 (79)
profanateur 38 (83)
pterosaurus 14 (79)

R – S – T

ruktoï 19 (93)
sanguépine 29 (16)
sangsue géante 7 (74, 78)
scarabée ancestral 39 (84)
serpent-arbre 29 (93)
shingouz 4 (95)
sirènes 23 (20)
sorcière ..... voir "guenaude"
sphinx 7 (60, 92), 21 (68)
Tarazin le gris (dragon) 28 (87)
Thing (the) 31 (48, 92)
tortue géante 29 (93)
tricératops 14 (81)
troll 26 (38)
trou rampant 11 (78)
tyrannœil ..... *0 (58)*, 15 (22)
tyrannosaurus rex 14 (82)

U – V

ultrasaurus 14 (82)
utahraptor 14 (83)
vampire 4 (8, 16, 76, 80), 18 (48)
velociraptor 14 (83)
vouivre 2 (66, 79)
vrykolakas 4 (78)

OBJETS

Index des objets magiques ou simplement insolites que Dragon® Magazine a décrits, d'*Excalibur* au *zappeur de la mort*. Ouvrez le coffre aux trésors.

A

Adjatha, "la Buveuse" (épée magique) 2 (82)
amants séparés (tableau magique) 16 (91)
amulette de vaillance 29 (86)
Anglachel (épée magique) 2 (33)
anneau d'atemporalité 33 (87)
anneau d'if de Didup 29 (86)
anneau de destruction 33 (85)
anneau de Gaxx 33 (8)
anneau de mainmorte 33 (86)
anneau de Sibao 27 (87)
anneau de téléportation succincte 16 (88)
antre de Gorlaug (tableau magique) 16 (92)
arbalète à répétition 9 (88)
arbalète de haute précision 31 (88)
arbalète jacob 31 (88)
armes d'enchantement 9 (89)
armure climatisée 9 (87)
armure d'éternité 27 (87)
armure de Wong Tsé Khan 29 (86)
aspire-termites 34 (88)
aumônière d'œufs (plat orque) 36 (52)
avoine du mouton fou 31 (88)

B

balic (arme magique) 9 (85)
balle gratte-gorge 39 (87)
bataille lente (tableau magique) 16 (91)
baume de nitescence 16 (87)
baume de pénombre 16 (87)
bibliosphère 31 (77)
bibliothèque à balance 31 (79)
bibliothèque à paliers 31 (77)
bibliothèque de l'Hedelvez rouge 31 (79)
bibliothèque de Sporin 31 (76)
bibliothèque de Zonkarda 31 (77)
billes merveilleuses 9 (86)
bloc opératoire pour squelettes 38 (76)
boîte à cubes 40 (82)
bottes d'Exelda 29 (86)
bottes de lièvre 39 (87)
bouclier de blessure illusoire 37 (14)
bougie surprise 9 (86)
bouillon de plumes de cockatrices 23 (93), 24 (98)
boursivore 29 (87)
bracelet d'étranglement 31 (87)
broquette à réservoir 31 (88)

C

cape de Naz O'Block 29 (87)
carafe d'eau infinie 2 (91)
carpe d'argent (figurine enchantée) 18 (92)
catabrouette 39 (87)
ceinture de longévité 29 (87)
cellules emboîtées (tableau magique) 16 (91)
chandelle de survie 9 (85)
chandelles 32 (81)
chasse-frelons 39 (87)
chats d'opale (figurines enchantées) 18 (93)
clochette d'alignement 40 (82)
codex de l'intimité avec les entités d'outreplan 16 (88)
codex des plans infinis 24 (67)
colis à boule de feu 31 (88)
conseiller (tableau magique) 16 (92)
corde cherche-sommet 29 (87)
couple royal (tableau magique) 16 (91)
crâne de Joufflu farci (recette) 36 (86)
cruelles bêtes de l'ombre (tableau magique) 16 (92)
Cryptichronos 26 (82)
cuillère de brise-faim 29 (87)

D – E

dague invisible 9 (86)
dortoir miroir 38 (76)
dragon de corail (figurine enchantée) 18 (92)
drogue du suicidé 31 (88)
écraseur 9 (86)
élixir de crête-rouge (recette) 36 (86)
élixir de réduction 2 (94)
élixir des armes multiples 2 (94)
Épée de Corail (épée magique) 2 (88)
épée de Kath 27 (86)
équipements polymorphés 9 (89)
estouffade de volaille (plat nain) 36 (52)
éthychope de Carvin Gosier-Sec 29 (89)
Excalibur (épée magique) 2 (88)

