

Dragon

AVRIL MAI 98

L'Encyclopédie

des Mondes

Imaginaires

UNE GRANDE CHASSE AU TRÉSOR ORC



Dragon

MAGAZINE

DOSSIER D'AVRIL :
Les humains vus par
les monstres

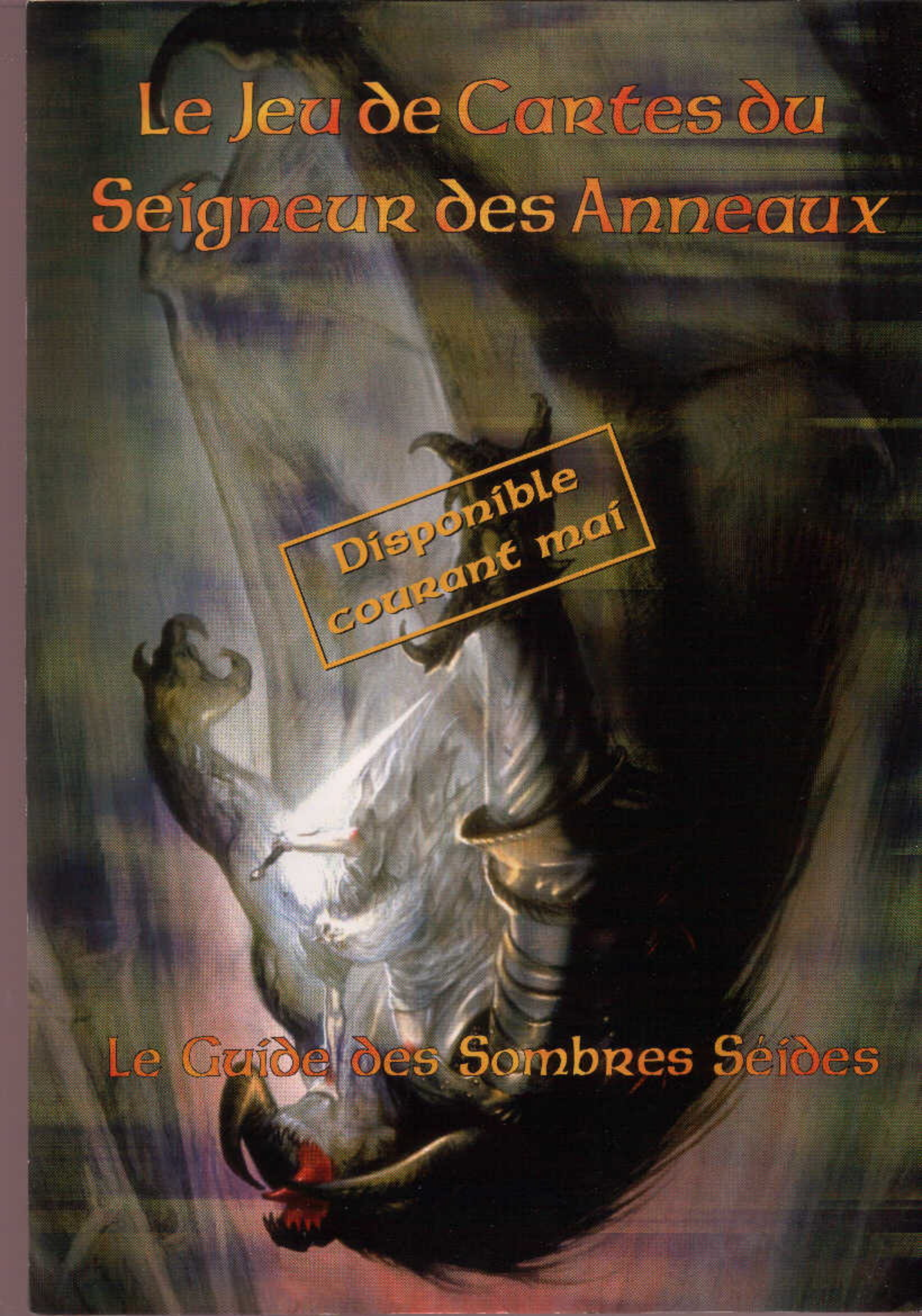
CONTRÉES DU RÊVE :
Les songes de Lovecraft

ÉGYPTE :
Du sable et des mystères



M 4159 - 41 - 35,00 F - RD





Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux

Disponible
courant mai

Le Guide des Sombres Séides

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 :
FRANÇOIS SARRU

Rédacteur en chef :
OLIVIER NOËL

Ont participé à ce numéro :

Assistant de Rédaction : Luc Nassat
Previews : Olivier Noël et David Nakarassa
(Previews Line)
Figurines : Olivier Lacroix-Barre et
Patrick Gonzales (Photos)
BD : Philippe Bouchet, J-D. Morvan, Color Totis
Rédacteurs : Sébastien Andrieu, Alain Bonet,
Eric Holweck, Joande Jodin, Vitorique Marceau,
Luc Nassat, David Nakarassa, Stéphane Mayor,
Jérôme Muller, Stas Mobile, Olivier Noël,
Jérôme Perrier, Isabelle Sol
Illustrateurs : Randy Aupiais-Faith, William Aubert,
Raymond Boyles, Nickol Brack, Joseph Brun,
Alan M. Clark, Christophe Fernandez, Mark J. Farnon,
Olivier Frie, Séverine Gauthier, Lee Gibbons, Didier
Griffier, Todd Lockwood, Pierre Niquel, Lee Moyer,
Jérôme Perrier, Séverine Pireaux, Benoît Ravat,
David Roberts, John Snyder, Zephie d'Elph
Direction artistique : Olivier Frie
Maquette : DPI

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

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

Résolution et fabrication : DPI
Impression : Berger-Lacroix, Toul
Photogravure et finissage : Edigraph
Dépôt légal : 2^e trimestre 1998
ISSN : 1162-3039
N° de commission paritaire : 73374

Dragon® Magazine
74, 96 rue Friedberg, 93700 Drancy.
Tél : 01 48 96 19 91
Fax : 01 48 96 19 87

Buie de la publicité : Société Anx Nux
2, rue du Roux 75001 Paris.
Tél : 01 42 21 88 02
Fax : 01 42 21 88 01

*En ce mois d'avril, la bonne humeur se répand dans
les mondes imaginaires, et notre magazine a été contaminé !
Vous le serez sans doute également en lisant le dossier
consacré au regard que portent sur nous les monstres,
la première fiche bricolage ou encore notre
Légendes & Oracle hors série.*

*Au-delà du mur du sommeil se trouve une terre étrange
dans laquelle les plus fous d'entre nous se sont parfois retrouvés.
Nous l'explorerons dans un dossier consacré aux Contrées
du Rêve décrites par Lovecraft. Nous irons ensuite
nous réchauffer dans les sables chauds du
noir berceau de la civilisation, l'Égypte.*

*Frère Willhem, après plus de deux ans de bons et loyaux services,
a décidé de prendre des vacances. Mais que les amateurs d'énigmes
se rassurent, il est remplacé par un défi d'envergure : la quête du
savoir ! Durant toute l'année 1998, DRAGON® Magazine organise
une grande chasse au trésor orc. Nous espérons que vous serez
nombreux à vous lancer dans cette aventure ainsi qu'à
nous rejoindre dans notre association orque.*



O. Noël



Dragon® Magazine, version française, est publié trimestriellement par : Hexagona, 8 Galerie
Montmartre, 75002 Paris. L'adresse postale est : Hexagona, Dragon® Magazine, 94-96 rue
Friedberg, 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 (sans surcoût
cartes en France) doivent être réglés à l'ordre de : Dragon® Magazine, 94-96 rue Friedberg, 93700
Drancy, France. Le paiement des abonnements étrangers est à effectuer par mandat international
uniquement. Tous les mandats sont à remettre au service d'abonnement (et : 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 (sauf les stocks disponibles) peuvent être commandés au
taux en vigueur, directement à : Hexagona, Dragon® Magazine, 94-96 rue Friedberg, 93700 Drancy,
France. Compter en plus, moyen de trois semaines pour le traitement de votre commande.

Documents non sollicités : Tout matériel utilisé par Dragon® Magazine devient la propriété exclusive
de TSR, Inc. à moins d'accords spécifiques avant publication. Dragon® Magazine tient en votre et
celles de nos collaborateurs, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être enga-
gée. Les documents non relatifs de cet ouvrage à nos autres et à nous parvenant accompa-
gnés d'une enveloppe à la table seule et suffisamment adressée.

Si vous souhaitez collaborer à Dragon® Magazine, nous vous conseillons de lui adresser notre
"Guide du Rédacteur" ou notre "Guide de l'Illustrateur". Vous l'obtiendrez sur demande écrite,
en joignant à votre lettre une enveloppe timbrée d'un franc et un coupon 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 être faite sans autori-
sation préalable écrite de la part de l'éditeur.
Les noms des marques déposées appartenant à TSR, Inc.® ou à d'autres marques appartenant à
TSR, Inc. La plupart des autres noms de produits sont des marques appartenant à d'autres sociétés qui les
ont créés. Si nos 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.



RUBRIQUES

18 Abonnement

Adoptez un dragon !

19 ~~Elles des bois~~

19 Année de l'Or : La quête du savoir

Partez à la recherche du plus précieux trésor des orcs.

25 La Banque des Dragons

Frère Willhem vous salue une dernière fois.

28 Le Trésor du Dragon

Une pièce unique : un griffon Fenryll peint !

40 Micro : L'Héritage du temps et Gadget

Quatre fins du monde en langage binaire

42 Anciens numéros

Complétez votre encyclopédie de l'imaginaire.

59 À la pointe du pinceau

Anubis et Horus se rencontrent, que racontent-ils ?

62 Ciné : Vampires

James Woods et John Carpenter chassent le vampire !

64 BD : La Quête des réponses

Peut-on vaincre une hydre sans combattre ?

69 Previews

Les meilleures nouveautés des Mondes Imaginaires.

91 Légendes & Oracle

De l'horreur à l'heroic fantasy, des nouvelles de vos mondes.

95 Conseil des sages

Tirs verticaux et flèches dans le pied.

97 Courrier et annonce du prochain numéro

Ça n'a pas tardé : les réactions face à l'Année de l'Or.

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

SOMMAIRE





DOSSIERS

HUMAINS 07

08 Encyclopedia Humanis

Saviez-vous que le chevalier était une créature à deux têtes ? Que les coffres étaient une corne d'abondance pour cubes gélatineux ? Du dragon à l'orc, le point de vue des monstres sur les hommes.

14 L'humain enseigné aux inhumains

De A comme Armure à Z comme Zygomatiques, en passant par Éthique ou Jeunes filles, un abécédaire humain à l'usage de nos voisins les monstres.

33 Arcanium

Nous sommes parfois les cibles de sortilèges dont nous ne soupçonnons même pas l'existence !

CONTRÉES DU RÊVE 31

32 Rêves de Lovcraft

Le professeur Charcot, à la fin du siècle dernier, eut affaire à une étrange patiente. Exploration du monde dont rêvait Lovecraft à travers le témoignage d'une incorrigible rêveuse.

76 Chaos et lois du rêve

Vous ne demanderez plus par quelles étranges lois sont gérés vos rêves.

80 Fiche bricolage n° 1

Dans ce numéro, fabriquez-vous un masque de Cthulhu d'un réalisme saisissant.

ÉGYPTE 45

46 Hais ton frère, aime ton ennemi

Le tribunal des dieux est réuni. Face à ses pairs, Seth ne baisse pas les yeux. Découvrez les dessous de la mythologie égyptienne. Le linge sale se lave en famille.

52 Après nous, le déluge

L'Égypte garde encore de nombreux secrets et bien des choses restent inexpliquées. Si, en plus, l'imagination humaine s'en mêle... L'imaginaire dépasse souvent la fiction !

86 Le secret de Menkaouor

Une seule pyramide n'a pas encore été découverte ! Nous vous en révélons les plans et le secret.

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.

MAIRE

Le Sabbot

LE GUIDE DES JOUEURS



Disponible
en mai

Un guide pour VAMPIRE : La Mascarade TM

dossier

HUMAINS

Il est dit que le premier bateau européen qui s'échoua sur les côtes japonaises transportait une troupe de saltimbanques. Dès lors, les Japonais croyaient dur comme fer que les habitants des terres d'au-delà de la mer étaient tous des jongleurs et des personnes habillées de couleurs vives !

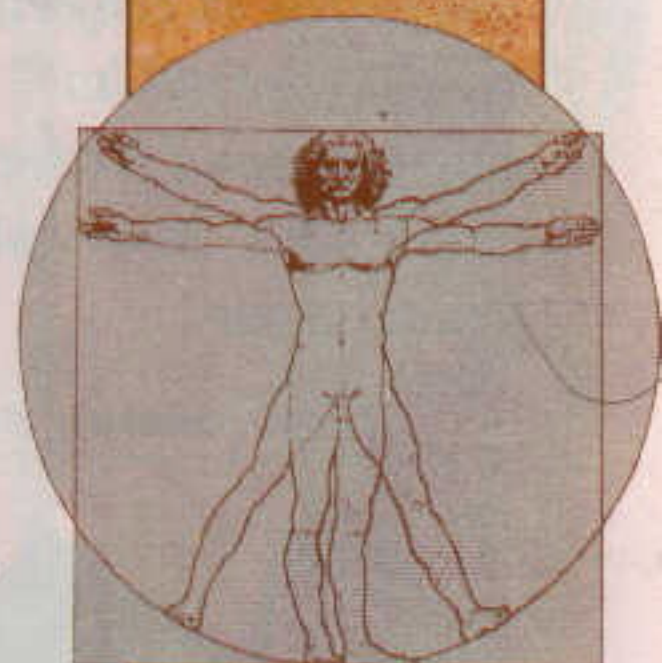
Combien de théories fumeuses a-t-on écrit sur la foudre ? sur le fonctionnement du corps humain ? Des centaines ! Le manque de communication, la peur, l'imagination, la paresse, sont autant d'alliées de l'obscurantisme et des fausses idées.

Pour ce numéro d'avril, nous consacrons ce dossier au regard que les créatures venant d'univers d'heroic fantasy portent sur les hommes.

Le premier "article" regroupe des extraits concernant les humains et venant d'encyclopédies de dragons, de cubes gélatineux ou encore d'orcs.

Le second "article" est un ABCdaire composé à partir de plusieurs dictionnaires, les définitions, là encore, correspondent à notre civilisation.

Voilà longtemps que nous n'avons pas consacré un dossier complet à un sujet d'avril, et nous espérons que celui-ci vous fera autant sourire que nous.



ENCYCLOPEDIA HUMANIS

Combien d'heures l'homme
a-t-il passé à disséquer ce
qu'il ne connaissait pas ou
à se perdre en conjectures pour
expliquer ce qui lui
était inconnu ? N'avez plus
de complexe, les monstres
font de même !

Textes : Stéphane Mayor



Ci-dessus un docu-
ment exceptionnel, pro-
bablement extrait d'une encyclo-
pédie de fées. À droite, la reproduc-
tion d'un ouvrage à l'usage des dra-
gons (Sandrine Gestin).

Descriptif d'un spécimen humain :

1 : Le haut de la seconde tête de l'animal est confiné dans une solide carapace et doit certainement renfermer quelque organe vital. Sa petite mâchoire est complètement soudée, empêchant toute morsure. Cette grande disgrâce explique certainement le profil agressif de son attitude.

2 : Il s'agit, pour la seconde tête, de la carapace principale. Elle est mollement articulée autour d'une large collerette. Ses mouvements sont limités puisqu'elle n'est capable de se retourner que très partiellement.

3 : Ces excroissances en forme d'arcs de cercle ont apparemment pour fonction de maintenir la seconde tête au reste du corps. Nous pouvons noter que leur fixation est très faible, permettant de décapiter la créature avec une déconcertante facilité. Attention toutefois, cette blessure s'avère rarement mortelle.

4 : Centre nerveux principal, la première tête assure les fonctions vitales de la créature : nourriture, respiration, vue, etc. Sa mobilité restreinte, en dépit d'un cou relativement long, en fait une proie facile. Lorsque vous combattez l'animal coupez cette tête en priorité.

5 : Ces tendons apparents constituent une part importante du système nerveux. Ils permettent essentiellement une bonne coordination entre la seconde et la première tête. Certains spécimens arborent un double jeu de ligaments, d'autres un simple, ce qui tend à prouver une hiérarchie physiologique au sein de l'espèce.

6 : Fine membrane de peau recouvrant tout le corps de la créature. Son utilité n'est pas clairement définie : une théorie veut qu'elle permette un vol limité, au mieux afin de ralentir une chute.

Divers appendices :

Cette patte joliment pointue n'a pas de rôle moteur mais uniquement une fonction de protection. Elle s'arrache aisément et peut alors servir de pique pour extraire la créature de sa carapace, un peu comme on le fait avec des escargots géants.



Appendice plat qui protège l'animal des coups venant du haut. Le grand sage-dragon Reffin a émis l'hypothèse qu'il était en outre utilisé par la créature pour boucher l'entrée de son antre lors de ses phases d'hibernation.

Membre inerte pendant en principe sur le flanc gauche, parfois sur le droit. En cas de danger extrême, notamment lorsqu'elle a perdu sa patte pointue, la créature peut se l'arracher volontairement et l'utiliser pour se défendre.

Vue écorchée :

A : Cet étrange assemblage de lambeaux organiques constitue le réseau nerveux supportant la carapace. Il s'agit vraisemblablement d'un type de chorion enveloppant

l'embryon à l'intérieur de l'œuf.

B : La chair de la seconde tête est particulièrement tendre et gouteuse, bien plus que le reste de la créature. Elle est incroyablement élastique et peut se mâchonner des heures durant. Il est toutefois important de préciser que l'hygiène de certains spécimens laisse grandement à désirer : n'hésitez pas à les rôtir long-

gon ayant avalé quelques-uns de ces parasites par inattention.

L'un d'eux s'était déposé sur sa langue et refusait d'en partir malgré les efforts de la pauvre victime. Elle est depuis affligée d'un curieux zélement à chaque fois qu'elle prononce un mot !

D : Organe à la fois sensoriel et respiratoire. Une fine membrane dissimulée à l'intérieur



guement afin d'éliminer tout risque d'infection.

C : Dans l'énorme majorité des cas, vous trouverez d'étranges parasites poussant ça et là sur la chair de la seconde tête. Leur nature exacte nous est inconnue. Sont-ils végétaux, animaux ou autres ? Quoi qu'il en soit méfiez-vous d'eux et brûlez-les soigneusement. Nous avons répertorié le cas d'un dra-

gon réagit au moindre déplacement d'air, permettant à la créature de détecter le plus petit mouvement. Cette faculté semble bizarrement handicapée par la carapace rigide puisqu'elle n'est pas trouée à cet endroit. De plus, ces orifices permettent la libre circulation de l'air à l'intérieur de la seconde tête. Expérience intéressante : soufflez par un côté et cela ressort de l'autre.

Les créateurs nous ont façonnés à leur image, mais notre cœur lapur et nos pulsions morbides ont laissé des cicatrices jusqu' dans notre chair. Voyez le visage lisse et parfait de nos créateurs ! La blancheur de leurs habits ne laisse aucun doute sur leur nature divine.

Couronne de cheveux, matière inaccessible s'il en est, symbole de son règne sur nos vies.

Accessoire permettant au créateur de voir la vraie nature des choses.

À gauche, plaque métallique à l'usage des golems de chair ; en bas, un parchemin de profonds (S. Pineaux) ; ci-dessus et à droite, un marbre appartenant à des cubes gélatineux (S. Gestin).





Il nous a d'abord été raconté que les espions les plus maladroits d'existence dans une grande ville de France. Cependant tous semblent afficher à l'égard des espionnages en cas de guerre, en ce moment, la disposition d'une grande confiance. Ils nous ont dit qu'ils ne se rendent pas compte de la situation et qu'ils ne se préoccupent pas de la situation. Ils nous ont dit qu'ils ne se rendent pas compte de la situation et qu'ils ne se préoccupent pas de la situation. Ils nous ont dit qu'ils ne se rendent pas compte de la situation et qu'ils ne se préoccupent pas de la situation.



indigeste. Il s'agit d'un appendi-
 ce, présent uniquement chez cer-
 tains manuscrits, en général plus
 grands que les autres. Nous
 pouvons penser qu'il repré-
 sente un signe d'autorité accor-
 dé aux plus valeureux. En effet,
 celui-ci ne manquait pas de le
 brandir pour impressionner son adver-
 saire et le convaincre par ce geste que
 l'on a la force de produire un jus orange du
 plus mauvais goût. De plus, sa nature flam-
 mante peut perforer l'une de vos pages à l'indis-
 cretion ou pire encore, atteindre votre centre ner-




 Oubliez bien que comestible, ce
 objet, ainsi que toutes autres
 en particulier aux plus petits
 d'entre nous. Choisissez-les à
 l'insu de l'œil et exercez-les sur la
 parole du fond. Le premier à qui
 appartient est également le dernier
 régulièrement toutes sortes de choses
 Vous y trouvez abri et nourriture en abondance.



Assez indigeste. Cette lourde membrane rigide en héritée par certains spécimens avant d'affronter un danger quelconque. Elle mûrit en effet un sérieux vacarme à la moindre accoutance ce qui n'est pas recommandable lorsque l'on désire évoluer en silence. Pour ceux d'entre nous qui n'ont pas la chance de manger régulièrement elle peut être digérée très longtemps et rapporter les protéines minimales nécessaires à notre survie.



Long galopier les veaux ad-
mire de cette secretion qui
multiplie aide a la circulat-
tion du liquide digestif
rapide serie de systeme
nervex et meme rapide
monolimbux du plus bel
effet la difficile principale
est de trouver la poche ou l'orga-
ne fabrique cette substance

Jeux de rôles :
Un arcanium
anti-humains,
page 83.

Ferryll



SM10 Le Griffon



CA01 Amazone

CA02 Barbare



CA03 Chevalier



FA18 Guerriers du Chaos 2



FA20 La Grande Prêtresse



FM14 Féeriques



FA22 Le Barbare et sa captive



FM21 Archers Squelettes



FA17 Voleurs



FM16 Hommes-Boues



FA19 Nains du Chaos



FA21 Commandement
nain sur pavois



FM15 Ogre des champs
FM17 Ogre des villes



SF04 Les créatures de l'espace



SF03 Les commandos de l'espace



SF05 Les «space-girls»

Ferryll

la référence française pour les
figurines 25 mm de jeux de rôles, war-
games et dioramas.