F – G

fer et poison (tableau magique) 16 (93)
figurines enchantées 18 (91)
flamberge 9 (87)
flèches tueuses 31 (88)
fougère noire 29 (85)
fourreau sarbacane 31 (87)
gabarits à cintrer les runes 39 (87)
galerie du déguisement parfait (tableau magique) 16 (92)
gants des grimpe-falaises 29 (89)
garde-robe 38 (76)
glisseur de chasse 34 (87)
grand livre blanc de la vérité ultime 11 (83)
grand précis de sciences exotiques 16 (88)

H

hamac du bienfait sylvestre 29 (89)
haricots magiques 21 (78)
harnachement pour SAMU volant 39 (87)
harpe d'Azler 27 (84)
harpe d'Esheen 27 (85)
harpe de Colombe 27 (85)
harpe de Methild 27 (85)
harpe de Zunzalor 27 (85)
héritier (tableau magique) 16 (91)
hutte de Baba Yaga 25 (25)

K – L

Krill (épée magique) 2 (88)
lance-gruff 4 (95)
lapin en pierre de lune (figurine enchantée) 18 (92)
laverie automatique 38 (78)
livre des métamorphoses 4 (89)
livre noir de Shub-Niggurath 6 (16, 74)
Luemath, "l'Épée Juste" (épée magique) 2 (84)

M – N

main de Vecna 25 (24)
marteau à picots 39 (87)
marteau et pitons silencieux 9 (87)
masque de boue magique 9 (86)
masque de la Mort 16 (88)
matériel d'assassin 31 (88)
matériel de voleur 20 (80)
médaillon de vérité 27 (87)
mielerie 34 (87)
miroir de l'âme 40 (82)
moissonneuse rouge 27 (87)
Mournblade (épée magique) 2 (87)
mousse du lirtos 36 (86)
moutarde mystique 9 (87)
Navy Express 34 (87)
nectar d'orchidée morbicranus 29 (89)
nénuphar miroir 29 (85)
niniachala (plat elfe) 36 (52)
noix tonnerre 29 (89)

O – P

objets de compétence 9 (89)
orchis oniris 29 (84)
paravenin 39 (87)
plantation étanche à céréale 34 (87)
porche de mort 7 (13)
portail d'effroi 7 (13)
porte abolie 11 (80)
porte de la merveilleuse apparition aléatoire 11 (80)
porte des merveilles 7 (14, 83)
porte des plans 7 (10)
porte ensableuse 7 (83)
potion magique d'Astérix 17 (91)
poudre de feuille de thym ceruseum 40 (82)
poussette filtrante 34 (87)
poussière d'oubli 9 (87)
presse-cactus 34 (87)
Puifouf, "l'Épée Couarde" (épée magique) 2 (84)

INDEX

ras du cou d'appel silencieux 39 (87)
récupérateur d'eau de pluies 34 (87)

S

sablier intemporel 16 (88)
SAC DE COUCHAGE NEGARMURE™ 9 (87)
sentinelle (la) 40 (83)
serpents de jade (figurines enchantées) 18 (92)
serre mobile 34 (87)
sésame usant 16 (89)
seuil de réduction 7 (13)
seuil du silence 7 (10)
singes ambrés (figurines enchantées) 18 (91)
sirop nutritif 37 (14)
soupe aux yeux 36 (86)
soupe de fruits rouges 36 (86)
spores de xotinus carmin 29 (89)
statuette de cristal 27 (86)
Stormbringer (épée magique) 2 (30, 87)
Susk, "l'Épée Silencieuse" (épée magique) 2 (83)

T – V – Z

tabac à fumée 39 (87)
tableau "révélateur de fantômes" (tableau magique) 16 (92)
tableau surprise (tableau magique) 16 (92)
taille-peigne à musique 39 (87)
tarte des satyres 36 (86)
tenture labyrinthique 7 (13)
Tétra-Filet de Pêche 34 (87)
torche inextinguible 9 (86)
Tour Abolie 7 (86)
tout à l'égout 38 (79)
tubes de vision lointaine 16 (87)
tunnel de secours 39 (87)
unité d'embouteillage d'élixirs 38 (76)
ventichambre 38 (78)
vestibule des tableaux d'outre monde (tableaux magiques) 16 (91)
zappeur de la mort 11 (83)

SORTS

Index de tous les sorts publiés par DRAGON® Magazine. Chacun est énuméré avec son domaine (P = prêtre, M = magicien, S = sorcière, Ps = pouvoir psionique) et son niveau. "†" indique un sort de royaume dans Birthright™. "‡" indique un sort de triade.