Des nouveautés tous les mois.

Plusieurs gammes pour vous satisfaire
: Aventuriers, Monstres, Cavaliers,
Champions, boîtes d'Armées, Science-
Fiction

et figurines Humouristiques.

Distribuées dans les meilleurs magasins
par Hexagonal.

C'est beau, ça sent bon, ça crée tout le temps. Avec on peut faire des tas de trucs, c'est pareil qu'avec une femme mais comme elles parlent pas comme nous, au moins on comprend pas quand on se fait engouler. En plus c'est bon à manger.

Pour qu'elle rouille bien, faut la laisser dans l'eau mais pas trop sinon après elle s'écroule. Quand elle est bien rouillée, on sait qu'on en aura bientôt assez bien et en tant que mort.



C'est de l'or, ça brille à la lumière. C'est dur à

avoir parce que les gens qui ont ça y le protègent bien. Y en a même qui creusent dans la terre pour le planquer. Sauf les sacs de billes, ça c'est l'or des larves, y a un peu moins qu'autre mais c'est plus facile à fuir une larve.



C'est des larves d'humains. Y sont dures. Y s'arrêtent pas de pleurer. Comme y sont pas rapides et qu'y s'ont tout le temps peur, y sont faciles à attraper. On peut même laisser nos petits jouer un peu avec, tant que ça soit dangereux. Faut les manger bien rôtis à la broche (feu doux pendant une journée entière).



C'est un genre de poison magique à eux. Faut faire gaffe parce que sinon y vont arriver comme à Cortak. Y s'étaient ligotés une autre fois, et après il a traité le chef de vain. Faut Cortak.

Ça c'est une baguette magique. C'est dur à comprendre la magie. Quand tu regardes dedans t'es plus près, mais on sait pas comment on rentre dedans. Un arc c'est trop costaud alors on a essayé d'y faire rentrer un cife tout malin. Il est resté coincé à l'intérieur.



Si t'es un vrai chef, dès que t'en mange t'as l'intérieur qui brûle et tu dis pas un mot. Par contre, si t'es qu'un grillon, t'es obligé de boire pour éteindre le feu. Parfois les humains choisissent leur rôle comme ça.



Ci-dessus, un parchemin de la tribu orque Hieka (S. Pineaux) ; en bas à droite, un extrait d'un cahier d'école ent ; enfin, ci dessous, l'une des dix assiettes en métal d'une collection forgée par des ogres (D. Graffet).



Bûcheron : Animal semi-intelligent circulant dans les forêts par troupeau de deux à dix. Il est pourvu d'une excroissance brillante extrêmement tranchante dans le prolongement de ses pattes supérieures. Son comportement est particulièrement agressif et stupide. En effet, alors que sa stature lui permet aisément de circuler entre les arbres, il se met en devoir de les abattre les uns après les autres ! Il est heureusement aisé à effrayer, en particulier si une meute de loups veut bien vous prêter assistance.

Couple : Ne vous fiez pas à leur apparente bonne humeur. Cette race, évoluant toujours par deux, ne possède pas les capacités destructrices de ses cousins coupeurs de bois, mais reste tout de même dangereuse. Leur parade nuptiale passe obligatoirement par la douloureuse gravure sur votre écorce de phrases aussi ridicules que "Roméo aime Juliette".

L'HUMAIN enseigné aux INHUMAINS

Le regard que les elfes, gobelins, licornes et autres créatures portent sur notre civilisation humaine peut être inquiet, ironique, amusé ou méfiant. Voici une compilation de définitions nous concernant, issues des dictionnaires de nos voisins.

ARMURE

Après avoir cuit votre aventurier selon votre méthode préférée (nous vous recommandons la cuisson à l'étouffée), vous aurez soin d'écarter les parties rigides qui le protègent, appelées armure, pour accéder aux parties tendres et comestibles. Nos amis au souffle acide auront soin de doser leur effort afin de détruire le métal sans abîmer la chair. Bon appétit !

La Cuisine draconienne facile

Après avoir désagrégré l'armure, vous pouvez délaier les parties non métalliques qu'elle recouvre, qui ne sont pas comestibles.

La Cuisine monstre-rouilleuse facile

BARDE

Le barde est une espèce d'humain dont la voix, parfois soutenue par le bruit d'outils appropriés, est la principale caractéristique. On distingue deux sous-espèces. La voix de la première peut attirer d'autres humains en grand nombre. On ignore exactement le but de ces rassemblements, bien qu'il soit probable qu'il s'agisse d'une aide à la reproduction. On note en effet que les bardes mâles attirent plus spécifiquement les femelles (et inversement).

La deuxième sous-espèce semble en revanche utiliser sa voix et ses outils à des fins défensives. Leur cri a en effet la propriété de faire fuir la plupart des auditeurs, et peut même influencer les conditions météorologiques. Un seul type d'humain, le forgeron, semble immunisé à ce cri, qui déclenche au contraire chez lui une réaction violente le poussant à assommer le barde.



Certains voudraient voir dans ces comportements une forme de musique. Nous sommes sceptiques. Voir également à ce sujet l'article "violin".

Coutumes humaines expliquées aux Elfes

COMMERCE

Le commerce, ou activité économique, est la principale religion humaine. Contrairement aux autres, elle est extrêmement ecuménique, en dépit de variations locales ; son organisation est très complexe. Elle consiste, de la part des adorateurs, à faire parvenir à la caste cléricale ("bourgeois" ou "nobles") des offrandes, généralement sous forme monétaire, au terme d'innombrables échanges et transactions rituels. Cette religion peut mobiliser d'énormes efforts, et implique de longs pèlerinages ainsi que d'immenses sacrifices de la part des fidèles, bien que les bénéfices n'en soient guère apparents.

Coutumes humaines expliquées aux Elfes

DÉFENSE, LÉGITIME

Tactique humaine à peu près équivalente à nos attaques préventives, expéditions punitives, raids de conquête, invasions généralisées, massacres, génocides, etc.

Formation des officiers supérieurs orques



ÉTHIQUE

Ce terme assez incompréhensible, articulé autour des notions ésotériques de Bien et de Mal, relève de la superstition humaine. Il s'agit d'un concept par lequel les humains s'efforcent de rationaliser des comportements parfaitement normaux, tels le massacre des ennemis, le pillage et le viol. Beaucoup d'efforts inutiles, en somme, puisque nous parvenons aux mêmes résultats sans dépenser autant d'énergie hors de propos.

Traduction adaptée du *Manuel de philosophie orque et gobe-line*.

Voir également l'article "Paladin".

FAMILIER

Le familier constitue un fascinant problème. Tandis que toutes les autres espèces d'humains connaissent un développement ontogénique normal (petit, jeune, adulte),

la reproduction des magiciens fait appel à un stade larvaire qui peut prendre la forme de divers animaux : hiboux et chats étant les plus fréquents. En vieillissant, le familier prend forme humaine, passant ainsi du stade larvaire au stade "apprenti". On se perd en conjectures sur ce qui est peut-être une mutation due aux forces magiques. Voir également l'article "lycanthropes".

Annales de l'Institut Gnome d'Études Humaines



GRIMOIRE

L'art de fabriquer et présenter les livres est sans doute l'une des plus grandes réalisations de l'espèce humaine, et l'une des plus désintéressées. Quelle autre raison qu'une immense générosité pourrait en effet expliquer pourquoi tant d'efforts sont consacrés à nous fournir en abondance une telle nourriture ?

Nous devons cependant mettre en garde nos congénères contre les efforts — sans doute bien intentionnés, mais hélas ! mal informés — de certains humains, qui utilisent des parchemins, encres ou bois exotiques dont nous ne pouvons nous approcher ou nous nourrir.

Certains ouvrages semblent même dangereux, car ils peuvent produire des flammes, ou d'autres effets parfois mortels. Nous ne pouvons que vous recommander d'éviter tout grimoire trouvé dans une tour habitée par un humain solitaire...

Manuel du parfait termitte de livre

HUMAINS

"Manger !"

Sagesse ogre

"Sauve-qui-peut !"

Sagesse kobolde



Dessins de Michael Black

INTELLIGENCE

Qualité dont les humains font grand cas et peu usage.

Coutumes humaines expliquées aux Elfes

JEUNES FILLES

Nous préconisons d'entrer rapidement en contact avec les principales autorités religieuses humaines, afin de leur demander de renforcer leurs prescriptions en matière de contrôle de la sexualité. En effet, la libéralisation des mœurs humaines a pour conséquence la diminution rapide du nombre de jeunes vierges, en sorte qu'il devient difficile de trouver des dames de compagnie. Nous devrions de plus inciter les divers cultes à intensifier leur lutte contre les nécromants et autres démonistes, dont les sacrifices risquent de mener cette espèce à l'extinction pure et simple.

Formation diplomatique des licornes

KIDNAPPING

Enfer et Damnation ! Refait encore une fois ! Mon invocation était prête, les incantations entamées, seul le sacrifice restait à accomplir afin d'amadouer le démon... et voilà que l'inférieure créature se mit à rire : la petite chose qui se débattait sur mon autel n'était pas un enfant d'homme, mais un changelin ! Impossible de rien obtenir d'une créature dépourvue d'âme, j'ai dû renvoyer la chose dans ses abysses. Voilà bien la quatrième fois en un siècle que pareille mésaventure m'arrive. Il doit y avoir un regain de naissances chez les fées... Il faudra vraiment prendre des mesures contre ce fléau !

Journal de Gargazel la liche

LYCANTHROPES

Ce phénomène particulier peut être mis en relation avec celui du Familier (voir cet article). Il s'agit d'une phase durant laquelle certains individus, qui ne sont pas nécessairement des magiciens, perdent leur apparence pour adopter une forme non humaine et un comportement approprié, ceux de loups, par exemple. On remarque que le phénomène est contagieux par contact ; il pourrait s'agir d'un comportement mystérieux lié à la reproduction.

Annales de l'Institut Gnome d'Études Humaines



TPOLOGIE DES PRINCIPALES CATÉGORIES D'HUMAINS ET DE LEUR HABITAT



IA. Combattant. Charnu, mais coriace, doit être décortiqué.



IB. Château. Proies concentrées mais difficiles à déloger.



IIIB. Chaumière. Facilement inflammable, mais rechercher les grandes concentrations.



IIIA. Ouvrier/Ouvrière. Peu charnu, assez coriace, mais constitue la majorité de la population.

On remarque : peu ou pas de pelage ; l'apparence et les appendices varient selon la fonction.

MAGICIENS

Troupes d'artillerie d'élite des humains. Des variantes terrestres, amphibies et aéroportées existent. Tirez les premiers, et feu à volonté !

Formation des officiers supérieurs orques

NOURRITURE

Le mot *ville* désigne un grand centre de distribution de nourriture, fort pratique pour se ravitailler lors d'un long voyage. La petite taille des proies est plus que compensée par leur nombre et leur concentration. Le seul inconvénient est l'hygiène assez déplorable des lieux. Il convient de faire cuire son repas (il est possible d'utiliser les combustibles présents sur place) et de faire bouillir sa boisson (une rivière coule généralement à proximité).

Le Guide du dragon voyageur

OSSEMENTS

Après la victoire, vous pouvez laisser vos troupes festoyer à loisir. Pensez toutefois à conserver les ossements, et à les rassembler si possible par squelettes entiers, nos maîtres ayant la possibilité de les recycler pour leur propre usage.

Formation des officiers supérieurs orques

PALADIN

Également surnommé "punching-ball". Cette sous-espèce du combattant est une véritable aubaine pour un gobelin, son comportement guerrier en faisant une proie facile. Le paladin est en effet doté d'une carapace métallique encombrante et bruyante qui limite son déplacement dans nos tunnels et avertit nos sentinelles de son approche. Un concept étrange, diversement appelé "honneur", "justice", ou "loyauté" (voir article "Éthique") le laisse démuni face aux tactiques les plus ordinaires (tir de projectiles, embuscade, combat à dix contre un, bombardement au canon à vapeur) qu'il a beaucoup de mal à concevoir et ne peut utiliser. Un bon paladin peut durer longtemps, alors ne boudez pas votre plaisir.

Manuel de tactique goblinique

Jeux de rôles : Une pléiade de sortilèges, page 83.





IIA. Roi/Reine. En général charnus et tendres.
Proles faciles mais assez rares.



IIB. Palais. Proies concentrées, faciles à déloger. Matériaux pour cuisson fournis.



IVB. Tour. Peu rentable étant donné le peu d'habitants.



IVA. Magicien. Maigre en général, mais souvent naturellement épicé.

Dessins de Zéphir d'Elph

RELIGION

D'après nos camarades de la majorité, la croyance selon laquelle des humains seraient nos créateurs ne serait qu'une superstition. C'est encore là se voiler la face, à moins qu'il ne s'agisse de justifier la ligne réformiste de la direction actuelle, et nous entendons démasquer l'imposture. Non, camarades, il ne s'agit pas d'une superstition, mais bien d'une manipulation gigantesque, d'un mythe, d'une religion forgée de toutes pièces pour nous inciter à la révérence et à l'obéissance envers ceux qui se veulent nos maîtres, et couper court à toutes nos interrogations et revendications. Ne nous laissons pas manipuler ! À bas les imposteurs ! L'Humanisme est l'opium des masses laborieuses ! Golems de toutes les matières, unissez-vous !

*Actes du 2000^e congrès du
Comité des Golems Tératophiles*

SANTÉ

[...] et nous protestons avec la plus morte énergie négative contre le gaspillage éhonté dont font preuve les vivants, en attribuant indûment à des corps non encore décodés les bandelettes dont se voient peu à peu privés les cadavres les plus âgés !

Front des Momies Inquiètes

TÉRATOGENÈSE

L'espèce humaine diffère de la nôtre en ce que les enfants normalement constitués sont mort-nés, ou meu-

rent à la naissance ou peu après, tandis que ceux ne possédant qu'une tête survivent. On remarquera que les quelques humains qui, par la suite, tentent de développer dans leur unique cervelle une seconde personnalité, sont considérés comme fous par leurs congénères.

Traité de tératologie des trois à deux têtes

VIOLON

Arme redoutable parfois utilisée par les bardes humains (voir cet article). Les sons produits par un violon démontrent à l'évidence que les bardes ne sauraient en aucun cas être des musiciens. Un gobelin, le célèbre Kroc, serait parvenu à le maîtriser, en dépit de son manque d'effet sur les rôdeurs.

*Coutumes humaines
expliquées aux Elfes*



ZYGOMATIQUES

Le rire ne serait finalement pas le propre de l'homme. Témoignage, la célèbre blague du clan des orcs rouges : "Tu connais celle du grifon qui repeint son plafond ?"

Recueil de blagues de l'Orc Roukas



Textes sélectionnés par Alain Bonet

Dragon

ABONNEZ-VOUS

ET FAITES JUSQU'À 153 F D'ÉCONOMIE



6
+1

numéros de DRAGON® Magazine 210 F
statuette de Dragon Chauvet 342 F
~~552 F~~
Offre spéciale* pour vous (jusqu'au 31/03/98) : 399 F



6
+1

numéros de DRAGON® Magazine 210 F
livre Petit Précis de Cuisine Elfique 198 F
~~408 F~~
Offre spéciale* pour vous (jusqu'au 31/03/98) : 310 F



6
+1

numéros de DRAGON® Magazine 210 F
puzzle Tolkien (500 pièces) 108 F
~~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.

La quête du savoir



Une grande Chasse au Trésor sur toute l'année 1998 !

Partez à la recherche du pouvoir perdu des orcs !
Un grand jeu en quatre étapes où se mêlent légendes,
énigmes et histoire ! Une chasse au trésor qui
nécessitera quelques tubes d'aspirine.

Comme nous vous l'avions indiqué dans notre précédent numéro, 1998 a été proclamée Année de l'Orc, et l'une des grandes attractions qui va s'y dérouler est la Chasse au Trésor à laquelle nous vous convions.

Partez à la recherche de l'Orzizhena, le calice du savoir orc, caché sur le monde d'Eretl Pranos. Cet immense jeu de piste va se dérouler en quatre étapes dont la première se trouve dans les pages suivantes. Les autres parties seront publiées dans les numéros 42 (juin-juillet), 43 (août-septembre) et 45 (décembre-janvier). Dans chaque numéro, vous devrez élucider des énigmes afin de trouver un lieu, chaque lieu vous rapprochant un peu plus du trésor. Tout d'abord le royaume, dans ce numéro, puis la région, la ville et enfin le bâtiment, dans les DRAGON® Magazine suivants.

Dans le numéro que vous tenez entre vos mains, vous trouverez la mythologie orque, la carte de l'Empire, la chronologie des guerres, les blasons et les énigmes pour trouver le nom du royaume cachant l'Orzizhena, ainsi qu'un bulletin-réponse adéquat. À chaque partie de la Chasse au Trésor, vous devrez nous envoyer le bulletin correspondant, sur lequel vous porterez votre réponse. Au 31 décembre 1998, lorsque la Chasse prendra fin, chaque participant nous aura donc envoyé quatre bulletins — au moins...

Si certaines énigmes sont faciles, d'autres sont extrêmement difficiles (énigmes à tiroirs, indice élucidant un autre indice, etc.), aussi avez-vous la possibilité de vous procurer des indices supplémentaires :

- En vous inscrivant à l'Association de Protection du Patrimoine et de la Culture Orcs. Vous recevrez alors des indices pour chacune des quatre parties de la quête.
- En vous rendant dans les magasins partenaires, qui vous remettront un indice (contactez votre magasin habituel pour savoir s'il est partenaire de l'Année de l'Orc).
- En rendant visite aux stands des éditeurs et magazines partenaires de l'Année de l'Orc, lors des Salons de la Maquette et du Monde du Jeu.
- En achetant les indices mis en vente et payables en Dragons frottants et chiffonnants (voir en fin d'article).
- Des indices pour trouver le bon royaume se trouveront au milieu des indices des prochains numéros (de même il est possible que des indices de ce numéro-ci concernent les prochaines étapes de la Chasse !).
- Le mieux est encore d'échanger avec d'autres chasseurs le résultat de vos recherches. Pour ceci, organisez des groupes dans les clubs, les magasins ou même sur Internet.

Mais attention, **votre rapidité est importante** ! Le nombre de points que vous gagnerez grâce à votre réponse dépendra de la date d'envoi du bulletin (cachet de la Poste faisant foi). Voici le nombre de points attribués en fonction de la date d'envoi de votre bonne réponse (toutes ces dates se situent en 1998) :

Avant le 18 avril.....	1.000 points
Du 18 au 25 avril.....	950 points
Du 26 avril au 2 mai.....	900 points
Du 3 au 9 mai.....	850 points
Du 10 au 16 mai.....	800 points
Du 17 au 23 mai.....	750 points
Du 24 au 30 mai.....	700 points
Du 31 mai au 6 juin.....	650 points
Du 7 au 13 juin.....	500 points
Du 14 au 30 juin.....	450 points
Du 1 ^{er} au 31 juillet.....	400 points
Du 1 ^{er} au 31 août.....	350 points
Du 1 ^{er} au 30 septembre.....	200 points
Du 1 ^{er} au 31 octobre.....	150 points
Du 1 ^{er} au 30 novembre.....	100 points
Du 1 ^{er} au 31 décembre.....	50 points

Pour vérifier votre nombre de points, vous pouvez consulter la rubrique Trésor Orc sur le 3615 Kle*Hexagonal (1,23 F la minute). Si vous découvrez que nous avons bien reçu votre réponse mais que vous n'êtes crédité d'aucun point, c'est que celle-ci était fautive. Vous pouvez alors nous envoyer un autre bulletin, mais **un joueur ne peut envoyer qu'un seul bulletin d'un même numéro tous les 15 jours**. Ainsi, si vous envoyez une réponse pour l'énigme du royaume le 12 avril et que vous constatez votre erreur, vous ne pourrez envoyer un autre bulletin concernant cette même énigme que le 27 avril.

Le bulletin devra être découpé ou photocopié (c'est plus prudent si vous pensez que vous en enverrez plusieurs). Les bulletins sur papier libre ne seront pas validés. Si deux (ou



pour l'histoire d'un même monde, portant le même nom et peuplé de la même façon, nous arrivent avec des dates d'envoi ne respectant pas le délai de 15 jours, ils seront tous annulés.

Le 11 Janvier 1999, le score final de chaque chasseur sera calculé en additionnant tous les points obtenus pour chacune des quatre parties de la chasse au calice. Le classement sera alors publié et des récompenses seront attribuées (dont, sans aucun doute s'il est trouvé, le fameux calice qui sera fabriqué par Philippe Rose, créateur du superbe sceau du pirate du n°37).

Le Mémorzi

La genèse du monde

Au début des temps du souvenir, Calour créa les orcs. Mais, seuls, ils s'ennuyaient. Enerfe façonna les humains, les elfes et, pour finir, les nains.

Les orcs prirent sous leur protection les autres races comme une mère protège ses petits. Ils firent preuve de beaucoup de patience pour enseigner à toutes ces créatures un minimum de connaissances. La tâche était ardue car la vie de leurs élèves était brève. Un elfe vivait 50 ans, un nain 70 et un humain 150. Des longévités qui étaient ridicules face à la quasi immortalité des orcs.

Très vite, la place vint à manquer dans le royaume de Veloq Zon, car, protégées et sans prédateur, les races se développaient vite. Un couple d'elfes pouvait avoir jusqu'à douze petits par génération, les nains huit et les humains cinq, les orcs un seul en trois siècles !

Genèse des dragons

Alvon, le dieu de la terre, furieux de voir proliférer toutes ces créatures sur son domaine, déclencha des tremblements de terre et des éruptions volcaniques dévastatrices. Calour et Enerfe, la génitrice des autres races, protestèrent. Betotza, dans sa grande sagesse, trouva une solution. Il calma Alvon en lui expliquant qu'il ne devait pas anéantir les œuvres de ses frères et sœur. Mais il commanda Ketnes, mère des animaux, pour qu'elle crée des prédateurs. Ainsi naquirent les dragons.

Le peuple élu réagit

Au début, les dragons se montrèrent d'une efficacité redoutable. Malgré leur petit nombre, ils infligèrent de lourdes pertes aux orcs et à leurs protégés. Mais quelques lunes plus tard, Ghran Affokkas, un orc noir, construisit la première place forte capable de résister aux attaques des grands reptiles. La colère d'Alvon et de Ketnes se réveilla, surtout quand le fils de

Ghran, Nels Affokkas, tua un dragon grâce à l'une de ses inventions, l'arc. Dans leur laboratoire, les dieux courroucés créèrent les épidémies et chargèrent Lazim, le dieu des vents, de les répandre sur le monde.