A – B

anneau volcanique (S‡) 32 (80)
annulation de niveau vital (S5) 32 (79)
appel d'animal (P1) 24 (93)
audition olfactive (M3) 11 (85)
bannissement (S‡) 32 (80)
bénédiction de Nésirie (P†) 28 (90)
blob amorphe (M7) 26 (84)

C

cercle d'aveuglement (S‡) 32 (80)
changement d'apparence incessant (M4) 37 (77)
changer la roche en pierre (M7) ..... *1 (83)*
charmer les morts (M2) ..... *0 (72)*
chasser un fiélon (P4) 40 (83)
chasseur de sorcier (M6) ..... *0 (73)*
chute d'enclume (M1) 11 (85)
chute de plumes (M3) 11 (85)
concentration/dilution du poids (S‡) 32 (80)
contrôle des lycanthropes (P6) 24 (93)
convocation magique (M4) ..... *0 (73)*
courage d'Haelyn (P†) 28 (90)
cristal de vision (S5) 32 (79)
cuivre des fous (M2) 37 (77)

D – E

dérobade temporelle (M7) 26 (85)
désintégration de la chair (S‡) 32 (80)
détection des feux normaux (M1) ..... *1 (83)*
diagnostic (Ps) 30 (86)
discernement des tentations (P1) 40 (83)
dispersion de la corruption (P1) 40 (83)
disque tournant de Nimrod (M1) 11 (85)
doublure (M†) 28 (88)
dragons ..... *0 (84)*
droit divin (P†) 28 (90)
druides 21 (83)
écorcheur pourpre (M5) 26 (83)
enchevêtrement de lignes telluriques (M†) 28 (88)
étreinte de l'ours (P4) 24 (93)

F – G – H

familier explosif (M2) 0 (73)
farce spectrale (M3) 37 (77)
feindre l'invisibilité (M1) 0 (73)
fosse paralysante (S‡) 32 (81)
glu (M1) 35 (76)
greffe (M6) 4 (90)
griffes du lion (P3) 24 (93)
horreur sinueuse (M4) 26 (83)

I – L

identifier un support de corruption (P3) 40 (83)
interruption de lignes telluriques (M†) 28 (89)
invocation de coton-tige tourneur (M3) 11 (85)
lien (Ps) 30 (87)
lieur d'os (M3) 26 (83)
localisation de source (M†) 28 (89)
localisation des mains (M2) ..... *1 (82)*
Localiser le passage (P2) ..... 40 (XX)

M

magiciens 22 (78)
main de paix (P†) 28 (90)
mains squelettiques (M2) 26 (83)
masque magique de Nystul (M2) 37 (77)
métamorphose de masse (S8) 32 (79)
microkinésie (Ps) 30 (89)
modification des formes (M5) ..... *1 (83)*
mort instantanée de Drawmij (M8) ..... *0 (73)*
mur fantasmagorique (M5) 11 (84)
mutation (M8) 4 (91)

O – P – Q

œil d'interposition de Bigby (M2) ..... *0 (72)*
oreille magique (M2) 11 (84)
outil (Ps) 30 (87)
parler avec la boue (M1) 1 (82)
passage à la 2e édition (M1) 11 (87)
permutation (M3) 4 (90)
pluie de grenouilles (S5) 32 (79)
pluie de métal (M5) 11 (87)
pose fantasmatique (M1) 37 (77)
pourrissement de récolte (S4) 32 (79)
préservation (M2) 35 (76)
prévoyance (M†) 28 (89)
protection contre la téléportation 40 (79)
protection contre les fiélons (P1) 40 (83)
protection d'Erik (P†) 28 (90)
protection de l'or (M2) 1 (83)
prothèse (M5) 4 (90)
purification de l'eau (M1) 35 (76)
quête mineure (S1) 32 (80)

R – S – T – V

recherche (S‡) 32 (81)
réflexion (S‡) 32 (81)
renforcement de source (M†) 28 (89)
résurrection temporaire (S8) 32 (80)
retirer une main (M4) ..... *1 (82)*
runes invisibles (M1) ..... *0 (72)*
solidification de l'air (S‡) 32 (81)
sorcière 32 (79)
souffle de pierre (M6) ..... *1 (82)*
super-héroïsme (M3) 11 (87)
téléportation suprême (M11) 11 (87)
tourment du corps (P3) 40 (83)
transmutation de la roche en minerai (M5) 35 (76)
trouver le sol (M1) ..... *0 (73)*
visage dansant (Ps) 30 (86)
vision du druide (P2) 24 (93)
visite onirique (Ps) 30 (87)
vitesse du cerf (P2) 24 (93)
voyage temporel (M6) 11 (85)

FIGURINES

Index de tous les cours de peinture ou de dioramas donnés dans DRAGON® Magazine. De la peinture enamel à la salle du trône.