Alvon le créateur

La colère d'Alvon ne tarissait pas, il modela une boule de magma à son image et souffla dessus pour lui donner vie. Sa créature pourrait s'accoupler avec toutes celles créées par ses frères et sœur et pervertir leur essence. Il posa son enfant au bord du monde pour qu'il commence son œuvre. C'est ainsi que naquit le premier démon. Alvon voulait plus, il désirait lui-même s'unir et procréer. Usant de son pouvoir, il envouta sa sœur Enerfe et s'unifia à elle. Cette union maudite engendra le premier géant.

La souffrance du monde

Les orcs voyaient leurs protégés décimés par la peste et la famine, la descendance des humains, elfes et nains, pervertie par l'action insidieuse des démons. Ils implorèrent la pitié des dieux. Alvon se manifesta à eux avec arrogance : "Toutes ces épreuves n'ont été mises en place que pour éprouver votre foi et votre faculté d'adaptation." Alors les orcs se plongèrent dans l'étude des sciences et cherchèrent longtemps une solution. Et Tahn le grand chaman d'Alveloq descendit au cœur de la montagne et préleva un peu de matière primordiale qu'il manipula. C'est ainsi que naquirent les trolls.

Outrage aux dieux

Créer de nouveaux êtres qui n'étaient pas issus du ventre des dieux ! Quel crime odieux les orcs venaient de commettre ! L'outrage était tel que le sol trembla. Le conseil des dieux se réunit, Alvon, Enerfe, Lazim et Ketnes décidèrent de maudire les rejetons de Calour pour les punir de s'être pris pour des dieux. Les orcs, de créatures quasi parfaites, échangèrent leurs attributs avec les elfes. Les hommes subirent le même sort en remplaçant les nains.

Orzizhéna

Calour versa des larmes pour ses enfants et de celles-ci naquit l'espoir. Il enferma toutes les connaissances orques dans un calice, "Orzizhéna", puis fit transporter celui-ci sur Erett Pranos par les Arroz. Il fit cacher la coupe dans un lieu connu de lui seul et de ses sphinx volants. Les dieux finirent peut-être par oublier le passé. Ce jour-là, les orcs partirent à la recherche de leur souveraineté perdue et le monde retrouvera son ordre d'origine.

La fin des dieux

Les ennemis de Calour découvrirent sa manœuvre et exigèrent réparation. Le père des

orcs refusa de révéler où se trouvait le calice du savoir, et les guerres commencèrent. Dans sa grande sagesse, Betotza fit signer à tous un traité de paix, interdisant à toute divinité d'intervenir sur l'Empire. Pour punir ceux qui fautaient, il créa le plan des mille morts où les dieux déobéissants sont emprisonnés.

L'Année de l'Orc

Betotza comprenait la détresse de Calour et n'approuvait pas la malédiction sévère lancée par les dieux sur le peuple orc. Calour lui confessa le lieu où se trouvait l'Orzizhéna et Betotza le transcrivit sous forme d'énigmes et de devinettes. Puis, avant de s'endormir, il lança dans le ciel une comète pour qu'elle soit le signal de la rédemption orque. C'était en l'an 0 et, depuis, tous les 111 ans, alors que la comète passe au-dessus de l'Empire, le dieu de la sagesse se réveille et envoie aux orcs ses énigmes et ses devinettes. Par 17 fois, les orcs ont échoué dans leur quête du savoir. La 18^e sera-t-elle la bonne ?

Chroniquez de l'Empire

(d'après le scribe Urth Jedik)

Avant l'an 0 : De plus en plus nombreux et vivant au milieu des éruptions volcaniques et des tremblements de terre, certains chefs de clans décident de quitter le berceau de notre race. Quatre nobles, Linor, Cis, Aul et Lansy partent pour de longs voyages, abandonnant les pièces d'or frappées à leur effigie, symboles de leur appartenance au royaume.

Linor s'en va avec ses pêcheurs elfes vers des terres plus propices à leur façon de vivre. Cis le suit avec ses compagnons nains, ils s'arrêtent dans un royaume riche en filons d'or natif.

Aul part au bout du monde avec ses architectes et ses tailleurs de pierres nains et humains. Sa sœur, Lansy, fait le chemin avec lui mais elle ne s'arrête que quelques années, reprenant ensuite la route en longeant la côte, accompagnée des humains. Elle installe son fief dans un pays couvert de gratte-ciel. Son peuple y trouve là matière idéale pour construire des bateaux afin de rendre visite à leurs frères laissés avec Aul.

An 50 : Comme l'enfant se retourne contre son père, les elfes décident de nous anéantir, nous qui les avons "fait vivre dans le servage" (quelles paroles blessantes !). Ils lancent leur première offensive de l'Elerine, mais celle-ci est stoppée nette. Leurs chevaucheurs de licornes sont taillés en pièces par notre infanterie équipée de lances à trois fers. Ils parviennent à s'installer à 20 kilomètres à l'intérieur du royaume.





An 60 : La seconde offensive nous coûte cher, nos piquiers du Brescha sont refoulés en Lokkas et en Veloq.

An 65 : Fiers de leur premier succès, les elfes se tournent vers l'Astoral. Mais les humains ne s'en laissent pas conter et la guerre dure longtemps.

An 66 : Dans le Veldine, des elfes montés sur des griffons massacrent nos frères. Seuls quelques-uns des nôtres parviennent à rejoindre la forteresse noire d'Oggra en passant par l'Iffale.

An 70 : Le Dordine ne connaît pas beaucoup de batailles, les meutes d'elfes montés sur loups effectuent quelques raids contre nos frères égarés qui n'ont pas encore repris la route de Veloq. En Almor et en Cissos, les habitants se contentent de construire des forts pour parer à l'éventualité de représailles orques.

An 73 : Les nains du Tounty refoulent vers l'est car nous occupons la passe des Licornes. Pour nous déloger, ils provoquent des éboulements de terrain près de l'embouchure de l'Amir, inondant ainsi la région frontalière avec le Lokkas. L'effet est encore plus efficace que prévu puisque une grande partie de l'Addil est également noyée sous les eaux.

Luttant contre ce fléau inattendu, les humains d'Addil ne participent pas à la guerre. Cette neutralité permet à nos forces du Tounty et d'Addil de se regrouper pour franchir la frontière avec le Kuanda. Malheureusement, elles arrivent trop tard pour sauver nos frères emmurés vivants dans les galeries de mine par les forgerons nains. L'âme en peine, elles poursuivent leur route jusqu'au pays des trolls qui les attendent sous le volcan.

An 75 : En Astoral, elfes et bûcherons humains signent un traité de paix et décident de cohabiter.

An 82 : Les flancs de la Nobotur abritent des hordes de nains vêtus de peaux d'ours et peu au fait des choses du monde. Quand ils se décident à agir, ils ne trouvent plus aucun des nôtres. Rageurs, ils entrent dans le royaume de Veldine et saccagent les forêts au pied de la Nobotur. Les elfes interviennent et les repoussent de l'autre côté des montagnes.

An 85 : Numébad, l'un de nos plus brillants chefs de guerre, quitte le Lokkas pour rallier le pays des trolls. Ain le dragon le repère au moment où il franchit la Thypur et foudroie sa monture. Le reptile décide ensuite de faire du pays des trolls son territoire.

Les humains de Lansiva se refusent à toute intervention dans le conflit, tant ils ont à faire avec les dragons régnant sur les royaumes limitrophes. Les trois grands clans d'armuriers de Saari migrent vers notre berceau en remontant la Lühr, mais, arrivant dans les riches vallées de l'Iffale, ils choisissent de s'y arrêter.

An 87 : Alonzi le géant fait des ravages, parti du centre de Brescha, il détruit tout sur son passage, en remontant vers le Nord. Nul ne pourra le tuer, il mourra d'une simple indigestion dans les montagnes de l'Addil, suite à l'absorption de ce qu'il prend pour une amande pelée.

Les guerres perfides durent près de 90 ans. Ensuite, une paix relative s'instaure dans les royaumes. La plupart des armoiries datent de cette douloureuse époque.

Indices

Indice 1 :

Pour animal aux yeux des elfes passe,
Si son visage un masque cache.
Les enfants de Ketnes fâche.
Du savoir pourtant ils ne gardent trace.

Indice 2 :

Mon premier est une activité familière à celui pour qui l'oiseau blanc fut fatal et à un autre dont le nom inspira peut-être Lefancheux.
Mon second est temporel ou préposé.
Mon troisième s'obtient à force d'alcool.
Mon tout n'est pas un adjectif qui convient au pays renfermant le savoir.

Indice 3 :

Pour construire un mur orque hermétique il suffit de prendre dans chaque pile la brique du dessus pour la mettre dessous et de fermer l'ensemble avec une bonne serrure : RTCCN D PTECO-BEOC HBTT LFU GYQYS EG HUAIUS.

Indice 4 :

Si elle devait partager sa particularité avec un cousin terrestre, il serait asiatique plutôt qu'africain.

Indice 5 :

Le bleu d'Arthur ne se trouve pas dans le royaume.

Indice 6 :

Ma première, si elle est 11^e, peut provenir d'un vieil accident italien.

Ma seconde est au même rang que le secteur de la station permettant de visiter une presqu'île de la mer d'Azov. Elle est accompagnée de la 5.

Ma troisième habille tout autant un homme très habile de ses mains qu'une voleuse qui ne le serait pas moins si elle en avait.

Mon tout n'est pas contenu dans les armoiries du pays savant.

Indice 7 :

En utilisant le vieux code du moulin, utilisé par les orcs pour indiquer l'emplacement de leurs ennemis, vous trouverez l'élément ne figurant pas sur les armoiries du bon royaume. Si cette suite arrondie ne vous inspire pas, c'est que vous n'avez pas le compas dans l'œil. 0-345-300-255

Indice 8 :

Il ne faut pas rêver. On ne vous apportera pas la solution sur un plateau.

Indice 9 :

Un astronome vous a tendu cette perche à la bonne époque :

02-01-03 02-01 03-01-02-01-02
03-01-03-01 03-01 03-02-04-01-02
03-01-03-01-02 01-03-01-01-02
01-03-02-03-03 01-03-03-01 02
01-03-01-04-03 02-03-01-03-03
03-02-01-01-02 01-03-03-01-03
02-02-03-03-01

Indice 10 :

Dans une auberge, trois éclaireurs discutent, il y a un nain, un humain et un elfe. Un aventurier recherchant la coupe les interroge au sujet d'un pays.

Voici ce qu'ils lui répondent :

Le nain : Nous savons que la coupe se trouve là où le pic est allumé et flamboyant.

L'elfe : Le nain ne dit jamais la vérité.

L'humain : Au moins deux d'entre nous mentent.

Qu'en pensez-vous ?

Indice 11 :

Entre empaler la licorne et écarteler la monture du héros, je pars là où aucune goule n'est connue.

Indice 12 :

Indispensable pour adouber un chevalier mais inutile pour obtenir la connaissance.

Indice 13 :

Les prédateurs acceptèrent d'être les complices d'Alvon, en aucun cas de Calour.

Indice 14 :

Des orcs le sauveur sera béni,
Calour lui donnera sa bénédiction.
Des elfes le sauveur sera honni,
Alvon lui garde sa malédiction.

Indice 15 :

Si vous avez trouvé des enfants isolés de Ketnes, ils n'ont pas de rapport avec le pays abritant le savoir.

Indice 16 :

Si près du calice tu veux loger,
Et que ta demeure veux dresser,
Avertis ouvriers et maçons,
Qu'ils amènent leur précieux fil à plomb.

Indice 17 :

Si tu l'as cru, le calice sera noyé.

Indice 18 :

Le père du hobbit croise de nombreuses races de créatures, communes aux Terres du Milieu et à Erett Pranos. Cette relation est souvent une correspondance.

Indice 19 :

Là où vogue le navire, le fuseau suit le fil.

Indice 20 :

Quatre trolls s'adressent à vous.

Grom : Il n'y a pas de créature sur le blason du savoir.

Urff : Grom ment.

Begrom : Arulf dit vrai.

Arulf : Il y a deux menteurs parmi nous.

Begrom : Grom est un sacré menteur !

Indice 21 :

La lettre isolée ne figure pas dans le nom du pays cachant le savoir.

Indice 22 :

La chaleur n'incommodera pas celui qui trouvera l'Orzizhéna.

Indice 23 :

Ce nombre malin divisé par un cycle d'espoir orc est mis au carré puis soulagé d'une demie base.

Le résultat est à double sens pour les humains tant au niveau médical qu'anatomique ou géographique.

Le savoir c'est important pour la connaissance.

Indice 24 :

Son fils égaye les éditoriaux et son père fait la une.

Indices supplémentaires

Un total de trois indices (les numéros 33, 34 et 35) est disponible à la Banque des Dragons pour la somme de 150 Dragons chacun. Pour les recevoir, il vous suffit de nous envoyer :

- Une enveloppe portant votre adresse, timbrée au tarif normal.
- Une lettre sur laquelle vous indiquez l'indice ou les indices que vous désirez recevoir (n° 33, 34 ou 35).
- La somme en billets Dragons équivalente à votre commande (150 D par indice commandé).

Vous recevrez alors chez vous les indices demandés qui vous aideront à résoudre l'énigme de ce numéro.

1998 : Année de l'Orc

Devenez membre de l'Association pour la Protection du Patrimoine et de la Culture Orcs !

Vous recevrez alors votre carte de membre, une figurine Fenryll (agréée pour le concours de dioramas), une planche d'autocollants Année de l'Orc et des indices pour la chasse au calice des orcs !

Sur présentation de la carte de membre de l'Association de Protection du Patrimoine et de la Culture Orcs, vous aurez droit à des réductions exceptionnelles sur tous les stands

de nos partenaires 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.

Pour devenir membre de l'Association de Protection du Patrimoine et de la Culture Orcs, 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 100 FF pour le reste du monde) à l'ordre de l'APPCR.

Concours de diorama 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 agréées 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 notre 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 Orcs recevront une figurine de la marque Fenryll et n'auront donc pas à en acheter une (mais ils peuvent le faire).

Textes et conception du jeu :
Jeando Jodin, assisté d'Olivier Noël et de Fabrice Sarelli.
Carte : Christophe Fernandez
Dessins orcs : Didier Graffet



Bulletin-réponse n°1

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

Ville :

Code postal :

Je sais quel royaume cache l'Orzizhéna, il s'agit de :

.....
 À découper ou à photocopier et à envoyer à DRAGON Magazine — Quête du savoir — 94-96, rue Faidherbe — 93700 Drancy.

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

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

Ville :

Code postal :

Je désire prendre la défense des orcs en m'inscrivant.

Signature :

Bulletin à 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, d'un mandat international de 100 FF pour le reste du monde) à l'ordre de APPCR (Association de Protection du Patrimoine et de la Culture Rôliste).

Metal Magic



C1051b



C1051p



C1051i



C1051d



C1051u



C1051e



C1051a



C1051k



C1052c



C1052a



C1052h



C1052g



C1052e



C1013a



C1052b



C1052b



C1053a



C1053b



C1052d



C1504b



C1504a



Figurines en métal distribués
par Hexagonal.
Catalogue disponible
chez votre revendeur,
ou en envoyant 20 F
en timbres à Hexagonal,
94-96 rue Faidherbe
93700 Drancy

LA BANQUE DES DRAGONS

Jouez au détective !

Un duc sous influence...

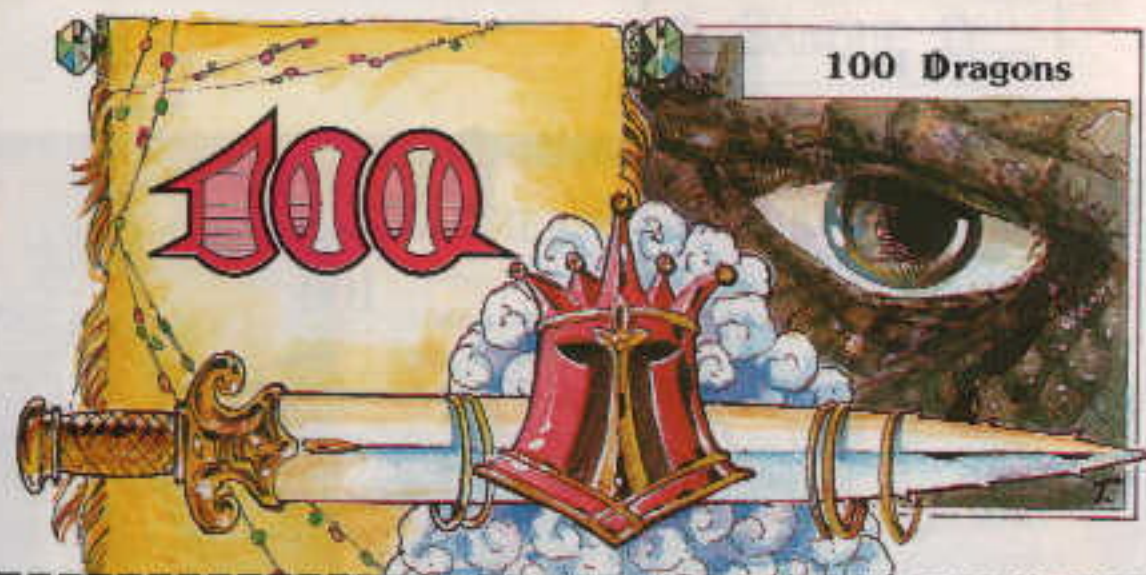
Résumé de l'épisode précédent "l'Anguille sous roche" (n° 40)

Alors que la fête foraine bat son plein dans le duché, un brigand notoire parvient à s'évader des geôles du château et en profite pour dérober les bijoux de la Duchesse. Mais bien vite, Willhem s'aperçoit que tout n'est pas aussi clair que l'on pourrait le croire dans cette affaire.

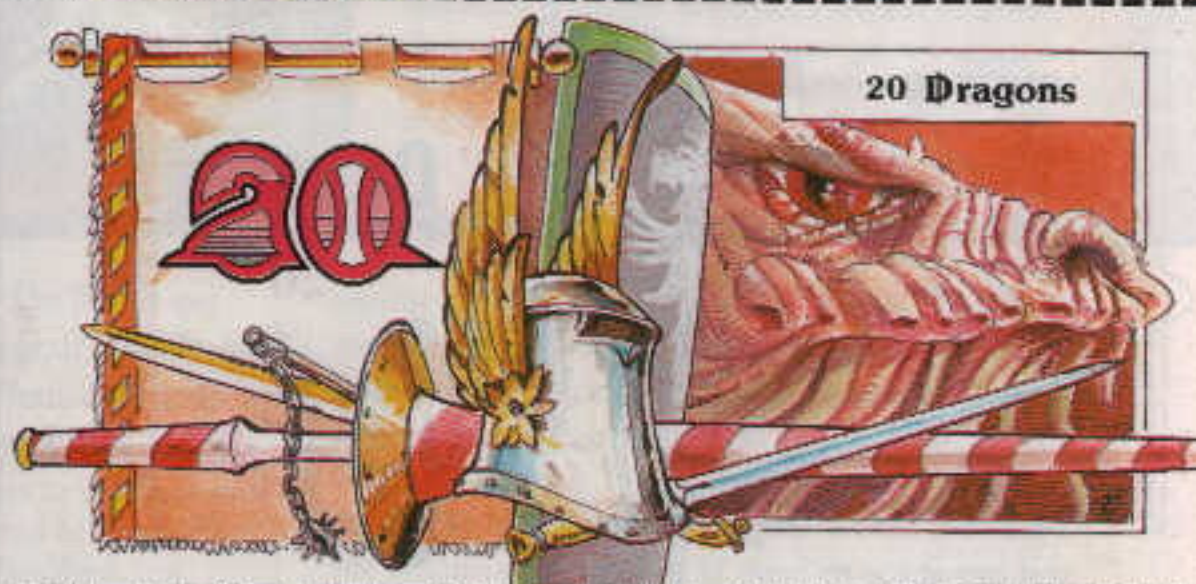


Question 1 : Comment le prisonnier s'est-il enfui et pourquoi désire-t-il se venger ?

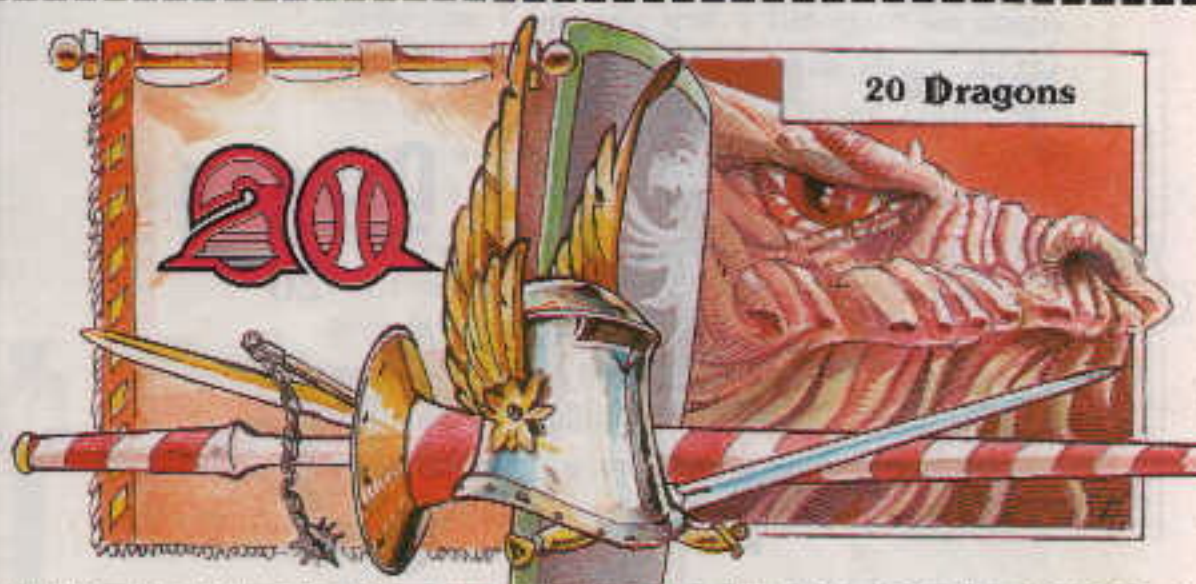
L'histoire que les trois gardes racontent à notre bon moine est certes distrayante, mais entachée d'invéraisemblances, à tel point que c'en est à se demander s'ils ne le font pas exprès. Le prisonnier serait parvenu à ouvrir la porte de sa cellule puis celle de la salle de garde, sans rien avoir sur lui qui



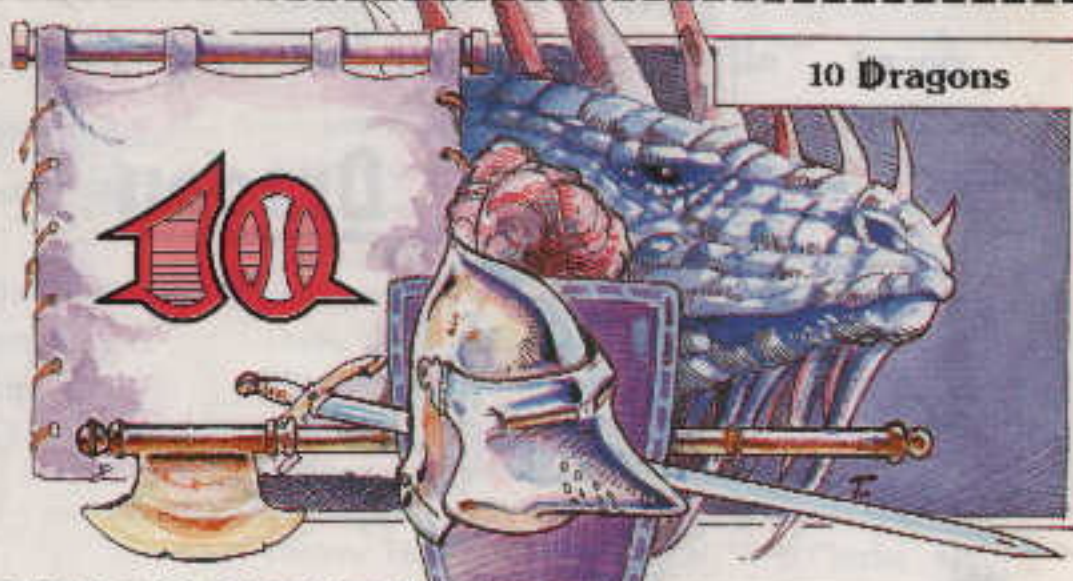
100 Dragons



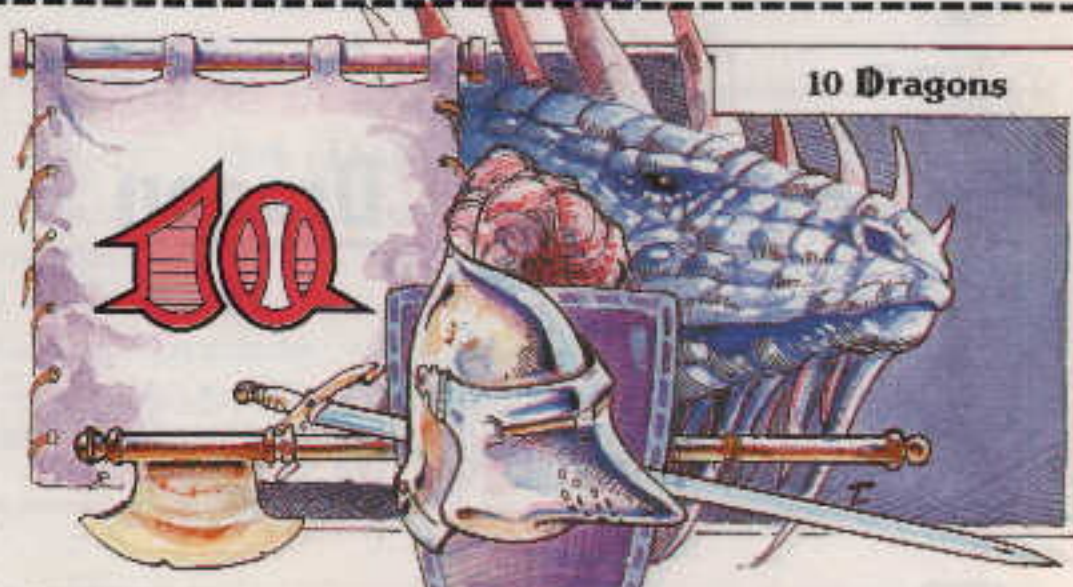
20 Dragons



20 Dragons



10 Dragons



10 Dragons

CENT D

Dragon

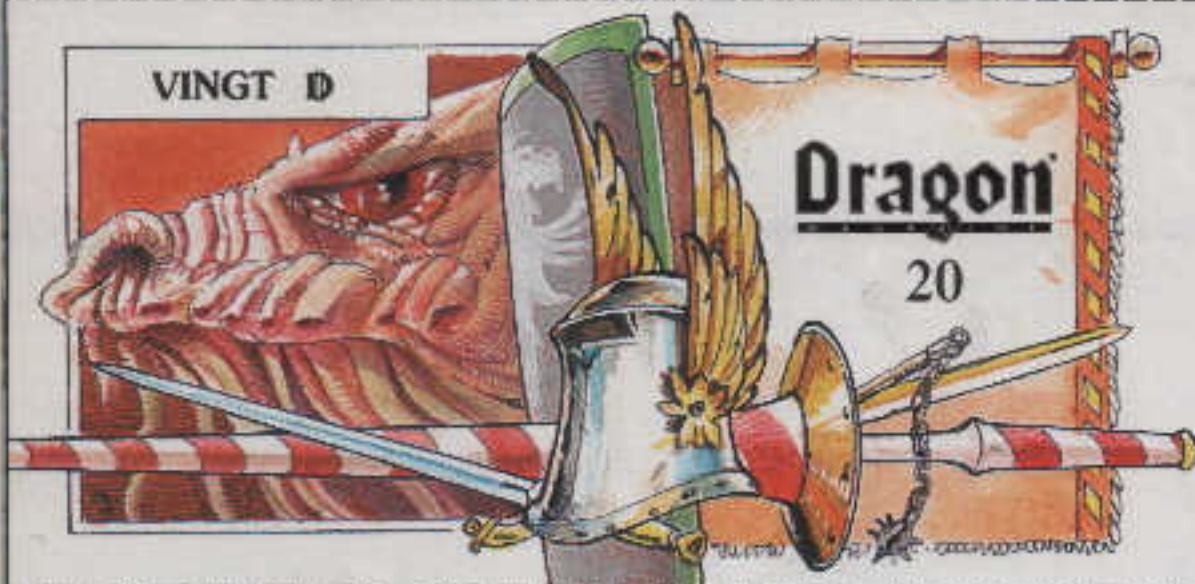
100



VINGT D

Dragon

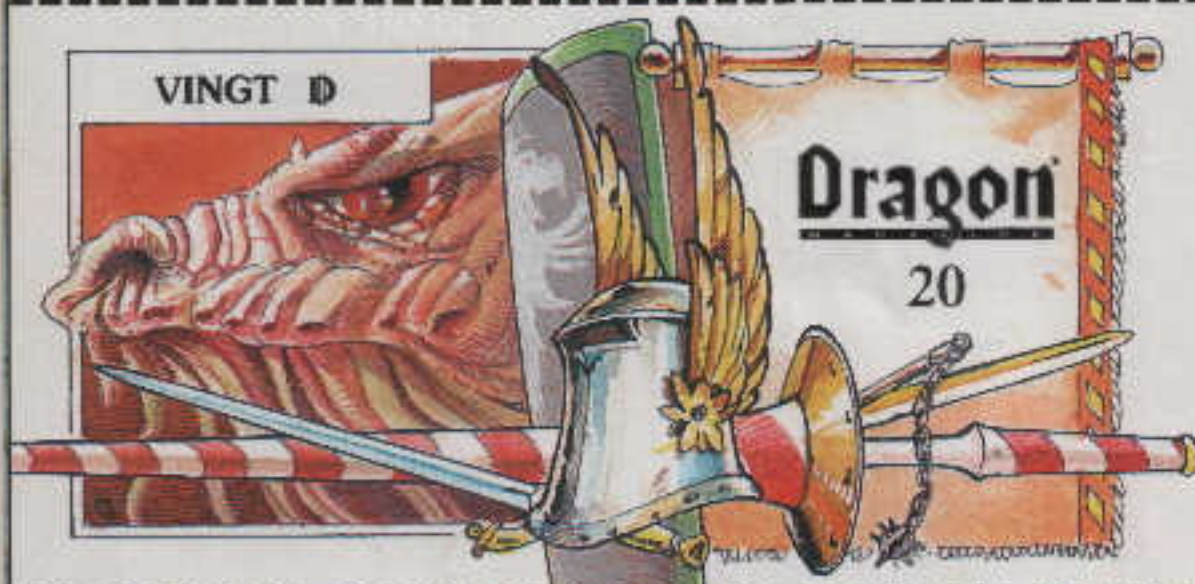
20



VINGT D

Dragon

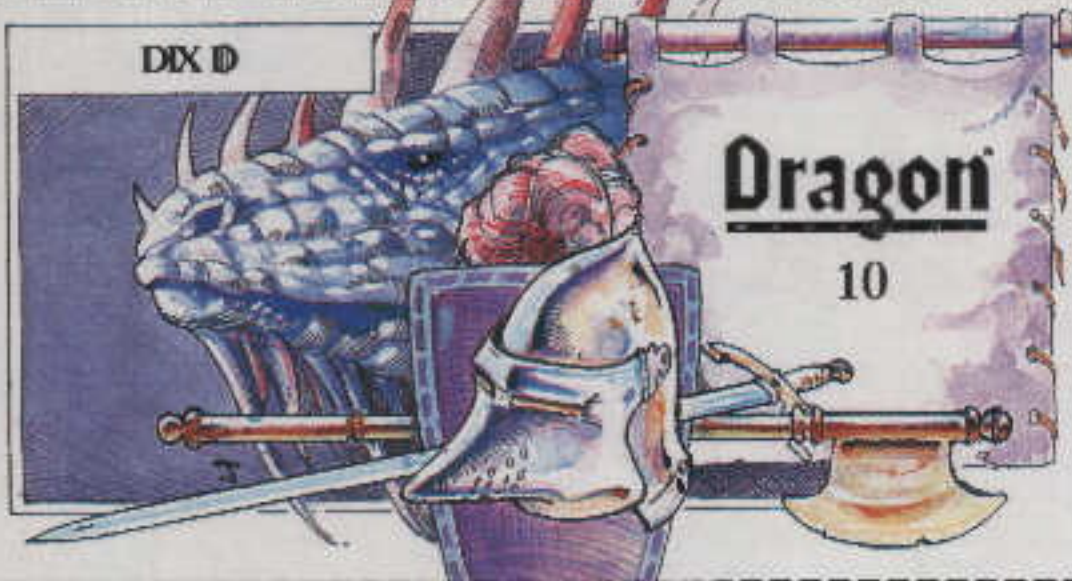
20



DIX D

Dragon

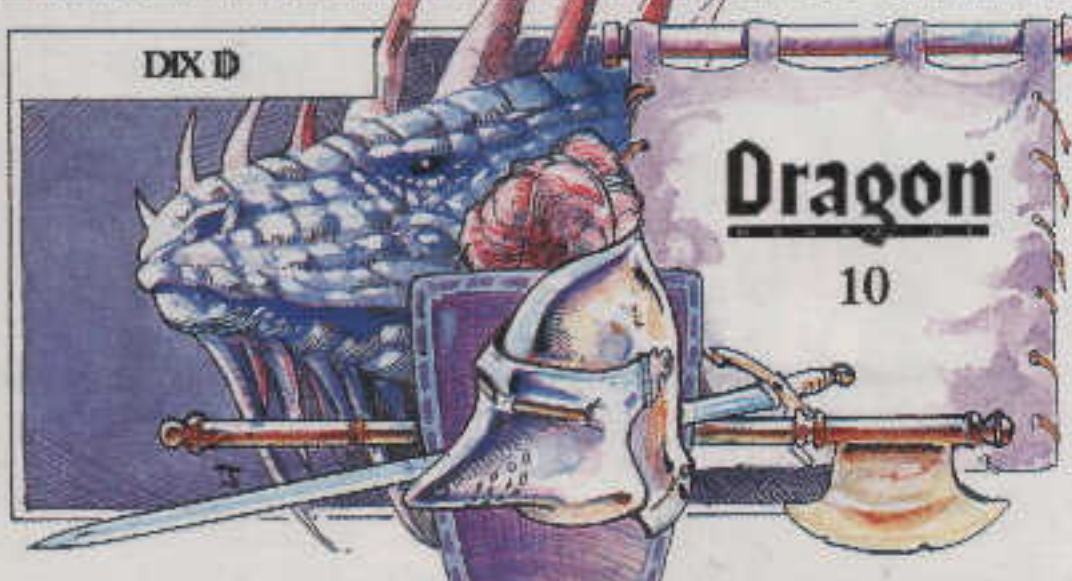
10



DIX D

Dragon

10



puisse lui permettre de crocheter les serrures et en étant si discret qu'aucun des trois hommes ne l'a entendu faire ! Leur histoire serait donc déjà douteuse si aucune preuve ne venait la contredire mais, hélas pour eux, celles-ci sont suffisamment nombreuses pour les confondre.

Il y a tout d'abord le garde "assommé". Il prétend avoir reçu un coup sur la tempe gauche, alors que son bandage lui couvre la tempe droite (illustration 2). Sur ce même dessin, on voit également qu'il n'y a pas de traces dans la cheminée noire de suie, dont le conduit est de toute manière bouché par une grille qui empêcherait quiconque le voudrait, de sortir par là. De plus, l'un des trois hommes n'a plus d'uniforme, alors que le page avoue à notre investigateur que le Duc est d'une intransigeance rare envers ses hommes.

L'évasion telle qu'elle a été décrite est donc impossible. Si l'un des gardes n'a plus d'uniforme tandis que des oripeaux de prisonnier ornent un coin de la pièce, c'est qu'il l'a donné à l'Anguille, lui permettant de quitter le château sans être inquiété le moins du monde.

Quant au message envoyé par l'Anguille, il s'explique fort simplement. Trop heureux de se voir libéré pour réfléchir à ce qui lui valait un tel honneur, le brigand a bien vite compris qu'il était victime d'un coup monté lorsqu'il a appris que les bijoux de la Duchesse avaient disparu. Il a donc fait parvenir ce message au Duc afin de bien lui faire comprendre qu'il ne s'en tirerait pas comme cela. Et c'est bien sûr l'Anguille que Willhem voit en se penchant à la fenêtre du bureau.



Question 2 : Pouvez-vous reconstituer le cambriolage dont le Duc a fait l'objet ?

Dès que l'on sait l'Anguille victime d'un coup monté, il devient aisé de reconstituer le "cambriolage". Comme Willhem s'en aperçoit bien vite, le lierre n'est pas assez résistant pour soutenir quelqu'un, et le voleur a donc fatalement dû ressortir par la porte... porte sur laquelle la clé se trouve encore (et à l'intérieur). Donc, quand notre homme a opéré, le bureau n'était pas fermé, ce qui est pour le moins étrange... à moins que le cambrioleur ne soit autre que le Duc en personne.

Et l'hypothèse est certes séduisante : les meubles en mauvais état montrent que les finances du duché sont au plus bas, et, comme par hasard, seuls ont été volés les bijoux qui étaient assurés (on voit nettement un objet de valeur qui a été "oublié" par le coupable). On peut donc songer que le Duc a lui-même vidé son coffre pour empocher la prime d'assurance (lors du repas, Willhem murmure d'ailleurs que le Duc bavarde comme une pie, allusion à l'enquête du numéro 32, "Bons baisers de la pie", dans laquelle le célèbre cambrioleur est le Baron). L'affaire serait donc parfaitement limpide et vite réglée s'il ne subsistait un ou deux détails pour le moins troublants.



DERNIER RAPPEL POUR WILLHEM

Frère Willhem a donc décidé de prendre quelques vacances après deux ans et demi de bons et loyaux services (treize enquêtes pour être précis). Aimant à diversifier les plaisirs, il cède la place à la Chasse au Trésor des Orcs. Olivier Frot, Sandrine Gustin, Éric Holweck, John Simon Loche, Olivier Noël et Séverine Pineaux, qui ont activement participé à la réalisation des investigations de Frère Willhem, espèrent qu'il aura apporté distraction et plaisir à de longues soirées de réflexion et de lecture. Willhem fera sans doute son retour dans les prochaines années, avec la possibilité pour d'autres enquêteurs en herbe de devenir membres honorifiques de l'Ordre Itinérant de la Sainte Parole de Haelyn.



Question 3 : Pourquoi le Duc presse-t-il l'assureur de le payer dans les plus brefs délais ?

Le comportement du Duc peut paraître totalement aberrant. En effet, en pressant l'assureur de la sorte, il ne peut manquer de finir par amener les soupçons sur lui. S'il est coupable, il lui suffit de se réfugier derrière l'Anguille, qui fait un cambrioleur tout à fait convenable, et d'attendre un dédommagement qui ne se fera de toute manière pas trop attendre. Mais alors, pourquoi cette précipitation ?

Parce que dans deux jours, la fête foraine sera finie, et le Duc, qui l'a déjà rallongée d'une semaine, ne pourra sans doute pas la prolonger davantage sans que la populace ne se demande pourquoi il agit de la sorte. Notre homme veut donc être dédommagé avant que les forains ne soient partis. Pourquoi ?

Les déclarations de Nicholas Tarrin permettent de déterminer que le Duc a, comme par hasard, fait assurer les bijoux il y a exactement un an, soit durant la foire de l'année passée. Et le page apprend à Willhem que Sa Seigneurie se rend tous les soirs, sous couvert de la nuit, à la rencontre de l'un des forains. Lequel ? Si l'on en croit ce que le page dit des liens qui unissaient le Duc et la Duchesse, il y a de bonnes chances pour qu'il s'agisse de Jesper Voiloing, médium et... hypnotiseur.

Reconstituons donc toute l'histoire : l'an passé, désespéré suite au décès de son épouse, le Duc va chercher un peu de réconfort auprès du médium, soi-disant capable de "communiquer avec les morts". Jesper voit aussitôt le parti qu'il peut tirer de cette incroyable aubaine et hypnotise le Duc afin que ce dernier fasse assurer les bijoux de sa femme (il ne les vole pas sur le champ afin de ne pas attirer les soupçons). Un an plus tard, la fête foraine revient et l'hypnotiseur reprend contact avec sa victime, qui vient le voir tous les soirs. Mais alors que Voiloing va mettre son plan à exécution, l'Anguille est capturée par les gardes du Duc. La situation

Un forain qui allégeait le poids des souffrances et celui des comptes en banque.

Dessin de William Aubert.
Portrait de frère Willhem :
Olivier Frot.



Plus de 25 lecteurs
auront reçu ce
diplôme.

Dessin de Séverine Pineaux

semble de plus en plus sourire à notre escroc. Il commande au Duc de prolonger la fête afin de se donner le temps de réfléchir à ce nouveau développement puis passe à l'action par le biais de son "esclave".

Dirigé à distance par Jesper, le Duc ordonne à ses hommes d'organiser la mise en scène qui fera croire que l'Anguille leur a filé entre les doigts. Dans le même temps, il se vole lui-même, ne prenant que les bijoux contenus dans son coffre, sans doute parce qu'ils sont de petite taille et donc faciles à cacher. Il rapporte alors son butin à Voiloing, lequel le presse de se faire dédommager par l'assureur, afin que l'escroc puisse s'en aller avec les bijoux et la prime d'assurance ! Évidemment, il se doute bien que les soupçons ne pourront manquer de rejaillir sur le Duc après son départ, mais comme ce ne sont pas les scrupules qui l'étouffent...

Gagnants du n° 39 : "Une île trop tranquille"

Une seule personne mériterait l'entrée dans l'Ordre Itinérant de la Sainte Parole de Haelyn pour avoir donné une réponse parfaite (avec pour la question 3, une explication qui différerait de celle que nous avons publiée). Mais cette personne a déjà eu l'honneur d'entrer dans notre Ordre, il s'agit d'Isabelle GUIGNONNET (95) qui se verra récompenser de 2.000 D. Six autres lecteurs, de par la qualité de leurs investigations, se verront dédommager d'une somme de 500 D : Pierre-A. SICART (Écosse), Emmanuel PALLOT (89), Jean-Christophe LOURE (33), Frédéric TENT (83), Nicolas HYON (35) et Charles LOUNES (93).



1998 : L'ANNÉE DE L'ORC

Willhem en vacances, nous vous espérons nombreux dans l'Association de Défense du Patrimoine et de la Culture Orcs (voir page 19). Nous attendons vos créations sur le thème des orcs : carnets de scolarité, prospectus de musée, publicités pour l'armée, livres de magie, etc. La Banque des Dragons accueillera les envois les plus originaux et les mieux réalisés.

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 l'un d'eux n'est admise.

2) Chaque numéro de DRAGON Magazine contient des billets. 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 pourrions.

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

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

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

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 gagnerez et miserez 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 € 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'emportera, 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-proprétaire.

10) Les joueurs peuvent classer par ordre de préférence les lots proposés. S'ils ne le font pas, ils avalent 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 reçoivent 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 emportent celui qu'ils ont placé en second, 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 entraînerait 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 € 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 € 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 €) 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 du dragon

ENCHÈRE NON PLAFONNÉE

Trésor spécial : 1 gagnant

Amoureux des figurines, que vous soyez habile de vos mains ou non, ce trésor est fait pour vous. FENRYLL vous offre l'une de ses plus belles pièces : le griffon, superbement peint ! En effet, cette figurine mesurant dix centimètres de haut pour une envergure d'une vingtaine de centimètres, et dont la sculpture est d'une grande finesse (montrant chaque plume des deux ailes), vous sera livrée déjà peinte et ce par l'un des artistes de Fenryll ! Pour ce trésor unique et exceptionnel, d'une inestimable valeur, les enchères ne sont pas plafonnées !



Trésor

A : 3 gagnants

Jehan de Montpéril, chevalier errant dont le fief tient dans une poche, est engagé pour escorter un étrange convoi : six fossoyeurs emmènent un cercueil bardé de fer dans lequel a été placée une armure maudite ! Dans son nouveau roman, Serge Brussolo vous entraîne dans un Moyen-Âge sombre et fantastique. Un livre génial dans lequel vous retrouverez l'univers du *Château des Poisons*. Les éditions LE MASQUE offrent à trois dracophiles un exemplaire de l'Armure maudite. Serge Brussolo les dédicacera pour nos heureux gagnants.