A

Abraracourcix 17 (51)
acrylique 2 (59), 6 (61), 7 (57), 14 (61)
aigle 7 (55)
air 10 (49)
animaux 7 (55)
aquarium 23 (57)
araignée géante 20 (59)
arbre au pendu 37 (60)
armes et armures ..... *1 (52)*
armures 4 (53)
armures SF 5 (61)
Astérix 17 (51)
auberge 6 (62)

B

Balrog 21 (57)
barbare ..... *1 (48)*
base ..... *1 (49)*
base martienne 38 (61)
bâtiments de SF 13 (55)
bijoux 15 (61)
Bilbo 9 (51)

C

camouflage 13 (56)
château 30 (57)
chaumière 27 (59)
chevaliers 4 (53)
chevaux 6 (59)
cheveux 2 (60), 3 (60)
cimetière 8 (58)
corridor de vaisseau spatial 19 (57)
Cthulhu 23 (55), 29 (57)
cyberpunk 25 (61)

D – E

dentelles 4 (53)
désert 18 (57)
désoclage 4 (54)
dinosaures 14 (59)
dragons 11 (55), 12 (59), 24 (59)
dry brush ..... *1 (49)*, 28 (58)
eau 10 (49), 37 (60)
élémentaux 10 (49)
elfe 2 (59), 4 (53)
enamel ..... *1 (48)*, 6 (60), 7 (56), 14 (60)
enchanteresse 3 (59)
ensorceleuse 32 (57)
épervier 2 (61)

F – G – H

fantômes 8 (55)
feu 10 (49), 16 (64)
Gandalf 9 (51), 21 (57)
goules 8 (55)
guerrier en armure ..... *1 (48)*
hobbit 2 (59), 9 (51)
huile 3 (59), 6 (60), 7 (56), 14 (60)

I – J – L

iguanaconda 26 (59)
invocation 29 (57)
jungle 22 (59)
jus ..... voir "lavis"
lave 21 (57)
lavis 2 (60)
loup 7 (55), 16 (63)
loups-garous 16 (61)

M – N – O

magicien ..... *1 (48)*, 9 (51)
magicienne 4 (53)
marais 36 (61)
marécage 26 (59)
menhir 35 (59)
morts-vivants 8 (55)
moulage 27 (60), 28 (58)
nain 9 (51)
neige 24 (59)
Obélix 17 (51)
orques 22 (59)
ours 7 (55)

P – R – S

peau 2 (60), 3 (60), 32 (57)
peinture phosphorescente 15 (59)
pinceau sec ..... voir "dry brush"
polystyrène 33 (45)
prêtre 29 (57)
rivière 35 (59)
rue 25 (61)
ruines 25 (61), 31 (57)
salle du trône 28 (57)
Science-Fiction 5 (61), 13 (55), 19 (57), 25 (61), 38 (61)
"scratcher" 34 (58), 40 (60)
socles camouflés 9 (53)
sols 31 (57)
sous-couche ..... *1 (49)*
sous-couche noire 34 (58)
souterrains 39 (61)
space-marines 5 (61)
stégosaure 14 (59)
succube 15 (59)

T – V – Z

tatouages 4 (54)
temple 31 (57)
temple sous-marin 23 (55)
tente 18 (57)
terre 10 (49)
Thorïn 9 (51)
toile 20 (61)
torchis 33 (45)
transformation 3 (60), 5 (62), 6 (60), 12 (59)
tricératops 14 (59)
tyrannosaure 14 (59)
vaisseau spatial 40 (60)
vampires 8 (55)
vêtements ..... *1 (52)*, 2 (60), 3 (61)
ville 33 (45)
voitures 34 (58)
voleuse 3 (59)
zombis 8 (55)

PEINTURE : TECHNIQUES DE BASE

Index des techniques de base de la peinture. Si vous désirez apprendre à peindre, c'est avec les articles cités ici que vous pourrez débuter sur d'excellentes bases.

A – B – C – D – E

acrylique 2 (59), 6 (61), 7 (57), 14 (61), 32 (57)
base ..... *1 (49)*
création de figurine 29 (57)
désoclage 4 (54)
dry brush ..... *1 (49)*, 28 (58)
enamel ..... *1 (48)*, 6 (60), 7 (56), 14 (60)

H – L – M

huile 3 (59), 6 (60), 7 (56), 14 (60)
lavis 2 (60)
moulage 27 (60), 28 (58)

P – S – T

peinture phosphorescente 15 (59)
pinceau sec ..... voir "dry brush"
polystyrène 33 (45)
"scratcher" 34 (58), 40 (60)
socles camouflés 9 (53)
sous-couche ..... *1 (49)*
sous-couche noire 34 (58)
space-marines 5 (61)
transformation 3 (60), 5 (62), 6 (60), 12 (59), 34 (58)

COURRIER

L'avocat de Jérôme Pierru se manifeste

Étude de Maître Théophraste
Baderne des Culasses
Tribunal d'Eauprofonde
Quartier de justice

Objet : Droit de réponse au courrier de Lô-Rhan
Référence : Courrier des lecteurs n° 37 et 38

Sire Lô-Rhan,
À maintenant deux reprises, vous vous êtes permis de critiquer assez vertement mon client, j'ai nommé Monsieur Pierru Jérôme, lors d'échanges épistolaires avec la fameuse revue DRAGON® Magazine. Ce Monsieur, que j'avais déjà eu à défendre face à de calomnieuses accusations de faux et usage de faux, est venu me trouver fort embarrassé et nous avons décidé de transmettre au magnifique magazine précité la présente lettre.
Nous aimerions que vous soient précisés les faits suivants :
Tout d'abord, mon client n'est pas le dernier lecteur du sublime magazine auquel vous avez écrit puisque celui-ci connaît un tirage bimestriel de cinq exemplaires certes difficiles à écouler mais qui se vendent quand même.
D'autre part, nous comprenons votre aigreur devant le fait de ne pas recevoir de réponse à vos missives, mais ne vous désolez pas, mon client n'a, en six ans de fidélité, reçu que deux réponses à des questions pour un nombre incalculable de lettres envoyées. Pensez plutôt que le temps du rédacteur en chef et de ses collaborateurs zélés et soumis est précieux. Ne vaut-il pas mieux avoir un magazine de qualité incomparable et un silence au niveau du courrier que de nombreuses réponses et une feuille de chou à peine lisible. [...] Pensez également aux privations qu'entraîneraient ces séances d'écriture : plus de réunions de travail copieusement arrosées, plus de repas pantagruéliques au restaurant, plus de miel. Ce serait inimaginable.
Plus sérieusement, mon client est très actif, pour reprendre une expression du magazine ; il ne se passe pas un numéro sans qu'il vienne mettre son grain de sel en envoyant une lettre, documents falsifiés et autres réalisations de son cru. De tous ses envois, seuls quelques-uns sont mentionnés et il n'en porte pas rigueur au rédacteur en chef qui doit penser aux numéros suivants avec beaucoup d'avance pour respecter les délais de sortie. Ce n'est pas toujours agréable d'avoir la sensation d'écrire dans le vide, mais, si comme mon client, vous vous déplacez dans les Salons, vous serez surpris d'être reconnu et comprendrez alors que tout ce que vous avez envoyé ne finit pas à la poubelle : certaines lettres finissent dans la cage du furet (comprenne qui pourra).



[...] Nous remercions le rédacteur en chef d'avoir pris la défense de notre client dans les colonnes du courrier des lecteurs et, comme d'habitude, nous l'engageons à faire parvenir sa note de frais qui sera couverte avec générosité ; notre client s'étant racheté, il peut régler en monnaie non contrefaite.
D'autre part, si ce magazine s'obstinait à faire paraître des propos diffamatoires et blessants sur notre client, nous serions au regret d'avoir à le traîner en justice et à demander des dommages et intérêts qui seraient perçus par la Brigade des Orques de l'agence Poursuite et Recouvrements de notre filiale terrestre.
Théophraste Baderne des Culasses

Cher Maître, sachez que votre client a rencontré ledit coupable, Laurent (94) lors du Salon le Monde du Jeu et que tout ceci s'est plutôt bien passé. Les deux protagonistes se sont rendus compte qu'ils étaient, au final, tous deux de fidèles lecteurs dont le but est l'amélioration permanente du magazine.
Concernant Jérôme Pierru et son dynamisme, nous en avons encore reçu une preuve avec un jeu de cartes à collectionner de sa fabrication (il a même confectionné le booster). Nous reproduisons d'ailleurs les deux cartes qu'il a envoyées (celle de la victime se référant à l'assistant de rédaction durant le Salon le Monde du Jeu).
Enfin, nous signalons également que nous avons reçu des billets de 1.000 ₯ confectionnés par Laurent et accompagnés d'une lettre que nous ne publierons pas ici. Comme Laurent le sait (nous le lui avons dit), Jérôme Pierru nous avait également envoyé un billet de 1.000 ₯ il y a quelques mois. Néanmoins, nous publions un exemplaire des billets de Laurent, pour récompenser son "dynamisme".