Trésor B : 6 gagnants

"Nocturnes", c'est le nom d'une collection de romans éditée par Oriflam. Centrée autour du thème des Grands Anciens et du cycle de Cthulhu, chers à Lovecraft, elle propose des nouvelles et des romans inédits en France. ORIFLAM propose à six lecteurs de découvrir "Nocturnes" en gagnant l'un des deux premiers volumes parus : le Cycle de Cthulhu, un recueil de nouvelles signées Lovecraft, Dunsany, Foster, Derleth, etc. ou les Mystères du Ver, qui regroupe de nombreux petits récits signés par Robert Bloch (le papa de *Psychose*).

du ragon

et gagnez !

**ATTENTION DATE D'ENVOI :
LE VENDREDI 15 MAI 1998
AU PLUS TARD.**



Trésor C : 3 gagnants

Alors qu'il se balade dans Paris, Stanislas est appelé par une vieille femme qui lui offre une bague scarabée avant de mourir. Partant d'une photo trouvée sur le corps, le récit amènera les protagonistes dans un château d'Auvergne au XIX^e siècle. Là, ils rencontreront Sasmira, celle dont l'appel les a menés au travers du temps. Après "la Ballade au bout du monde", Laurent Vicomte nous livre un véritable chef-d'œuvre du fantastique qui envoûte et hypnotise le lecteur. Les HUMANOÏDES ASSOCIÉS offrent à trois d'entre vous le premier tome de Sasmira, *l'Appel*. Les albums seront dédiés par Laurent Vicomte.

Trésor D : 3 gagnants

Dans un monde où l'espionnage industriel a pris un tout autre visage depuis le développement des pouvoirs psi, vous êtes en charge de l'escouade de contre-espionnage de la corporation Runciter. *Ubik* est un jeu de stratégie/action inspiré d'un roman de Philip K. Dick. Mêlant stratégie, gestion et jeu d'action en temps réel, ce logiciel vous confronte à de nombreuses missions aux buts diversifiés. Au fil des missions, la trame générale de l'histoire se révélera et vous amènera à améliorer vos équipements, votre escouade et votre stratégie. CRYO invite trois lecteurs de notre magazine à entrer dans ce monde futuriste (Jeu PC CD-Rom).



Résultats du trésor du n° 40

Les bonnes réponses : n° 1 : La série "Berserkers" de Fred Saberhagen, aux Éditions L'Atalante ; n° 2 : Elle fut abolie en 1820, avant d'être complètement dissoute en 1834 ; n° 3 : 81 ; n° 4 : "Benny" ; n° 5 : Azazel et Georges, dans le roman *Azazel* d'Isaac Asimov, aux Éditions Pocket ; n° 6 : Chuck Yeager (en 1947) ; n° 7 : Les Cénobites ; n° 8 : Do Paï Tho (dans le *Diable*, autobiographie autorisée et illustrée, aux Éditions Abbayeville). Le diabolus in musica était également un triton (à vos encyclopédies) ; n° 9 : Rama, dans le roman d'Arthur C. Clarke.

Les gagnants :

Fallout : Nik GRÜNWALD (75) 2^e, Morgan BAZOT (95) 4^e et Vincent KALLIAS (37) 5^e, tenteront de survivre dans le monde post-apocalyptique de l'excellent jeu de rôles informatique offert par Interplay.

Star Trek : Sébastien STALIN (83) 10^e, Thomas GATSBY (51) 11^e et Guillaume RUFFE (41) 14^e embarqueront à bord de l'*Enterprise*, un cadeau proposé par CH. Vidéo.

Jeu par correspondance : Mathieu ORSICO (90) 7^e, Julien HERBERT (92) 8^e et Laurent HAZOS (41) 13^e descendront au cœur des arènes magiques grâce à cette partie d'*Elch & Mage*, un jeu par correspondance de Terry de Jeux.

Cryzone : Mathieu BATTUT (93) 9^e, Éric DOLISI (93) 12^e, Mathieu BRUN (33) 15^e connaîtront les frissons de l'horreur grâce à cette bande dessinée offerte par Delcourt, qui les mènera vers une nuit des morts vivants dans l'espace.

Orey & Trolls : Charles-Marie BÉRA (75) 17^e, Jérôme PIERRE (77) 3^e, Laurent LEMOINE (94) 6^e, recevront l'excellent *Orey & Trolls* dédié par Olivier Foot, Sandrine Gestin, Didier Gaffier et Séverine Picaux. Un must offert par Hexagonal.

* Le classement des gagnants est donné après leur nom.

Les Questions du Dragon

1. Par quel auteur un chevalier servant fut-il transformé en dragon ? 200 D
2. Quel écrivain inventa la machine à explorer le temps ? 200 D
3. En combien de morceaux fut découpé Ouiris ? 300 D
4. Quel roman de Lovecraft fut adapté au cinéma sous le titre *la Malédiction d'Arkham* ? 500 D
5. Quel compositeur italien signa la partition de l'un des films de John Carpenter ? 300 D
6. Pour quel magazine Jean-Luc Jodin (concepteur de la Quête du savoir) écrivait-il dans les années 80 ? 400 D
7. Quel album de BD met en scène Lovecraft, Agatha Christie ou encore Jules Verne ? 500 D
8. À quelle page voit-on un griffon ? 100 D
9. Que désigna la grande pyramide comme le tombeau de Khéops ? 100 D
10. Combien d'indices pour la Quête du savoir seront achetés par les lecteurs de Dragon Magazine au 15 mai 1998 ?

Coupon-réponse Trésor du Dragon du n° 41

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

Date limite : vendredi 15 mai 1998

Réponse 1 (200 D)
Réponse 2 (200 D)
Réponse 3 (300 D)
Réponse 4 (500 D)
Réponse 5 (300 D)
Réponse 6 (400 D)
Réponse 7 (500 D)
Réponse 8 (100 D)
Réponse 9 (100 D)
Total des réponses justes (ne pas remplir) :

Réponse 10 :

Je mène 150 D de mon abonnement (150 D)
(Les 100 D restants correspondent aux droits d'inscription)

Droits d'inscription : (100 D)

Total des billets envoyés :

Total misé en monnaie (1.000 D maxi) :

Total général : D

Classer les trésors de 1 à 4 par ordre de préférence :

A. B. C. D.

Je joue sur le trésor spécial, c'est-à-dire non plafonné.

Montant misé : D

(en plus si je joue sur les trésors A à D)

Nom :

Prénom :

Adresse complète :

dolmer®

CHAUVET CREATIONS



CC-CN8

Chevalier Noir



CC-SO10

Sorcière



CC-BA13

Barbare



CC-SA11
Sarcophage



CC-GA4

Gargouille



CC-FA12

Faucheur



CC-GA7

Gargouille 2



CC-SO5

Sorcier

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



CC-DRI

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

dossier

CONTRÉES DU RÊVE



ertaines personnes, ne pouvant supporter une terrible réalité, se réfugient de manière définitive dans un univers parallèle, un monde de rêves devenu leur réalité." Professeur Von Beck, Prague 1897.

L'écrivain Howard Philips Lovecraft était-il l'un de ces fous ? Chacun aura sa propre réponse. Toujours est-il que l'univers fantasmagorique qu'il inventa marqua de nombreux écrivains et des millions de lecteurs. Ce sont ses Contrées du Rêve que nous vous proposons aujourd'hui de découvrir ou de redécouvrir. Pour cela nous comptons écrire un premier article sur la géographie chimérique des Contrées du Rêve et un second sur les créatures et les habitants de cet univers. Nous nous sommes ensuite rendus à l'évidence : les deux aspects sont indissociables.

C'est donc au travers de l'expérience du professeur Charcot, psychiatre et hypnotiseur, que nous franchissons les portes d'un monde peuplé de créatures hallucinantes, de dangers mortels et de plaisirs indescriptibles. Un monde où l'ombre de Cthulhu plane.

Lors de vos prochaines nuits, si votre rêve vous conduit devant un escalier, vous saurez ce qui vous attend en bas des marches.





RÊVE DE LOVECRAFT

Au-delà du mur du sommeil, les dormeurs les plus chanceux découvrent les Contrées du Rêve. Elles sont aussi féeriques que vos songes les plus merveilleux... mais parfois aussi ténébreuses que vos cauchemars les plus noirs.

Notes du professeur Charcot, docteur à l'Hôpital de la Pitié-Salpêtrière, sur la patiente Catherine Lassagne. Résumé du cas :

Catherine Lassagne, 19 ans, admise le vingt-trois novembre 1885 à la demande de sa famille et du docteur Marchand. Symptômes constatés : hypersomnie avec un sommeil profond parfois proche de la catalepsie (sa mère dit devoir la secouer à plusieurs reprises pour la réveiller) ; réveil souvent laborieux avec difficulté à "revenir à la réalité" pendant plusieurs minutes ; fait de temps en temps des cauchemars qui la réveillent en hurlant, trempée de sueur.

La patiente peint des toiles représentant des animaux connus, souvent des chats, mais aussi des créatures dignes d'un bestiaire fantastique. Les dessins sont parfois pleins de couleurs, parfois sombres et sinistres. A toujours aimé les animaux, mais adopte maintenant tous les chats errants qu'elle croise et refuse de s'en séparer.

Autres "lubies" : a voulu faire de l'escrime, mais pas avec les fleurets classiques, avec des longs couteaux, "comme avant" aurait-elle laissé échapper. Elle délaisse aussi sa superbe jument pour faire des ballades sur le dos d'une vieille mule au trot plus qu'inconfortable. Elle aurait lâché un jour en riant que cette mule était ce qu'elle avait trouvé de plus proche d'un zèbre...

Elle détourne la conversation dès que quelqu'un essaie de l'interroger sur son comportement. D'après

sa famille, cela a commencé vers l'âge de 16 ans, à Pondichéry, notre comptoir des Indes, où sa famille a vécu de longues années. Sont revenus en France en 83, espérant qu'un changement d'ambiance lui serait bénéfique. Son état a continué à empirer.

Rien de très alarmant à mon avis, mais les Lassagne sont des amis et m'ont demandé de la garder quelques jours en observation.

EN PARLANT DE CHATS

Vingt-quatre novembre 1885 : J'ai discuté avec Catherine. Jeune femme intelligente et vive d'esprit, mais elle refuse de parler des problèmes qui inquiètent tant sa famille. Elle est effectivement très douée pour détourner la conversation. J'ai discuté de divers sujets d'actualité avec elle. Elle m'a paru parfaitement lucide et logique. J'ai fini par aborder directement ses problèmes de comportement ; elle est restée calme mais m'a dit clairement que tant que cela ne mettait personne en danger, cela ne regardait qu'elle. J'ai tenté de l'hypnotiser, mais elle a résisté.

Vingt-cinq novembre 1885 : J'ai demandé aux infirmières de glisser une drogue dans le repas de Catherine. J'ai enfin pu l'hypnotiser. Ne sachant pas trop ce que je cherche, j'ai décidé de l'interroger sur sa passion des chats. Ce que j'entendis alors me surprit tellement que je la laissai parler quasiment sans l'interrompre.



Les chats d'Ulthar

— Les chats ? J'aime les chats et ils me le rendent bien. Ils me protègent. J'aime leur rendre visite à Ulthar et discuter avec eux dans leur langage miaulant en m'étirant au soleil. Ils connaissent si bien le pays, sauf les froides régions du Nord où ils ne vont jamais.

— Grâce à eux, j'ai toujours un ami félin à contacter quand j'arrive dans une ville nouvelle. Je peux dormir tranquille dans les auberges, veillée par dix paires d'yeux attentifs pour qui les ombres n'existent pas. Leurs ronronnements me bercent. Oui, j'aime les chats. Je crois que je pourrais aimer Ulthar simplement parce qu'une loi qui remonte à la nuit des temps interdit qu'on fasse du mal aux chats. Mais j'aime aussi Ulthar pour elle-même et ses habitants.

— Ulthar est une ville ? Parlez-moi d'elle.

— Elle est reconnaissable à ses vieux toits à pignons, à ses ruelles pavées surplombées par les étages supérieurs des maisons. Les habitants sont vêtus de laine, de lin et parfois de soie, on se croirait revenu au Moyen-Âge. C'est une ville de marchands et de fermiers pour qui *hospitalité* n'est pas un mot creux. Elle est construite sur une colline et, au sommet, le Temple des Anciens veille sur les habitants.

— Pouvez-vous m'en dire plus sur ce temple ?

— C'est une grande tour ronde en granit, recouverte de lierre. On peut y rencontrer Atal, le grand prêtre, un des hommes les plus sages des Contrées du Rêve. Il a déjà vécu si longtemps que sa longue barbe blanche touche le sol — presque trois siècles dit-on. Son corps est faible, mais son esprit est toujours aussi vif et jeune. Il accueille volontiers les voyageurs du monde éveillé et les aide s'ils ont un problème à résoudre.

— Longtemps, mes voyages se sont arrêtés à Ulthar et ses environs, car je craignais de m'aventurer au-delà. Tout comme dans notre monde, une femme voyageant seule peut être une cible tentante. Mais dans chaque auberge, j'entendais parler de villes fabuleuses. Mon envie de les connaître surpassa bientôt mes craintes, notamment grâce à la protection de mes amis chats et à quelques cours d'escrime chez moi et à

Ulthar. Atal me souhaita bon voyage et m'offrit une potion qui allait plusieurs fois me sauver la vie.

Celephaïs la merveilleuse

— C'est ainsi que j'ai pu enfin contempler de mes propres yeux la merveilleuse ville de Celephaïs. Je me souviendrai toujours de ma première visite. J'arrivais par la mer et restai longtemps à l'admirer dans le soleil couchant, pendant que le bateau attendait la marée pour accoster. Elle nichait dans un écrin de vertes collines couvertes de bosquets et de fermes, baignée par le Naxara. Les murs de marbre bleu azur resplendissaient au soleil, les fins minarets partaient à l'assaut du ciel enflammé. Enfin, le bateau entra dans le port où mille autres navires étaient amarrés, provenant de toutes les provinces des Contrées. Une odeur d'épice embaumait l'air.

— La nuit tomba alors et je remis au lendemain la visite de la ville. Je pris une chambre dans une auberge recommandée par mes amis chats. Dans la salle commune, pendant que je soupais, j'entendis parler de cent ports et villes dont j'ignorais tout, exacerbant mon envie de tout connaître, de tout voir. Tard dans la nuit, je me couchai, confiant mon sommeil à la garde vigilante des chats.

— Le lendemain, je partis à la découverte de la ville dont tous vantaient la beauté. Je parcourus les rues d'onyx, admirai les statues de bronze des grands héros, visitai un marché où des marchandises de tous les pays se côtoyaient pour le bonheur des chalands. J'errai dans des jardins extraordinaires, m'extasiai devant le temple de turquoise ; puis je dirigeai mes pas vers le palais de cristal rose des Soixante-dix Délices. Là, un garde m'apprit où trouver Kuranès, le roi de Celephaïs et de Sérannie, la cité flottante de marbre rose qu'on trouve là où la mer rencontre le ciel.

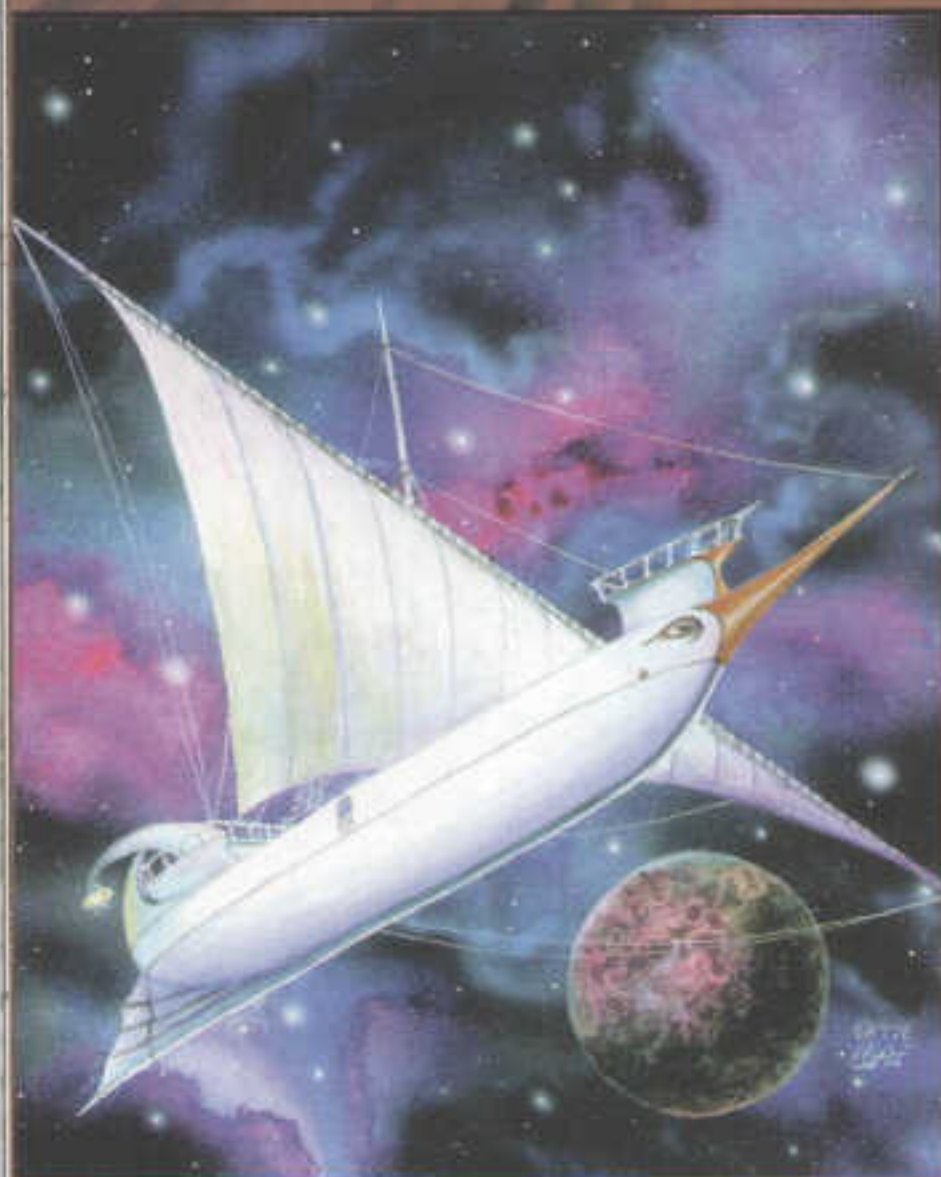
L'ancien rêveur

— Kuranès, le roi de deux merveilleuses cités, s'est fait construire un autre palais, un manoir gothique de pierres grises. Là, l'ancien rêveur songe avec nostalgie à Trevor Towers, le manoir de ses ancêtres en Cornouailles où il est né. Mais maintenant qu'il est mort dans le monde de l'Éveil, il en est à jamais exilé.

— Me reconnaissant comme une rêveuse, il m'accueillit chaleureusement, me demandant des nouvelles de notre monde. Ensuite, il me raconta ses voyages dans toutes les Contrées du Rêve et même au-delà. Il est le seul homme à avoir été jusqu'au trône d'Azathoth, au-delà du vide, et à ne pas en être revenu fou.

— Je restai son invité plusieurs jours. Malheureusement j'avais trop tardé, et une nuit, je me réveillai véritablement dans mon lit du monde

L'un de ces voiliers blancs capables d'atteindre la Lune, un dessin de Randy Asplund-Faith, patient au centre neurologique de Vicksburg.





éveillé. J'avais une seule envie : retourner le voir pour l'entendre, encore et toujours, me raconter ses merveilleuses histoires. J'étais prête à tout, mais me rappelai à temps son avertissement sur l'usage de drogue pour dormir. Lui-même avait commis cette erreur, forçant son esprit au sommeil tant et si bien que son corps dépérit.

"À sa mort, il avait rejoint définitivement les Contrées du Rêve et la ville dont il avait si souvent rêvé. Mais le monde de l'Éveil lui était désormais à jamais interdit, ses Cornouailles inaccessibles. Moi, j'étais jeune, j'avais encore de nombreuses nuits à rêver. Il faut seulement trouver à s'occuper utilement entre deux voyages, mener tant bien que mal sa vie dans ce monde, ne pas céder à la tentation de se réfugier dans ces pays si merveilleux. Après tout, il y a aussi beaucoup à découvrir ici..."

LA RÊVEUSE ET LE YOGI

Vingt-six novembre 1885 : Catherine a deviné pour la drogue. Elle m'a parlé de confiance trahie, de coup bas. Méfiante, elle a échangé son repas contre celui d'une autre internée. Pas question de l'hypnotiser aujourd'hui.

Une nouvelle fois, je l'attaque de front en lâchant le nom de Celephaïs. Elle paraît surprise et dit ne pas connaître ce nom. J'insiste. Elle m'assure alors avec aplomb que ce doit être le nom d'une ville des Indes. C'est faux, j'ai vainement cherché cette ville dans deux atlas hier soir. Il est aussi inconnu que ceux d'Ulthar et Kuranès.

Sur cette page, des travaux de plusieurs malades du centre psychiatrique de la Nouvelle-Orléans : une carte des Contrées du Rêve, signée par Mark Ferrari ; en haut à droite, la sphère de Nalle, de Alan M. Clark ; ci-contre une vue de la mer des rêves, par Raymond Bayless ; enfin, ci-dessous, Grand Maître, de Mark Ferrari.



Elle continue à être étonnée... non, à jouer l'étonnement et la surprise, je le lis dans l'éclat amusé de son regard. Son air ingénu et innocent disparaît quand je la menace de la garder ici jusqu'à ce qu'elle joue franc jeu avec moi. Je lui laisse jusqu'au lendemain pour réfléchir.

Vingt-sept novembre 1885 : Catherine me voit avancer vers elle avec un regard noir. Je l'ai coincée et elle n'aime pas cela. Mais j'ai gagné. Elle m'assure qu'elle va répondre à mes questions... aussi franchement qu'elle pourra. On va enfin pouvoir avancer. Je lui demande de me raconter son "premier voyage".

Les escaliers du sommeil

"Les Contrées du Rêve de la Terre s'étendent au-delà du mur du sommeil. Un jour, lors d'un rêve, j'aperçus une arche et un escalier qui semblait s'enfoncer profondément en dessous de la surface des rêves ordinaires. Je m'y aventurai et descendis les soixante-dix marches du sommeil léger. Je suis arrivée dans la Caverne des Flammes où m'attendaient Nasht et Kaman-Thah, les deux prêtres qui gardent l'accès des Contrées du Rêve.