Pirate au logis

Messieurs, c'est suite à la parution, dans le° 37 de votre magazine, du dossier thématique "Pirates" que je vous écris aujourd'hui. [...]
Les deux articles principaux m'ont plutôt laissé sur ma faim. Peut-être que c'est parce que j'en attendais trop. Ce n'est pas la première fois que cela arrive [...], cela tient en partie au volume qui est consacré au sujet ainsi qu'au mode de traitement qui privilégie parfois l'illustration au détriment du texte.
Aussi, j'aimerais savoir si d'autres lecteurs, moins au fait ou moins férus que moi dans ce domaine, y ont trouvé leur compte, ou au moins l'envie d'aller plus loin en consultant les œuvres citées en référence. Ce système de références est d'ailleurs très intéressant, grâce à l'éclectisme dont vous faites preuve dans un espace réduit : documents, essais, romans, films, jeux, on y trouve de tout (pas tout, mais de tout).
Un petit regret tout de même : vous n'avez pas fait mention d'un jeu fort agréable, *Barbe Noire* (traduit chez Jeux Descartes) [...] c'est à ma



COURRIER

PARKINSON

Vous avez été nombreux, et nombreuses, à nous téléphoner pour savoir où se procurer le livre *Knightsbridge : The Art of Keith Parkinson*. Normalement, tous les magasins de jeux de rôles peuvent vous le vendre. Pour cela, il leur suffit de le commander chez Hexagonal qui distribue cet ouvrage en France ainsi que tous ceux que nous citons ci-après.

Dans le même ordre d'idée, les magasins peuvent se procurer deux excellents ouvrages de Wayne Barlowe (voir dossier "Mars" du n° 38) : *Barlowe's Guide to Extraterrestrials*, où l'illustrateur a tracé le portrait d'une cinquantaine d'extra-terrestres issus des grands classiques de la SF, et *Expedition on Darwin IV*, qui raconte l'exploration d'une planète inconnue avec textes appuyés de dessins montrant la faune, la flore et le relief de la planète, un excellent ouvrage (en anglais).

Les superbes livres d'Avis de tempête (dossier "Légendes d'Armor" du n° 35 et "Peur du noir" du n° 38) sont également diffusés en magasins de jeux par Hexagonal. Pour terminer sachez que deux "The Art of..." sont également disponibles, le premier est consacré à Larry Elmore et le second à Fred Fields, deux noms familiers pour les lecteurs de notre revue.

connaissance le seul jeu de ce genre sur le sujet des pirates.

En fait, après avoir terminé et digéré les articles du n° 37, je me suis replongé dans le bazar organisé qui me sert de bibliothèque. Et c'est en relisant entre autres, les anciens numéros de votre revue, que j'ai retrouvé dans le n° 23, celui d'avril 1995, un article sur les pirates intitulé "Pavillon noir, l'âge d'or de la piraterie". Bien que centré spécifiquement sur les pirates des Caraïbes du XVIII[e] siècle, je trouve cet article plus intéressant que ceux du 37. Vous y faites même mention du jeu *Barbe Noire*. Comme quoi... [...]

François-Xavier

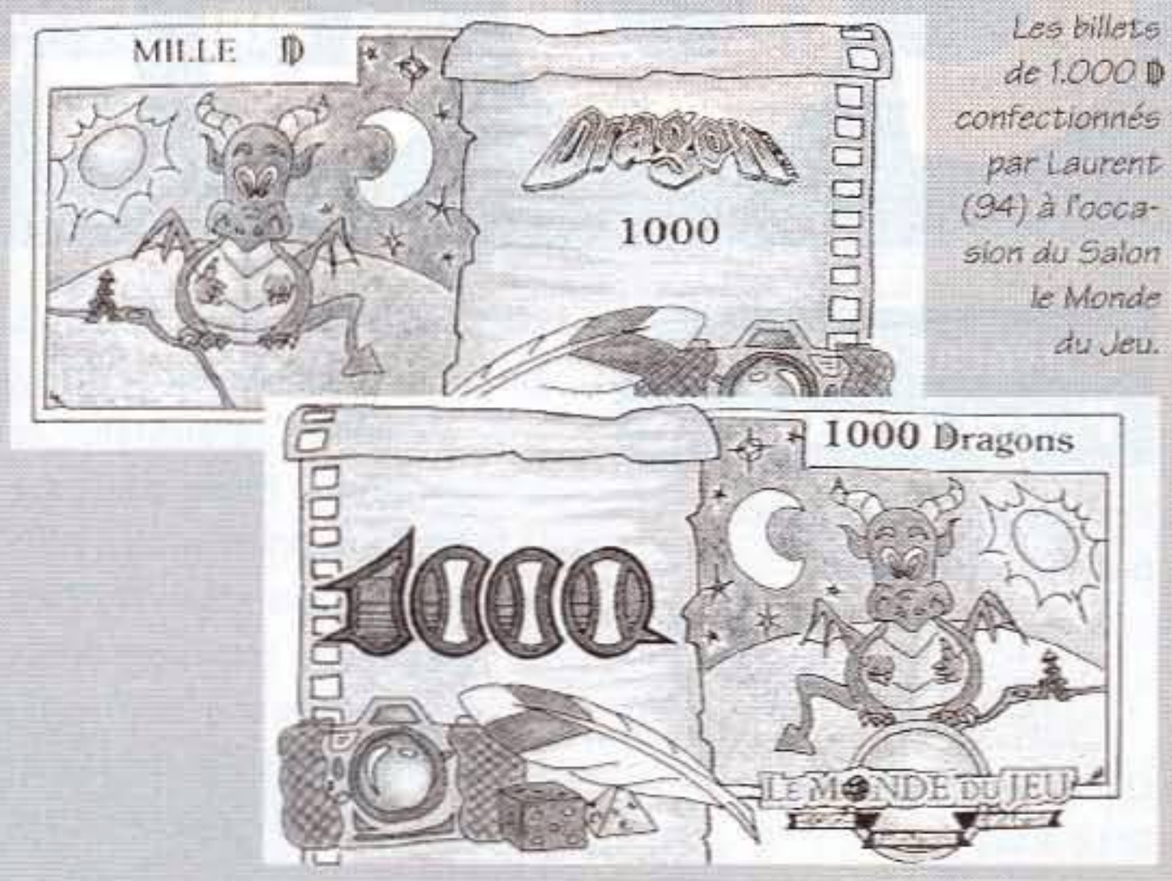
Cher François-Xavier, merci de votre lettre à laquelle nous allons répondre point par point. Tout d'abord ce n'était pas deux, mais trois articles qui composaient le dossier Pirates (en auriez-vous raté un ?). Aussi, ce dossier bénéficiait-il d'un "volume" plus grand que d'autres dossiers et il est difficile de faire plus. Quant à la prépondérance de l'iconographie, elle est parfois gênante, mais elle constitue également le principal attrait de notre magazine pour la très grande majorité des lecteurs.

Sachez que dans notre sondage le dossier "Pirates" est le plus cité, de manière spontanée, parmi ceux dont le traitement était le mieux réussi. Ainsi, ce dossier plaît à de nombreux lecteurs, mais nous savons qu'il est impossible d'avoir 100 % de satisfaits.

Le système des encadrés-produits fonctionne bien : certains éditeurs nous signalent que leur "produit" a connu de meilleures ventes après la parution de DRAGON® Magazine, ce qui semble indiquer que ces encadrés sont lus et suivis. Malheureusement, il nous est impossible de mettre tous les produits existants autour d'un thème dans les encadrés. Sinon, il faudrait éditer un catalogue de plusieurs pages !

Si nous n'avons pas parlé de Barbe Noire, c'est pour une raison très simple, il est épuisé. Nous préférons souvent ne pas parler d'un produit, plutôt que d'en dire du bien en frustrant le lecteur qui ne pourra pas l'acheter.

Enfin, concernant le numéro 23, il est exact qu'on peut y trouver un article sur les pirates. DRAGON® Magazine étant une encyclopédie de l'Imaginaire, nous nous refusons à faire des redites. Aussi, quand nous avons décidé de parler des pirates avons-nous choisi trois aspects qui avaient peu ou pas été abordés dans le n° 23 : les tactiques navales, le repaire de la flibuste et enfin le destin d'un pirate et la chasse au trésor. En fait, en réunissant ces deux numéros, le 23 et le 37, vous obtenez un méga dossier "Pirates" qui sera complet, aura de nombreuses pages et saura vous combler.



Les billets de 1.000 D confectionnés par Laurent (94) à l'occasion du Salon le Monde du Jeu.

Écrivez nous à :
DRAGON® Magazine,
94-96, rue Faidherbe
93700 Drancy

DRAGON

DEMANDEZ LE PROGRAMME !
APERÇU DU N° 41 (Sous réserve)

■ **HUMAINS (DOSSIER D'AVRIL)**

Des extraits d'encyclopédie où nous verrons le regard que portent sur nous les dragons, les cubes gélatineux, etc. Un dictionnaire pour que les monstres comprennent enfin l'humanité ! Un Arcanium spécial consacré aux plus puissants sorts des chamans orcs !