"Ils ont regardé jusqu'au fond de mon âme pour voir si j'étais digne d'accéder au sommeil profond. Apparemment, ce qu'ils y ont vu leur a plu. Ils m'ont offert des vêtements, et alors seulement je m'aperçus que j'étais nue. Ils me donnèrent aussi un couteau, une gourde pleine d'eau et du pain. Ils me dirent qu'une fois arrivée dans les Contrées du Rêve, je devrais marcher droit devant moi, sans quitter le sentier, quoi que j'entende. Je devais ensuite suivre une rivière et j'arriverais ainsi sans encombre à Ulthar.

"Au fond de la Caverne des Flammes s'ouvrait un deuxième escalier. Je descendis les sept cents marches du sommeil profond. Peu à peu les murs devinrent de bois et j'émergeai finalement dans une forêt. En me retournant, je vis une arche taillée dans un chêne qui, bien qu'immense, me parut pourtant bien trop petit pour contenir l'escalier... Me rappelant les conseils des deux prêtres, je mar-

chai droit devant moi, ne prêtant aucune attention aux sifflements et bruissements qui venaient des fourrés. La forêt était dense et les branches des chênes se rejoignaient au-dessus de ma tête, noyant le sous-bois dans un demi-jour où luisaient des champignons phosphorescents et parfumés.

"J'émergeai bientôt de la forêt pour trouver une campagne riante et la rivière annoncée, la Skaï. Je la suivis au milieu de champs et de chaumières, dans un pays où tout respirait le calme. J'arrivai ainsi au village de Nir et le traversai. Je franchis un grand pont de pierre qui enjambait la Skaï et parvint à Ulthar. Pendant longtemps, j'ai arrêté mes voyages dans

cette ville, me contentant de la compagnie de mes amis les chats dont j'avais appris le langage en quelques heures et des histoires merveilleuses que j'entendais dans les auberges. Au bout d'un certain temps, je me réveillais dans mon lit... mon vrai lit, dans le monde de l'Éveil."

Rêves en symbiose

"Pensez-vous que ces contrées du rêve soient réelles ?

— Je sens venir le piège et je suppose que pour sortir rapidement de cet asile je devrais vous rire au nez et m'offusquer, trouver cette question ridicule et ne parler que de monde imaginaire, de mirages de fumée. Je ne le ferai pas. Oui, ce monde est réel, tout autant que celui-ci. Je n'ai bien sûr aucune preuve matérielle de mes dires. Je ne peux que vous expliquer ce que j'ai découvert au fil des voyages et qui m'a amené à cette incroyable certitude. Tout d'abord, les Contrées ont leurs propres habitants, les rêveurs du monde éveillé ne sont que des visiteurs, une infime minorité. J'en ai rencontré quelques-uns, car beaucoup, tout comme moi, passent par les deux escaliers et arrivent à Ulthar.

"C'est ainsi que j'ai rencontré un homme qui justement habitait Pondichéry, comme moi à l'époque de mes premiers voyages. Nous nous sommes ensuite rencontrés physiquement, éveillés. C'est un yogi. Nous avons longuement discuté de nos rêves et tout concordait. Nous avions tous les deux descendu les escaliers, étions passés devant les deux prêtres de la Caverne des Flammes, avions vu les mêmes paysages, la même ville d'Ulthar. Comment l'expliquer autrement que par une existence indépendante de ma petite imagination ?

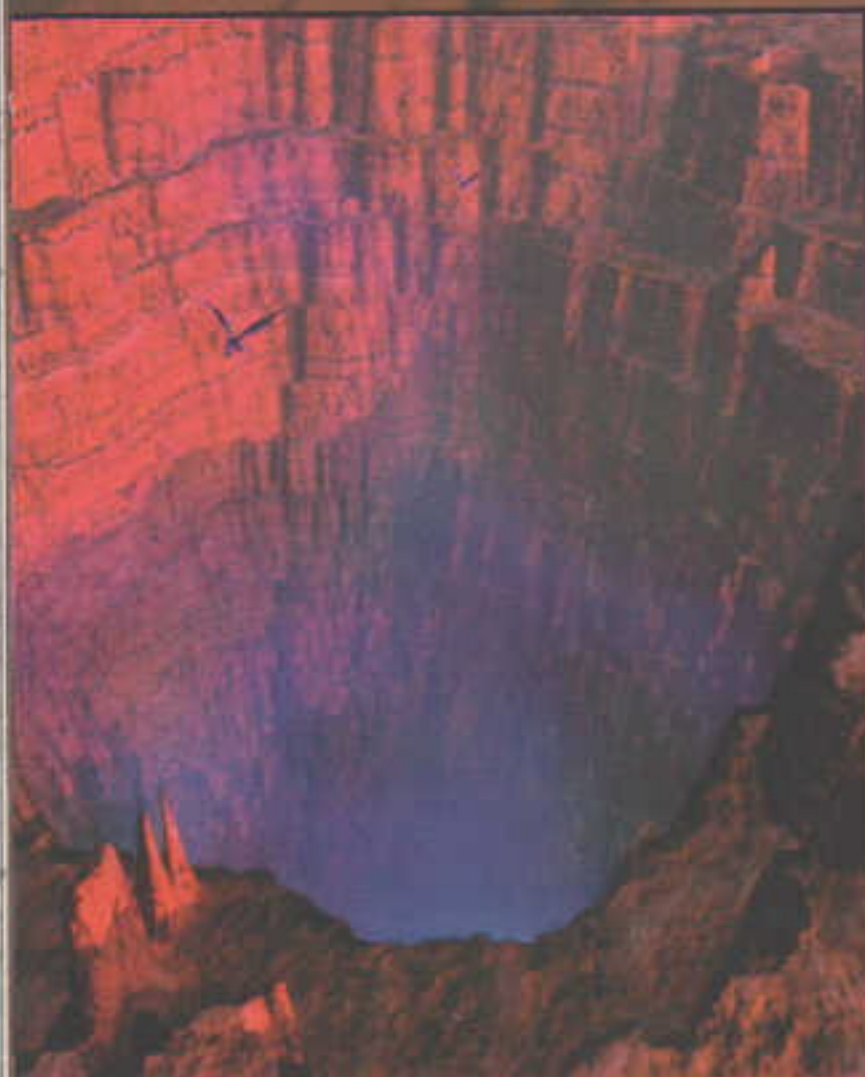
"Ce yogi est le seul autre rêveur que j'ai eu l'occasion de rencontrer dans notre monde et, étant un bien plus ancien rêveur que moi, il fut à même de m'apprendre certaines règles. Ainsi, un grand rêveur, lors de sa mort, peut choisir de rejoindre les Contrées, comme l'a fait Kuranès."

La mort, insupportable exil

"Ce monde n'est pas toujours idyllique : on peut y mourir. On revient alors aussitôt dans le monde de l'Éveil, bien sûr, mais l'accès aux Contrées est à jamais impossible. Je préfère ne pas y penser. Je n' imagine guère de sort pire que d'être à jamais bannie de ces villes merveilleuses. Je crois préférable de ne jamais les avoir connues et ignorer leur existence. Je demeure donc très prudente lors de mes voyages et évite les endroits qui ont mauvaise réputation.

"Que vous dire de plus, puisque de toute façon je ne pourrai pas vous convaincre... Le temps s'y écoule différemment, environ une semaine pour chaque heure de sommeil. On peut donc y dormir et avoir des rêves dans le rêve. J'arrive toujours par ce même bois. Mais certains rêveurs m'ont dit que d'autres passages existent, que certains permettraient même de venir *physiquement* dans les Contrées. Kuranès m'a parlé d'autres Contrées du Rêve, rattachées à des mondes différents de la Terre. On murmure que les Dieux de la Terre visitent les Contrées, qu'ils vivent dans l'inaccessible Kadath.

Les cauchemars existent également dans les Contrées du Rêve, comme en témoigne cette toile, qui est l'œuvre de Lee Major, un malade du Centre Wilson à Austin.



— Allez-vous là-bas chaque fois que vous dormez ?

— Non, je ne rêve pas toutes les nuits, il m'arrive de ne pas trouver l'escalier des soixante-dix marches du sommeil léger."

INSPIRATION ARTISTIQUE

Vingt-neuf novembre 1885 : J'ai recherché dans les archives un cas qui pourrait ressembler à celui de Catherine, en vain. Je ne sais pas trop quoi penser. Dois-je la garder ? Il est clair qu'elle ne représente un danger ni pour elle-même ni pour les autres. Si seulement je pouvais la convaincre du caractère chimérique de ses rêves. Je vais continuer à la faire parler, gagner sa confiance quitte à entrer dans son jeu. J'espère trouver une faille et lui montrer son erreur.

Son cas commence vraiment à m'intéresser. Je suis passé chez elle voir ses peintures. J'ai été impressionné, mais certaines m'ont laissé une impression bizarre, une ou deux m'ont même mis mal à l'aise. Je lui demande de me parler de ses sources d'inspiration.

Créatures féeriques

"Mes toiles représentent les différentes espèces que j'ai eu l'occasion de rencontrer dans les Contrées ou dont j'ai entendu parler. Après les chats, les premiers animaux ont été les chameaux, les zèbres ou les yaks qui servent de bêtes de monte ou de trait. Mais ma première espèce autochtone des Contrées a été les zoogs.

"Ils habitent les Bois Enchantés, où aboutit l'escalier du sommeil profond. Ils produisent les bruissements qu'on entend dans les fourrés. Ce sont de petits animaux très intelligents, bruns, furtifs, d'environ un mètre de long. Ils rappellent à la fois les rongeurs et les singes. De courts tentacules recouvrent une bouche aux crocs acérés. Ils vivent en terrier. On peut apprendre leur langage et communiquer avec eux, conclure un accord. Mais les zoogs n'hésitent pas à attaquer les chats, aussi je ne les aime guère.

"Dans les jardins de la merveilleuse Celephaïs, j'ai découvert le dragon-papillon, une magnifique créature qui peut atteindre les trois mètres d'envergure. Il m'a fait penser à une sorte d'hippocampe géant, aux couleurs chatoyantes, avec une paire d'ailes aux motifs extraordinaires. Il se nourrit de nectar, de parfums et de silence. Quand il est menacé, il dégage un nuage rose qui rend sourd. Pourquoi sourd ? Mystère..."

Songes multicolores

"L'oiseau de Magah a un plumage multicolore. Mais il ne faut trop se fier aux apparences.



Mark Ferrari, du centre neurologique Aubusson, à la Nouvelle Orléans, est l'un des plus prolifiques des malades. Nous voyons ici deux de ses œuvres, le Buopoth et le Basilic.



C'est un chasseur redoutable qui se sert de sa beauté et de son chant mélodieux pour captiver ses proies. Par chance, il ne dépasse pas le demi-mètre d'envergure et ne constitue un danger que pour les lézards et mulots qui composent généralement son menu.

"Dans ces jardins extraordinaires, j'ai aussi aperçu des buopoth, de placides géants de deux mètres de haut. Ils ne ressemblent à rien de connu ici avec leurs couleurs rosées, leurs petites oreilles d'éléphant, leurs yeux expressifs et leurs plaques dorsales. Ce sont des végétariens qui raffolent de tofflebol, une racine sucrée et croquante. Ils ne sont dangereux que quand ils se sentent menacés, et chargent pour prendre la fuite.

"Toute cette débauche de couleurs m'a inspirée pour mes premières toiles. Et je n'ai jamais manqué de sujets jusqu'à présent.

— Pourquoi ne peignez-vous pas aussi les paysages et les villes ?

— Tout simplement parce que je n'y arrive pas. Mon modeste talent se limite aux animaux, j'ai bien dû finir par l'admettre après une dizaine de tentatives infructueuses que je préfère oublier."



Mystère de ces terres imaginaires que sont les Contrées du Rêve, ce dragon papillon, peint ici par Mark Ferrari, a été dessiné par quatre malades différents qui n'avaient eu aucun contact entre eux.

CONTRÉES DE CAUCHEMARS

Trente novembre 1885 : Catherine n'est pas naïve et voit bien que je ne la crois pas. Elle me rappelle néanmoins ma promesse de la laisser rentrer chez elle si elle me parlait franchement. J'hésite toujours. À mon tour de détourner la conversation. Je lui demande de me parler de ses cauchemars.

Les galères noires

« Effectivement, j'ai évité de parler des zones sombres des Contrées bien qu'elles soient nombreuses. Il m'est tout simplement pénible de les évoquer. Lors de mes voyages, je les évite autant que possible. Puisque vous insistez, je vais vous raconter un de mes cauchemars : en fait, un voyage qui m'a entraînée malgré moi trop loin dans des régions sombres.

« On rencontre parfois des êtres maléfiques au cœur des plus grandes cités. Dylath-Leen par exemple. Cette ville est à l'embouchure de la Skaï, à quelques jours de voyage d'Ulthar. Elle est construite en basalte. Sa silhouette est reconnaissable de loin à ses minces tours angulaires. Je n'aime guère cette cité. J'y sens une menace sourde. Les voleurs y côtoient les assassins dans les sombres ruelles tortueuses. Mais son port est un point de passage obligé pour qui veut voyager dans les Contrées en arrivant par les Bois Enchantés. De là, on peut embarquer pour presque toutes les destinations connues... et même d'autres.

« J'attendais un embarquement pour Celephaïs, cloîtrée dans ma chambre donnant sur les quais. Dans les tavernes de Dylath-Leen, on parle beaucoup des mystérieuses trirèmes noires qui viennent échanger des rubis contre des esclaves et de l'or. Même si la trirème reste une semaine au port, personne n'aperçoit l'équipage, nécessairement nombreux pour manœuvrer les trois rangées de rames. Une odeur putride se dégage de ces bateaux. Seuls les marchands descendent à terre. Ils sont facilement reconnaissables à leur odeur, leur bouche trop large, leur turban se dressant en deux pointes sur leur tête, leurs petites chaussures et leur démarche inhabituelle.

« Une de ces trirèmes est arrivée pendant mon attente. J'observai ces êtres étranges de ma chambre, sans me montrer. Mais quand ils sont passés, l'un d'eux a levé la tête et m'a regardée droit dans les yeux. J'ai reculé aussitôt. Ce soir-là, je ne descendis même pas pour manger dans la salle commune. Je finis par m'endormir... et me réveillai sur la galère ! Aujourd'hui encore, j'ignore comment je suis arrivée là malgré la garde vigilante des chats.

« La galère avait quitté la ville et voguait vers le Sud. Les jours suivants, nous avons contourné le pays de Zar puis Xura, la Terre des Plaisirs Inavoués, aux côtes verdoyantes, mais où un relent de charogne assaille l'odorat du voyageur assez imprudent pour s'en approcher. Le voyage s'est poursuivi vers l'Ouest. J'étais enfermée dans une petite cabine, je voyais à peine mes ravisseurs, mais leurs rires gras me promettaient un destin horrible quand ils rejoindraient leur port d'attache, la face cachée de la lune.

Les rêves de Cthulhu

« La lune ?

— Oui, certaines règles sont ici totalement différentes. Quand on voyage au-delà des mers connues, on passe entre les deux piliers de Basalte. Là, les bateaux naviguent sur d'autres courants, au milieu de l'espace où flottent les Larves de Dieux Extérieurs aux formes uniques, avant d'arriver sur la lune.

« Non, la lune des Contrées du Rêve n'est pas inaccessible. Même les chats peuvent y aller, en sautant des toits les plus hauts. Je ne désirais pas aller aussi loin. Je tentai vainement de me réveiller, mais j'étais dans les Contrées depuis à peine une semaine. Je ne me réveillerais sans doute pas avant plusieurs heures, de longues semaines ici. Enfin, je me souvins de la potion d'Atal, le sage d'Ulthar. Je faillis éclater de rire. Je l'avais toujours sur moi, cachée dans un repli de ma robe. J'en bus avidement une gorgée... et me réveillai enfin, hors de portée des êtres des trirèmes noires.

« Il m'a fallu longtemps avant d'oser revenir à Dylath-Leen. Mais c'était le moyen le plus rapide de rejoindre Celephaïs. Kuranès a été fou furieux

quand je lui ai raconté cet enlèvement. Il m'a alors parlé des autres régions des Contrées qu'il est préférable d'éviter, comme les plateaux de Leng dans le Nord ou le Monde Inférieur où vivent les goules et les gugs — des géants cannibales de plus de cinq mètres. Malgré ses avertissements, il m'arrive encore de me retrouver dans des situations fâcheuses, dont la potion d'Atal m'a toujours tirée... jusqu'ici.

“Ces derniers temps, Kuranès semble inquiet. Atal aussi. J'ai fini par en comprendre la raison. De sombres nuages envahissent le ciel des Contrées. Devant mes questions insistantes, Kuranès a murmuré un nom que je n'avais jamais entendu : Cthulhu, rêvant mais pas mort, envoyant de R'lyeh l'engloutie des rêves infâmes pour corrompre les Contrées du Rêve de la Terre et, de là, atteindre les hommes du Monde Éveillé. Nyarlathotep, le Chaos Rampant, sèmerait déjà les premières graines du mal. Il me conseille d'espacer mes visites aux Contrées...”

Du rêve à la réalité ?

Deux décembre 1885 : *Mia chère* patiente a changé de stratégie. Catherine a pris un air soumis et a admis que ces rêves n'étaient que des chimères. Cela fait maintenant plusieurs jours qu'elle affirme avec conviction que les Contrées sont un mirage de son imagination. Ses parents me couvrent de louanges, parlent de miracle. Elle est prête à suivre

Jeux de rôles :
Modifiez les
paramètres du
rêve, page 76.



Les Ghiblons, du centre neurologique de Granfield (Nouvelle Angleterre) refusait obstinément de dormir. Sujet à des cauchemars, il ne pouvait coucher sur la table que des images horribles et des visions torturées.

tous les traitements que je voudrai bien lui prescrire... tout, à condition que je la laisse sortir d'ici.

Trois décembre 1885 : J'ai signé aujourd'hui l'acte de sortie de Catherine. Je ne crois pas un seul instant qu'elle ait renoncé à ses chimères, mais je suis obligé de reconnaître que sa place n'est pas au milieu de mes autres patientes dont j'entends d'ici les cris hystériques. Son comportement est toujours rationnel et ses excentricités ne sont finalement pas pires que celles d'autres personnes que nul ne songerait à considérer comme folles. Combien de vieilles dames recueillent les chats errants ? Qui peut reprocher à une artiste de faire preuve d'imagination ? Tant que la frontière reste nette entre la réalité et les rêves, je n'y vois rien de pathologique.

Elle a promis de venir régulièrement, afin que je puisse suivre l'évolution de son état mental. D'ici quelque temps, je lui ferai signer une autorisation d'autopsie si jamais elle venait à décéder prématurément. Je suis sûr qu'un examen attentif de son cerveau révélera le développement anormal d'une zone qu'on pourra alors associer à l'imagination. J'ai discuté de son cas avec un des étudiants étrangers. Il a la vague impression qu'on pourrait tirer autre chose de l'étude des rêves, en dehors de tout problème neurologique. Je ne comprends pas où il veut en venir. Il est bizarre ce Freud...

Texte : Isabelle Sol

MÉDIAGRAPHIE DU RÊVE

Le Rêve en romans

Démons et Merveilles de H.P. Lovecraft, chez 10/18.

Par-delà le mur du sommeil de H.P. Lovecraft, Denoël, Présence du Futur (PdF) n° 16. Contient "Par-delà le mur du sommeil", "les Rats dans les murs", "le Monstre sur le seuil", "Celui qui hantait les ténèbres", "l'Affaire Charles Dexter Ward".

L'Abominable Cthulhu (qui contient : "Ceux qui se terrent dans les tréfonds", "la Transition de Titus Crow", "l'Horloge des songes") et *L'Invincible Cthulhu* (qui contient : "le Démon du vent", "les Lunes de Borée", "Elysia") de Brian Lumley, chez Fleuve Noir, en collection Super Poche. Avec la joie de voir enfin des héros combattre les abominations sans devenir fous, et même parfois réussir à les vaincre — eh oui, c'est possible ! Avec en final, la vraie signification de l'expression "Cycle de Cthulhu".

Jeu de rôles

Dreamlands, supplément en VO pour *l'Appel de Cthulhu*, chez Chaosium. Vous y trouverez tous les renseignements nécessaires pour faire voyager vos joueurs dans les Contrées du Rêve.

Créatures des Contrées du Rêve, supplément en VF pour *l'Appel de Cthulhu*, chez Jeux Descartes. Une bonne partie de l'iconographie présente dans cet

article en est extraite, c'est un très bel ouvrage qu'un non-joueur est à même d'apprécier.

Lovecraft & C^{ie}

Dans l'abîme du temps, Denoël, PdF n° 5. Contient "Dans l'abîme du temps", "la Maison de la sorcière", "l'Appel de Cthulhu", "les Montagnes hallucinées".

La Couleur tombée du ciel, Denoël, PdF n° 4. Contient "la Couleur tombée du ciel", "l'Abomination de Dunwich", "le Cauchemar d'Innsmouth", "Celui qui chuchotait dans les ténèbres".

L'Affaire Charles Dexter Ward (l'un des meilleurs romans de Lovecraft) est disponible chez J'ai Lu (n° 4102).

"Nocturnes" est une collection de romans traduits en France par Oriflam. Les deux premiers titres sont *les Mystères du ver*, un recueil de plus de 15 nouvelles de Robert Bloch sur le mythe de Cthulhu et qui étaient jusqu'à maintenant inédites en France, et *le Cycle de Cthulhu*, un autre recueil réunissant Lovecraft, Derleth ou encore Foster (et dont la traduction a été signée par Eric Holweck).

De nombreux autres romans et nouvelles, de Lovecraft ou de ses "disciples", ont été édités par J'ai Lu et Pocket. Ils sont trop nombreux pour être cités ici.



Partez pour l'Eldorado, l'Atlantide, le Tibet et l'univers halluciné de Gadget — autant de voyages temporels et initiatiques.

Les configurations indiquées sont les configurations recommandées.

Un jeu Red Orb, PC CD-Rom, Pen 90, 16 Mo RAM

L'HÉRITAGE DU TEMPS

Sur les traces des patrouilles du temps et des machines à explorer le passé, Red Orb vous propulse dans notre histoire la plus mystérieuse pour une course contre le temps !