■ **CONTRÉES DU RÊVE**

Pour la première fois, la publication du compte rendu de séances d'hypnose peu banales par le Dr Charcot. Son patient y raconte des voyages extraordinaires, peuplés de créatures fantasmagoriques et de villes étincelantes ! Toutes les règles pour jouer une campagne dans les contrées du rêve de Lovecraft.

■ **ÉGYPTE**

Horus et Seth règlent leurs comptes : du merveilleux aux âges sombres, la mythologie égyptienne. De la malédiction de Touthankamon aux momies, reportage sur l'archéologie égyptienne dans ce qu'elle a de plus fantastique. Les plans complets d'une tombe égyptienne revue et corrigée par nos soins.

MAIS AUSSI...

À la pointe du pinceau, les Previews, Légendes et Oracle, le cinéma, la rubrique des orcs, la micro, les premiers indices pour partir à la recherche du trésor des orcs et toutes vos rubriques habituelles...

PARUTION : Mercredi 8 avril 1998
Disponible chez votre marchand de journaux.

LISTE DES ANNONCEURS

CHAUVET Créations	p 44
Le CONSEIL de FANGORN	p 68, 70, 72
ELIXIR	p 80
FENRYLL	p 62
FLEUVE NOIR	p 38
HEXAGONAL	p 2, 12, 18, 100
JEUX ACTUELS	p 84
LEFRANCQ	p 99
MUSIC FILE	p 92
PASSION Jeux de Rôles	p 74
Annonces Magasins	p 75

Pour passer de la publicité dans DRAGON® Magazine, contactez : RIVE MEDIA
tél. : 01 42 21 88 02
fax : 01 48 21 88 01

Dungeons & Dragons®

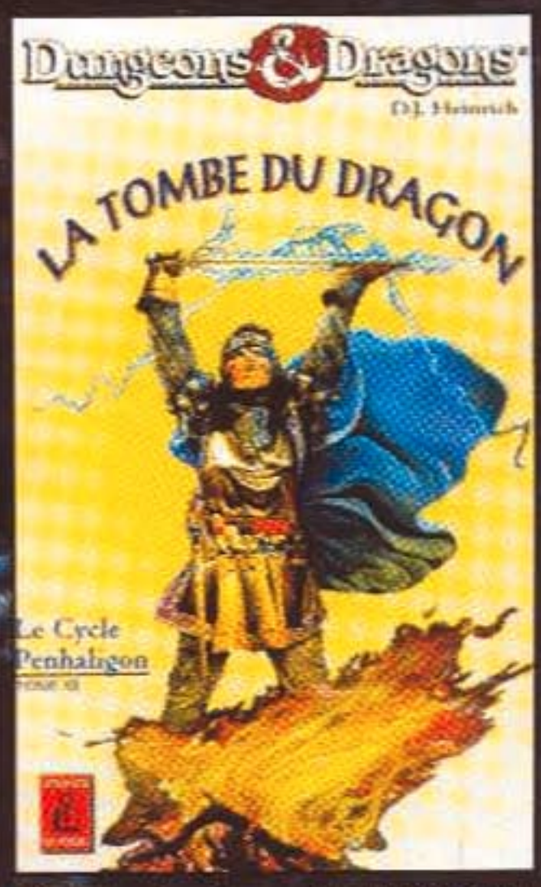
Le Cycle Penhaligon

NOUVEAUTÉ
TOME 3

Déjà paru :

Tome 1: L'Épée Damnée
C. Hachette : 65-2251-0 – 39 FF

Tome 2: Le Songe de la Sorcière
C. Hachette : 65-2323-7 – 39 FF



C. Hachette : 65-2389-8
160 pages - 39 FF

NOUVEAUTÉ
JUIN 97



Le Cycle de la Mort Rouge
Tome 1 – Par Weinberg

Fléau-des-dragons, épée de grande renommée, gît ternie et oubliée par le seul homme qui peut la manier : Flinn. Or, le pays de Penhaligon doit faire face à une menace que lui seul peut affronter ...

Traduction intégrale

Déjà paru : Rongé par la Bête

Deux recueils de nouvelles basées sur le jeu Vampire, la Mascarade.

Tome 1. C. Hachette : 65-2259-3 – 39 FF
Tome 2. C. Hachette : 65-2324-5 – 39 FF

VAMPIRE

La Mascarade

LEFRANCQ
LITTÉRATURE

CLAUDE LEFRANCQ ÉDITEUR – 386, Chaussée d'Alsemberg – B-1180 Bruxelles + 32 2/344.49.34

Diffusion : Hachette - Marabout

LIVRE DU CLAN : CAPPADOCIEN™



Disponible

Un guide pour Vampire : l'Âge des Ténèbres™