E.T. ou X-Tro ?

Ni la tentative d'assassinat (commanditée par Elliott Sinclair l'inventeur du procédé pour remonter le temps) dont a été victime l'ambassadeur du peuple cyrollan ni la trahison orchestrée par l'agent 3 de l'Agence de Sécurité Temporelle n'ont empêché la Terre d'entrer dans la ligue galactique. Onze ans plus tard, alors que le monde attend tranquillement la fin de l'année 2329, l'AST reçoit un message de l'agent 3, Michèle Visard, que l'on pensait perdue dans le temps.

En allant la chercher, Gage Blackwood passe dans trois époques de notre passé, trois époques où la mort et la destruction sont semées par des vaisseaux spatiaux inconnus ! Pendant ce temps, en 2329, les mêmes vaisseaux de guerre surgissent aux

frontières de la ligue et se dirigent vers la Terre, détruisant tout sur leur chemin. Les belligérants, qui s'avèrent être les ennemis jurés de nos alliés cyrollans, exigent que leur soit remis l'héritage.

La mort en héritage

L'héritage, c'est un objet contenant le savoir d'une civilisation très ancienne. Il fut divisé en trois parties, cachées ensuite sur notre planète. La première fut confiée aux Atlantes, la seconde aux citoyens de l'Eldorado et la dernière aux sages du monastère tibétain de Shangri-La. À chaque fois que les vaisseaux agresseurs sont venus sur Terre, c'était dans le but de retrouver cette relique du savoir. À chaque fois, ils ont provoqué la disparition d'une cité particulièrement évoluée.

L'agent n° 5 Gage Blackwood va donc retourner dans le passé, à la veille des disparitions de ces trois édens, afin de récupérer l'héritage, de comprendre son importance et d'éclaircir les véritables motivations des Cyrollans. Cet agent de l'Agence de Sécurité Temporelle, c'est vous !

Merveilles du monde

Si *L'Héritage du temps* est le troisième volet de la série "Journeyman Project", tout a été fait, et bien fait, pour que cette aventure soit jouable seule. Ce soft vous propose de visiter l'Atlantide, l'Eldorado et Shangri-La à travers les yeux du personnage que vous contrôlez, et cette promenade vaut largement le coup d'œil. Les concepteurs ont pris un soin tout particulier à créer des villes véritablement idylliques avec des paysages vertigineux. L'Atlantide elle-même a été construite en respectant (autant que possible) la description de Platon.

On se ravis donc d'explorer une Atlantis construite sur l'eau comme une Venise à son apogée, un Eldorado aérien bâti sur de hauts plateaux et utilisant des ballons comme mode de transport, ou encore un monastère édifié sur un volcan endormi et qui utilise un réseau de souterrains pour éviter que le froid ne recouvre l'écrin de la sagesse. Des lieux originaux et somptueux, dans lesquels vous pourrez à loisir vous offrir des panoramiques à 360°. Mais, contrairement à beaucoup de ses pairs, ce soft dispose en plus d'un excellent scénario.

Doppelgänger futuriste

Grâce à votre combinaison caméléon vous pouvez prendre dans une époque l'aspect d'une personne que vous rencontrez. C'est par ce stratagème que



GADGET

PAST AS FUTURE



vous obtiendrez des informations auprès des citadins. Pour parvenir à votre but, il faudra utiliser une vingtaine de "déguisements", ici un lama, là une presseuse d'olives, un chaman ou encore Gengis Khan ! Le casting est de qualité, les acteurs très bons et l'incrustation dans les décors parfaite.

C'est grâce aux informations obtenues par les dialogues et à votre sens de l'observation que vous passerez les obstacles qui vous séparent de l'héritage. Pour vous aider dans votre tâche, vous êtes accompagné d'une intelligence artificielle, Arthur, que vous pouvez entièrement paramétrer. En mode bavard, véritable guide, il se comporte comme une encyclopédie, à moins de faire ce qu'il appelle de l'humour. En mode taciturne, il vous fichera la paix et ne parlera que si vous l'appellez. Dans le même ordre d'idée, il vous aidera à résoudre les énigmes si vous le lui demandez.

Conclusion ouverte

La version française bénéficie d'un doublage de qualité ; on regrettera simplement que Gage parle toujours avec le même ton et la même voix quelles que soient les circonstances. Autre petit défaut, dû aux contraintes techniques, le manque de personnages dans les villes donne l'impression que celles-ci sont désertes (même si le scénario propose un tour de passe-passe pour l'expliquer).

Un jeu d'aventure d'une grande beauté, bien adapté en français, avec un scénario intéressant. On espère qu'un quatrième volet viendra prolonger la saga.

Texte : Stan Noble



Haruhiko Shono ne connaît pas Bilal, Schuiten, Jeunet ni Caro, et pourtant, aucun de ces quatre inventeurs ne renierait l'œuvre de ce petit génie japonais.

Livre informatique

Gadget n'est pas un jeu, pas une bande dessinée ni un roman, c'est plutôt un livre en images de synthèse, un nouveau concept. Point d'énigmes à résoudre, il est juste besoin de suivre l'histoire étrange qui vous est proposée.

Nous sommes dans un pays ressemblant à une grande Russie à l'époque des légendes américaines de la Guerre Froide. Une dictature maintient l'ordre d'une main de fer, l'administration tentaculaire pèse comme dans un roman de Dick, les scientifiques et les militaires complotent. En tant que membre des services secrets, vous êtes chargé de retrouver un groupe de

scientifiques qui fait courir le bruit d'une fin du monde imminente.

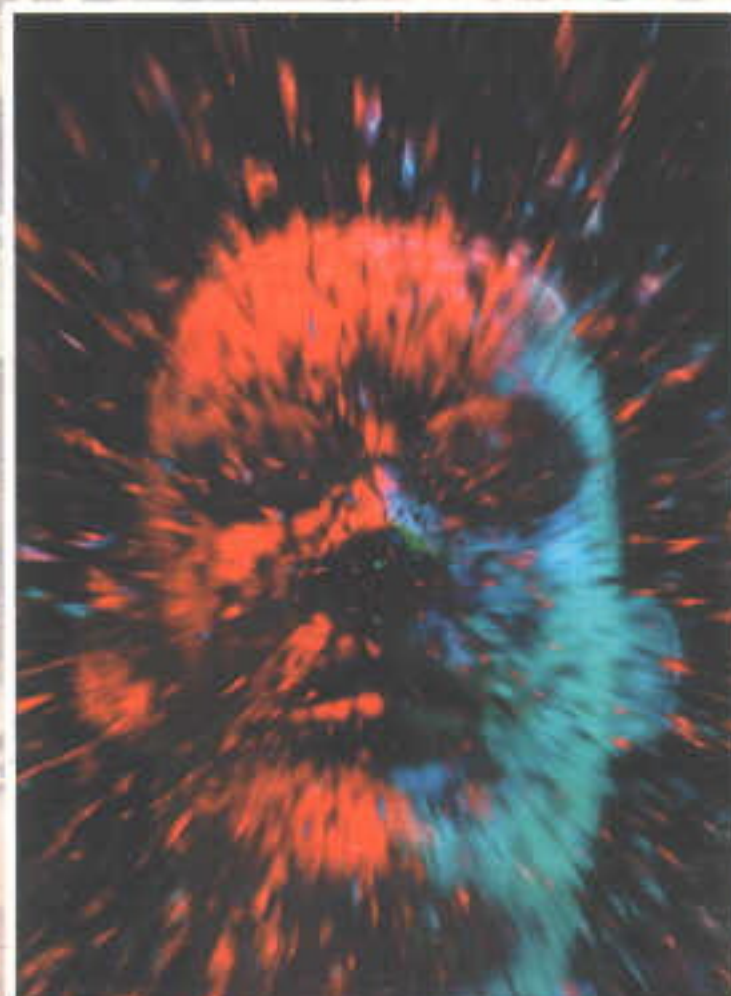
Voyage initiatique

La qualité graphique de ce logiciel se rapproche de l'œuvre d'art, on a le souffle coupé en voyant ces images mélangeant Jules Verne et Schuiten. L'atmosphère oppressante du jeu et l'attention apportée au design des environnements séduisent rapidement l'utilisateur. Mais, comme dans un roman de Philip K. Dick, on pourra toutefois rester hermétique au message mystique et initiatique de l'auteur qui peut sembler inutile.

Gadget invente un nouveau type d'œuvre, déroutante pour les uns et passionnante pour les autres, qui le portera au rang de logiciel culte. Ce soft porte bien son nom — rappelons-nous la phrase d'un certain Bonaldi : "Complètement inutile et donc rigoureusement indispensable."

Texte : Stan Noble

Un jeu sur CD-Rom de Synergy/Cryo pour PC, Pen 133, carte vidéo 2 Mo, ou Mac Power PC 7500/120



LES ANCIENS

2 : BATTLETECH : La guerre des robots au 3000^e siècle • **ÉPÉES MAGIQUES** : Stormbringer • **ELIQUITY** : Cher les elfes chevaucheurs de loups • **ITALIE** avec les loups • **JEUX DE RÔLES** : La personnalité de votre épée • La cascade d'eau infinie • **MONSTRE** : la vouivre • Un scénario alchimique • **FIGURINES** : Peinture acrylique.

3 : ALIEN : Atrocity au scabot • Jeux & figurines d'Alien • **HOBBS & HALLINGS** : Rites In BP • Le point de vue du halfling • **REALITÉ VIRTUELLE** : Les lieux du domaine • **JEUX DE RÔLES** : Les Alien dans AD&D • Aventuriers et deux chez les halflings • Nouvelle classe : le gardien halfling • **MONSTRE** : Mimique II • **Dragon des sables** • **FIGURINES** : Peinture à l'huile.

4 : VALÉRIAN : Devenez agent secret temporel • **VAMPIRES** : La vérité sur Dracula et ses pairs • À quel règne les vampires ? • **AUTRES MONDES** : Guide des Royaumes Oubliés • Partout d'Elminster • **JEUX DE RÔLES** : Pouvoirs vampiriques • La Ligne des Métamorphoses • Invitez Vlad Dracula à votre table ! • **FIGURINES** : Armes et accessoires.

5 : DRAGON D'AVRIL : Jour des limbes du Dailan • **MONDE RÉEL** : Quest la réalité dépasse la fiction • **ORQUES ET SEMI-ORQUES** : Une étude ethnologique complète • Le panthéon des deux séjours • **Demain les orques** • **JEUX DE RÔLES** : Apprenez à tricher ! • Êtes-vous allergique aux pierres du guépin • **général** • Savez-vous parler orque ? • **FIGURINES** : Les orques marins.

6 : LOVECRAFT : Le mythe de Cthulhu • Le Livre Noir de Shub-Niggurath • **RÊVE DE L'ÉCART** : Approchez les licornes • **WARHAMMER 40.000** : L'empire du futur • **DRUIDES** : Enfants de Lath, 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, penser avant d'ouvrir • Des brèches entre les mondes • **MOORCOCK** : Les Champions Éternels • **NOUVELLE** : "La pierre d'achoppement" de Moorcock • **COMBAT SPÉCIAL** : Aux commandes d'un charivari dans Star Wars • **Enigme** : savez-vous plus malin que Baba ? • **JEUX DE RÔLES** : Attention : sangues gâtés • **FIGURINES** : Montures étranges.

8 : DARK SUN : Expédition sur le monde de feu • **L'ÉME 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 lichens pour Star Wars • Les recettes pour devenir liche • Les dracoliches pour AD&D • **FIGURINES** : Mortu-wants.

9 : CHEVALIERS : Lancelot ou Roland, l'esprit des preux • La défense des tabliers • Les paladins • **TOLKIEN** : Un chapitre inédit • **DOVEILLANCE** : Êtes-vous vraiment vous ? • **JEUX DE RÔLES** : Le Bazar du

Ryann • **Paladins et chevaliers pour AD&D** • Les dix commandements du paladin • **FIGURINES** : Baba le Hobbit • Et un poster cadeau !

10 : VIKINGS : Vie et mœurs des barbares nordiques • La route du Valhalla • **FORTERESSES** : La vie de château • **Guerres et sièges** • **GRIFFONS ET BASILICS** : Parler pour des chiens dégingenés • **JEUX DE RÔLES** : Rends vikings et berserkers • Deux plans de château • **FIGURINES** : Les quatre éléments.

11 : NAINS : De la bière à la mine • Secrets de babbes naines I • La Mine • **GUILDE DE MAGIE** : Rejoignez l'Arcanum • **AVRIL** : Le Nécroscopier à l'œil et à la main • **IMPRONABLE** : Le trou rampant • Cauchemar pour Archmage III • **JEUX DE RÔLES** : Le langage des nains • Plans d'une gilde de magie • **Bazar du Hazard** : sport avec • **FIGURINES** : Les Dragons, 1^{re} partie.

12 : DRAGONS : Guide des dragons méliques • Seul face à la bête • **DRAGON-LANCE** : Une brève histoire de Krynn • **Cœur de femme** • La Drakemage sur Krynn • **ÉTOILE NOIRE** : Star Jour sur l'Île de la Mort • **JEUX DE RÔLES** : Dragon Lances • guide pratique • Les grimoires ingénieurs de Krynn • **FIGURINES** : Les Dragons, 2^e partie.

13 : RAVENLOFT : Le paradis de l'horreur • Le demi-plan de l'effroi • **MALÉDICTIONS** : Pouvez-vous échapper à la fatalité ? • **FIN DU MONDE** : Volcans, raz de marée, tremblements de terre : survivez à l'apocalypse ! • **JEUX DE RÔLES** : Guide pratique de Ravenloft • Qui aime bien maudit bien • Pièges meurtriers • **FIGURINES** : Bâtiments II.

14 : DINOSAURES : Confrontation • La vie pré-historique des dinosaures • La civilisation d'aujourd'hui • **BERSERKER** : Les guerriers fous • **WARHORN/EAU PROFONDE** : Géographies d'australopithecus et Montproust • **JEUX DE RÔLES** : Du sang chaud pour les dinos • Le berserker combattant ultime • Hors-à-craques des pirates sous l'australopithecus • **FIGURINES** : Diorama.

15 : SPELLHAMMER : Un galion dans l'espace • Tel peuple, tel vaisseau • La Drakemage dans l'espace • **KENDERS** : Y a-t-il pré-quel'un ami lentier ? • **Invités de NOËL** : Voyages chez Rodney Matthews • La véritable histoire du Père Noël • **JEUX DE RÔLES** : Les plans du Dico Venturus • Les kenders, mains dans vos poches • **FIGURINES** : Une succube phosphorescente.

16 : LOUPS-GAROUS : L'homme qui crie au loup • Les garous contemporains • Les garous à l'écran • **NEWMAN** : Visée de l'ankhmar •

Suivel de Newcom • **Tableaux magiques** : Une dangereuse collection • **JEUX DE RÔLES** : Assommoir, votre lycanthropie • **LE BAZAR DU BIZANNE** : Le vrai • De bien étranges tableaux • **FIGURINES** : Les loups-garous.

17 : DRAGON VOLE : Le guide complet de Lancedragon • **MYSTARA** : Merveilles sur Mystara • **ASTERIX** : Jeux gaulois • Le tout servent les monstres ? • **WOCOTTE** de la police magique • **LES SERPENTS DE MER** existent-ils ? • **JEU DE RÔLES** : Combats de dragons pour AD&D • **Wau pueux** chez Astérix • **FIGURINES** : La canne d'Obélix.

18 : AL-QADIM : La Terre des 1001 Nuits • La Montagne des avatars • La Malédiction du génie • **LIENS HANTÉS** : N'oubliez pas les morts • **HORREURS GLISSANTES** : L'écologie du cube géométrique • **JEUX DE RÔLES** : 50 fantômes pour vos châteaux • **Général** : boisson • Cécile vespérale • **FIGURINES** : Evénements • **FIGURINES** : Traversée du désert.

19 : GAMMA WORLD : Mutants et Machines • Un monde post-apocalyptique magique • **GÉNIES** : Entrez avec un Sûr des 1001 Nuits • **AMBRE** : Le vision de l'univers par Zéazny • **ELFES NOIRS** : Morzobententat, la cécité sous la terre • **JEUX DE RÔLES** : Enquêtez vos monstres, une aide de jeu gratuite • Les pièces du désert • **FIGURINES** : Akéle et les Alens sont riches.

20 : ILLITHIDS : Escapade sur le Plan Astral • La chasse au flageolet mental est ouverte • **INAMOUR** : Le cauchemar est dans la cité de l'oubli • **VOLEURS** : Conseils d'un maître • **Cartouche**, une réalité au-delà de la fiction • **ARACHNÉS** : piéges de toile • **JEUX DE RÔLES** : Le monde des illithids • Le volonte : un artiste • Les araignées géantes • **FIGURINES** : L'art de l'innocence.

21 : ELFES : La Lénie et les terres du Milieu • Un peuple nomade dans Dark Sun • **Gardiens de la magie** • **DRUIDES** : Des coltes à la forêt • **PLANESCAPE** : la ville entre les mondes • Les clés du multivers • **JEUX DE RÔLES** : Planter un hait-sat magique • Retour à la nature • **FIGURINES** : Gerdall contre le Baron de la Morla.

22 : MAGIE : Une affaire de paradoxes • Trois mondes, trois magies • **Magic the Gathering** • **CITY FANTASTIQUES** : Murales magiques et défenses antiscandales • **SAMOURAI** : La voie du sabre • Myomoto Muramahi • **JEUX DE RÔLES** : L'usage des sorts • **Préparez votre château** • Des orques dans la jungle • **FIGURINES** : Le compo ment orque.

23 : MYSTÈRES DE LA MER : merveilleux forces siques • Les peuples de la mer • **Prater** • **GRIM** : Le mythe fondateur • **Psychologie du golém** • **PETER PAN** : Envolez-vous vers le Pays Imaginaire • **Intéressant** avec Régis Laisel • **JEUX DE RÔLES** : Les sorts sous l'eau • **Fabriquez votre golém** • La classe au golém • La couronne d'Épée de la Jute • **FIGURINES** : Le Grand Cthulhu.

24 : DRAGONS : Le Dragon d'Alas • **Environ** avec un ringon d'or • **MONDES SOUTERRAINS** : Retour au centre de la Terre • Le Minot ou la vie • **RODEURS** : Survivez • Sur les traces d'Alagum • **JEUX DE RÔLES** : Les dragons vivants • **Écologie des profondeurs** • Le maître des animaux • **FIGURINES** : Barcelles de dragon.

25 : PETIT PEUPLE : Secrets des fées • La peur de Touill • **TÉLÉVISION** : Richesses exhumées • Les cultes aux trépassés • **SHADOWRUN** : L'univers cyberpunk • Un chariot en 2015.

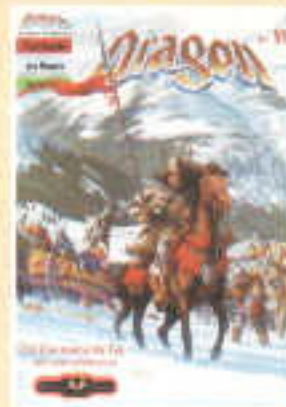
MINIATURES : Au cœur du labyrinthe • **JEUX DE RÔLES** : Luttes, farces et scénarios • Trésors de papier • **Cartes d'archivage** • **FIGURINES** : Intention en milieu cyberpunk.

26 : NECROMANCIE : Ceux qui relèvent les morts • Mon oncle est au cimetière ! • **HÉROÏNES** : De Jeanne d'Arc à Ripley • **TROLLS** : Modes, bêtes et affamés ! • **CONTREES OUBLIÉES** : Au pays de Ségur et Chevalier • Un metronage d'histoire de l'ère • **JEUX DE RÔLES** : Le livre des nécromancie • La résurrection : alors, heureux ? • Les cultes de l'amour • **FIGURINES** : Duel dans les marais.

27 : GÉANTS : Le sculpteur de montagnes • H.C. Wells et le haïcok magique • **TRACES DU MILIEU** : Savoir d'Enfer • Le gardien des ruines du 4^e Âge • **BARDIS** : Car du temps Confidences de Ménésoel • **JEUX DE RÔLES** : 10 idées géantes • Portraits de géants • 5 loupes magiques • Le savoir des bardes • 2 pouvoirs profils de bardes • **FIGURINES** : La petite maison dans la forêt.

28 : FAMILIERS : Explication par les yeux d'un chat • Le musée du fennel • **MARCHANDS** : Guide du désert de l'Assuroch • Les voyages de Vasco • **BIRTHRIGHT** : Le dernier dragon de Cerila • **Agenda d'une barbare** • **JEUX DE RÔLES** : Les familiers au microscope • Profil du rannwimer • 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** : Samit par Serge Brussolo • Panorama des mondes fous • **JEUX DE RÔLES** : Profils de mondes • **CLIPS** Brussolo sur Samit • **Bazar du Bizane** : plantes étranges • **Télévision** : allia toires pour prêtres • **FIGURINES** : Sculpter un prêtre.



COMPLÉTEZ VOTRE COL

(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 ... n° 39 ... n° 40 ... n° 41

Je participe aux frais de port et d'emballage :

☐ 1 ex. + 15 F = 30 F	☐ 15 ex. + 65 F = 590 F	☐ 29 ex. + 95 F = 1110 F
☐ 2 ex. + 25 F = 50 F	☐ 16 ex. + 65 F = 625 F	☐ 30 ex. + 95 F = 1145 F
☐ 3 ex. + 30 F = 90 F	☐ 17 ex. + 70 F = 665 F	☐ 31 ex. + 95 F = 1180 F
☐ 4 ex. + 35 F = 140 F	☐ 18 ex. + 70 F = 700 F	☐ 32 ex. + 105 F = 1225 F
☐ 5 ex. + 45 F = 225 F	☐ 19 ex. + 75 F = 740 F	☐ 33 ex. + 105 F = 1260 F
☐ 6 ex. + 50 F = 300 F	☐ 20 ex. + 85 F = 785 F	☐ 34 ex. + 105 F = 1295 F
☐ 7 ex. + 55 F = 375 F	☐ 21 ex. + 85 F = 820 F	☐ 35 ex. + 105 F = 1330 F
☐ 8 ex. + 55 F = 375 F	☐ 22 ex. + 85 F = 855 F	☐ 36 ex. + 105 F = 1365 F
☐ 9 ex. + 60 F = 450 F	☐ 23 ex. + 85 F = 890 F	☐ 37 ex. + 105 F = 1400 F
☐ 10 ex. + 60 F = 450 F	☐ 24 ex. + 85 F = 925 F	☐ 38 ex. + 125 F = 1455 F
☐ 11 ex. + 60 F = 450 F	☐ 25 ex. + 85 F = 960 F	☐ 39 ex. + 125 F = 1490 F
☐ 12 ex. + 60 F = 480 F	☐ 26 ex. + 85 F = 995 F	☐ 40 ex. + 125 F = 1525 F
☐ 13 ex. + 65 F = 520 F	☐ 27 ex. + 95 F = 1040 F	
☐ 14 ex. + 65 F = 555 F	☐ 28 ex. + 95 F = 1075 F	

30 : TUEURS DE DRAGONS : Guide de projection draconique — Les trésors du dragon — **BRETAGNE ARTHURIENNE** : Les légendes — Châtiments contre pirates — Depeçage d'un dragon — **POUVOIRS PSI** : Les divinations — Le poète psi — **JEU DE RÔLES** : Les drac-manières — Pénitence : les plans de Camelot — Nouveaux pouvoirs psi — **FIGURINES** : La façade du château.

31 : BIBLIOTHÈQUES : Une bibliothèque monastique — Les pilliers du 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-Saint — Bazar du Bizare : lieux professionnels — **QUATRS ESPACE** : Alien, Predator et The Thing — **FIGURINES** : Le temple en ruines.

32 : SORCIÈRES : Sorcières de contes — Les guerrières de la Grande Case — **ÉPÉES** : Forger une épée — D'Excalibur au sabre laser — **CITÉS PERDUES** : Le journal d'un Indiana Jones — De l'Ile à Atlantis — **JEU DE RÔLES** : Une campagne complète — L'Arctique : sorcières — Les sorcières reines — Créez vos épées légendaires — **FIGURINES** : Une sorcière de 75 mm.

33 : ANNEAUX DE POUVOIR : L'Anneau de Gollum — De l'Anneau Unique aux Narguil — **TERRA DE CROISADES** : Voyage en terre d'Orient — **FANTÔMES** : Comment se débarrasser des fantômes — Fantôme d'amour — **JEU DE RÔLES** : Devenir un fantôme ? — Bazar du Bizare — **FIGURINES** : Les fantômes et spectres gardiens — La cité infernale — **CADÉAU** : Une carte inédite pour le jeu de cartes du Seigneur des Anneaux.

34 : GUILDE DE VOLEURS : Au cœur d'une guilde — Casso du siècle au reliquaire de Cochen — **APRÈS L'APOCALYPSE** : De Mud Max à Goliath — 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 : ALCHEMIE : L'Élixir de Coraïca — La quête des ingrédients — **CITÉS OSCURES** : De La à Venise, de célèbres voyageurs — Visite de l'univers des Cibles — **LÉGENDES D'ARMOR** : Un guide de Bretagne par Pierre Dubois — Tribulation avec l'Arkou — **JEU DE RÔLES** : Un jeu en volière complet — Jouez un alchimiste ou un kongri — **FIGURINES** : Un menhir et ses lutins — **SPECIAL** : Quel thème les Nains de Jardin ?

36 : ENCHANCES DE DRAGON : Bonheur — L'écrit Tiamat — Les dragons de l'olives — **ROBOTS** : Les lois d'Asimov — Des géants humains — **TARLES MÉDÉVALES ET HISTORIQUES** : Avenir au banquet du siècle — Un menu pour unques, nains et elfes — **JEU DE RÔLES** : Recettes éditantes — Jouez un dragon — Les cyborgs pour Mage — **FIGURINES** : Un pont bien défendu.



37 : ILLUSIONS : Le festival des illusions — Illusionniste : un métier — **PIRATES** : Le repaire de la filature — Les confessions de Henry Morgan — Le destin d'un capitaine pirate — **JEU DE RÔLES** : Une campagne : le trésor du pirate l'éclaircie — Un jeu de combat naval complet — **FIGURINES** : Le trésor-manteau.

38 : DONJONS : Écologie du donjon — Devenir le Maître du donjon — **PEUR DU NOIR** : Le peuple d'illuminés — Du inquiétant ne aux sorcières — **MARS** : Des Martiens sur terre — Des Terriens sur Mars — **JEU DE RÔLES** : Une ville martienne — Un profil : le Maître du Donjon — De nouvelles salles et de nouveaux horizons — **FIGURINES** : Guano martien.

39 : PARKINSON : Le maître de l'illustration d'heroic fantasy — **CITÉS MÉDÉVALES** : Visite de la ville — Une journée au Moyen Âge — **LES GNOMES** : Park by gnomes — Notre histoire selon les gnomes — **JEU DE RÔLES** : Aventures, investigations dans l'infiniment petit — Trois bâtiments médiévo-fantastiques — La réinvention des gnomes — **FIGURINES** : Un réseau de six romans.

40 : DÉMONS : La genèse des démons — Devenir charisme de démon — Croisière sur le Styx — **VAISSEAU SPATIAL** : Le musée des vaisseaux — Des moteurs à hydrogène aux sauts dans l'hyperspace — **JEU DE RÔLES** : L'expédition éternelle — Le chasseur de démons — Les forteresses de l'ultraespace — Les plans complets d'un vaisseau spatial — L'index complet 1994 — **FIGURINES** : Scrutchez votre vaisseau.

41 : HUMAINS : Encyclopédies mini-mini — ABC des hommes vus par les monstres — **ÉGYPTE** : Règner de compte chez les dieux — Les mystères de l'égyptologie — **CONTES DU RÉVE** : Ballade dans les songes de l'occulte — **JEU DE RÔLES** : Les plans complets d'une tombe égyptienne — Paraissez les Contées du Réve — Chasse au trésor Orc — **FIGURINES** : Modèles les deux à votre usage.

DRAGON® MAGAZINE
N° 18
JUILLET
A O Û T
1 9 9 4



Dans les sables orientaux, foulez la terre des génies, des assassins et des tapis volants.



Pas de crise du logement chez les fantômes : panorama des lieux hantés et de leurs habitants.

LEÇON

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.



Charognard des donjons, il digère tout ce que vous délaissiez, découvrez le cube gélatineux.
Bonus : Des pierres qui défient le rationnel, ballade dans le désert pour figurines.

Dungeons & Dragons®

Le Cycle Penhaligon

Déjà paru :

NOUVEAUTÉ
TOME 3

NOUVEAUTÉ
JUIN 97



Le Cycle de la Mort Rouge
Tome 1 – Par Weinberg

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



C. Hachette : 65-2389-8
160 pages - 39 FF

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

dossier

ÉGYPTE

L'Égypte n'a pas fini de nous livrer ses mystères ni de déployer ses charmes énigmatiques pour nous séduire. Les égyptologues s'évertuent à comprendre et à analyser le mode de vie d'une civilisation gigantesque dont il ne reste que quelques traces majestueuses.

L'une de ces traces est une mythologie très riche et passionnante. Notre premier article vous fera découvrir (ou redécouvrir) l'un des épisodes tragiques de cette mythologie : le meurtre d'Osiris commis par son frère Seth.

Les autres traces, ce sont ces monuments dressés dans le sable comme des défis à la gravité. Des centaines d'archéologues, de parapsychologues et de fantaisistes de tout poil ont noirci des pages à percer leurs mystères ou à en inventer. C'est l'objet de notre second article qui dresse un inventaire des théories les plus en vogue aujourd'hui.

Le noir berceau de la civilisation donnera encore, et pour de longues années, des maux de tête à de nombreuses générations de chercheurs amateurs ou éclairés. Mais point besoin de comprendre pour admirer, et les milliers de touristes qui descendent chaque année la vallée du Nil le savent bien. Tout comme les millions de personnes qui rêvent d'Égypte à travers des films, des musées, des CD-Rom, des BD... ou à travers notre magazine.



HAIS TON FRÈRE, AIME TON ENNEMI

S'ils sont frères, Seth et Osiris n'en sont pas moins les pires ennemis du monde. Famille ou pas famille, les dieux ne s'épargnent rien et quand vient l'heure de régler les comptes, le tribunal des morts est au complet.

"J'ai traversé des corridors où ne régnaient ni le jour ni la nuit, où nulle terre ne soutenait mes pas, et dans l'absence à l'être je vous entendais m'appeler. Des formes grises s'animaient confusément et s'évanouissaient. Puis vos pas s'éloignèrent et je crus que j'étais perdu. Anubis, le dieu chacal, battait en vain la région du Delta, Sobek le crocodile sondait les eaux du fleuve, Nephthys interrogeait les habitants des villes, et toi, Isis, tu emplissais le désert de tes cris.

"Là-bas, l'eau avait cessé de bruir autour de ma dépouille. Le Nil m'avait rejeté. Un arbre recouvrit la caisse échouée. Et je me souvenais de toi, Seth, tandis que dans les terres, les hommes se battaient pour une poignée de grain. L'air tremblait de chaleur et dans le ciel, déjà, croisaient les vautours. Et je me souvenais de toi, ô Seth, seigneur du pays rouge et des sables stériles, toi que notre mère ne conçut que pour mieux te faire mesurer l'étendue de tes manques. Qu'as-tu créé, maudit ?"

Le tribunal des dieux

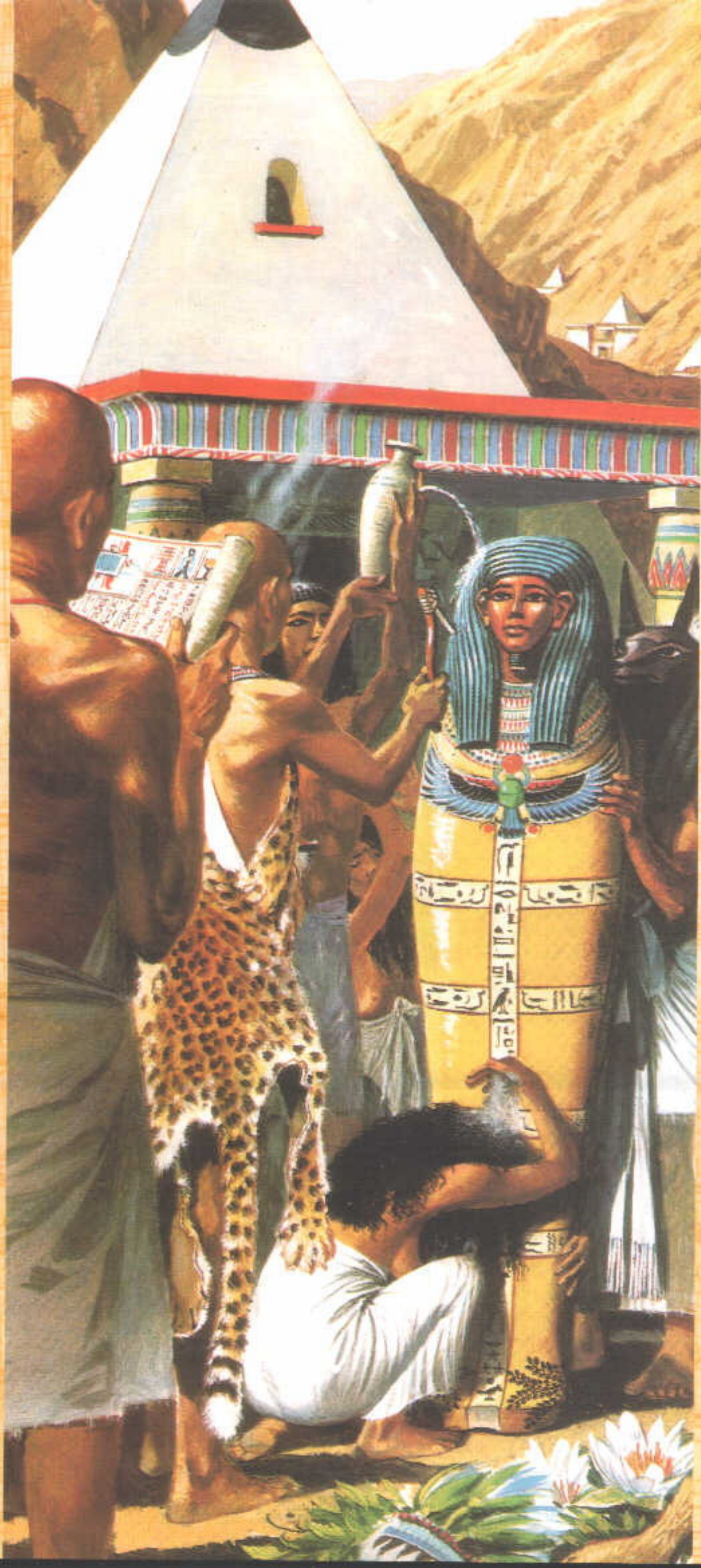
"J'ai détruit."

Seth affronte ses frères sans ciller. Le tribunal des dieux est au grand complet : Anubis tient la balance, dont le cœur du dieu félon a déjà fait basculer les plateaux, et Ammit referme ses mâchoires, car ce cœur est dévoré de toute éternité. La morsure de la jalousie s'y est à jamais imprimée. Maât la vérité, gardienne de la cohésion du monde, a retiré sa plume de l'autre plateau. Osiris se tient devant lui, drapé dans son linceul. À ses côtés, Isis, sa femme, son fils Horus, le dieu faucon, Nephthys, la propre épouse de Seth.

Alors, Thot au visage d'ibis prend la parole. Il sait lire et écrire. Il tient les registres du temps et des actions des hommes, et ceux des dieux, et sa magie est puissante, si bien que tous le respectent.

"Seth, fils de Geb, la terre, et de Nout, déesse du ciel, frère d'Osiris, époux et frère de Nephthys, seigneur du pays rouge et de la guerre, nous t'avons accordé une terre, qu'en as-tu fait ?

**Jeux de rôles :
Un pharaon
maudit des
dieux, page 86.**



Le serpent y dort au pied des dunes, et les scorpions grouillent sous la pierre, car eux aussi furent nommés; ils reçurent le souffle, et avec lui la légitimité. Atoum qui premier se créa fait jouer ses rayons sur mon pays. Le vent y agite ses voiles de sable, doucement."

Écrin divin

Li Osiris reprend :

"Tu m'invitas jadis à un banquet. Tu m'offris tes meilleures viandes, cuites dans le lait de jeunes mères, et tes vins les plus capiteux ; le suc perlait sur les dattes amoncelées, et les bracelets tintaient aux poignets de tes danseuses. Enfin, lorsque les sistres et les tambourins ne me parvinrent plus que comme un rire lointain à travers les brumes du festin, tu fis apporter un coffre.

"Il était de bois odorant que tu avais fait venir du Liban ; les meilleurs artisans avaient ciselé ses flancs d'un entrelacs de plantes et d'oiseaux serti de nacre et de pierres fines, l'argent courait le long des tiges, l'intérieur en était tendu de la soie la plus fine, on eût dit que la lune, pour tisser cette étoffe, eût prêté ses rayons ; et nul jamais n'en verra de semblable : tu ordonnas de crever les yeux des artistes, une fois leur ouvrage achevé. Les convives furent invités à l'essayer. Chacun des hommes, chacun des demi-dieux présents ce soir connaissait ton projet, et s'y plia de bonne grâce. Trop grand, trop gras ou trop petit, nul n'était à la taille de cet écrin. Quand vint mon tour, aucune voix ne s'éleva pour m'arrêter. Je me couchai dans leur silence complice, bassement acheté. Des doigts de vierges avaient répandu des pétales de rose sur la couche. Tes serviteurs refermèrent sur moi le couvercle, les sistres et les tambourins me parvenaient toujours tandis qu'on le clouait. On me jeta au fleuve.

— Qui t'obligea, sac à vin, à t'étendre dans cette caisse ?" rétorque Seth.

Les larmes d'Isis

Isis prend la parole :

"À l'aube du monde, quand du chaos surgit le lotus primordial, l'univers était vide. Atoum, qui premier se créa, dansait au-dessus de sa coupe, et d'un éternuement il donna naissance à Chou, la lumière, et à Tefnout, l'eau son épouse, qui engendrèrent Geb, dieu de la terre, et Nout, déesse du ciel. Il leur fut accordé deux fils : Osiris, mon frère et mon époux, ainsi que toi, Seth le maudit ; et deux filles : moi-même et Nephtys, ton épouse et ta sœur.

"À Osiris, seigneur des terres noires, fut confié le royaume de Basse-Égypte, à toi la moitié sud du pays. Quand mon mari prit possession de son pays, il posa les mains sur la terre, et du sol jaillirent les tiges en rangs serrés ; et tout le long du Nil, les dattiers ployaient sous le faix, les orangers se constellaient de fleurs et de fruits et les gazelles jouaient entre les buis-



Seth organisa une grande fête, où les vins les plus fins coulèrent à flots, dans le seul but de piéger Osiris.



Après avoir découpé son frère, Seth sema les morceaux dans toute l'Égypte.



Horus, dieu vengeur, ne vécut que pour punir Seth.

La quête d'Isis

"Un jour, une forme apparut dans l'air tremblant de chaleur — c'était comme une plaque de métal chauffée à blanc, j'évoluais dans du métal en fusion. Je vis d'abord un bouquet de taches fauves, dansant, imperceptibles, puis de plus en plus nettes, tourbillonnant, s'animant d'un souffle ; elle se tenait auprès de moi, en me tournant je pouvais voir s'élever et s'abaisser ses flancs au rythme de la respiration. Bastet au visage de chatte m'avait rejointe. Et ce jour-là elle était Sakhmet, la lionne, née du désert, déesse de la guerre et des épidémies, déesse de la rancune amère, figure de désespoir à la voix de sang caillé. Sur ta terre, elle seule pouvait m'accompagner.

"Comme nous l'avons cherché... Nous savions qu'à tout moment tu étais susceptible de nous devancer. Les jours de marché, nous nous rendions dans les oasis pour interroger les marchands, mais ils ne savaient rien, ouvrant, indifférents, leurs sacs de cuir dans lesquels les brassées de menthe, inexplicablement, scintillaient de rosée. Et le soleil était déjà haut dans le ciel, et cette fois encore nous avions perdu. La haine qui te dévore le cœur est une sûre conseillère. Depuis longtemps tu avais abandonné ces lieux.

"Le fleuve n'avait pas voulu garder plus longtemps cette chère dépouille. Le sarcophage vint s'échouer à Byblos. Je le pris et le cachai dans les marais du delta où le végétal compatissant le recouvrit. Mais à la lueur de la lune, tu chassas et le retrouvâs. Cette nuit-là un orage éclata sur le désert. Il y eut un éclair unique, crevant la gangue plombée du ciel. Et nous sûmes que tu l'avais découvert. Alors, tirant le corps de son cercueil, tu le dépeças."

L'abomination de Seth

"J'ai dépecé mon frère et j'en avais le droit. Je ne suis pas responsable de sa bêtise.

Mais tu l'étais de son ivresse.

— Et alors ? J'ai coupé sa dépouille en quatorze morceaux que j'ai rejetés dans le Nil. Et les oiseaux ne se sont pas arrêtés de chanter, le vent bruissait toujours dans les tiges des papyrus. Sur ma face coupable, Atoum, comme jadis sur la sienne, laissait couler ses doigts dorés. Et pour la première fois, moi dont

ÉGYPTOMANIA

Cet article a comme sources :

Les Dieux de l'Égypte, François DAUMAS, Paris : P.U.F., "Que sais-je ?", 1982.

L'Art de l'ancienne Égypte, Kazimierz MICHALOWSKI, Paris : Mazenod, "L'Art et les Grandes Civilisations", 1983.

Il existe des dizaines de livres, films documentaires, vidéos etc. sur l'Égypte, voici une petite sélection :

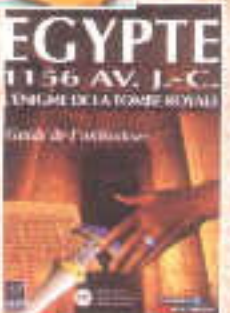
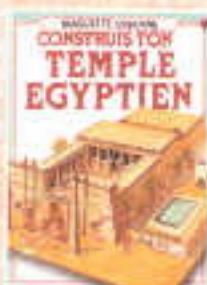
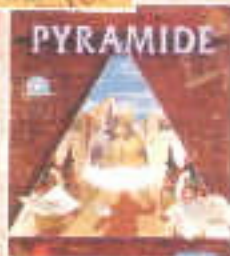
Paroles de l'Égypte ancienne, dans la collection "Carnets de sagesse", vous propose de découvrir la philosophie et les bonnes paroles du temps des pharaons. Le tout est agréablement illustré et mis en page. Albin Michel.

Pyramide : Ce logiciel (à partir de 10 ans) vous plonge dans l'Égypte des pyramides. Utilisant les outils et techniques de l'époque vous voyagez dans le berceau de la civilisation pour construire une pyramide. Mi jeu d'aventures, mi-jeu de stratégie, cette excellente réalisation vous réserve bien des surprises, comme la rencontre de Râ et d'Anubis. ÉduSoft (PC/Mac).

Construis ton temple égyptien : Les plus jeunes pourront construire eux-mêmes un lieu sacré égyptien grâce à cette maquette en carton à découper et à coller. Dans la même collection, vous pourrez même fabriquer une momie dans son sarcophage ! Usborne.

Égypte 1156 av. J-C : Incarnant un scribe de l'Égypte ancienne, vous devez enquêter pour sauver votre père accusé d'avoir fait piller une tombe ! Ce jeu d'aventures, sur le mode de *Versailles*, vous invite à explorer et à découvrir cette civilisation dans des décors en super-VGA et en omni 3D permettant des panoramiques à 360° ! Un logiciel exceptionnellement beau et intéressant, même si l'intrigue est un peu linéaire. Cryo (PC).

La Foire aux immortels : Un petit bijou de Enki Bilal, premier volet de la trilogie *Nikopol*, met en scène le tribunal des morts de l'ancienne Égypte. Relire ou lire cet album est indispensable, ne serait-ce que pour cette scène où les dieux égyptiens jouent au Monopoly. En attendant le nouveau Bilal en septembre. Humanoïdes associés.



le rire hlessé ne résonne que pour le sarcasme, je l'ai remercié, lui qui m'a fait stérile, laid et méchant.

"Autour de moi dansaient les ombres des ramures et les reflets de l'eau. Je me lavai les mains dans le courant. Au dessus de ma tête, les feuilles dispersées de lumière étaient d'un vert à vous mettre l'eau sous la langue. J'avais gagné mais il fallut que Sobek, averti par quelque créature, apprenne mon forfait.

"Anubis, Thot, Nephthys, ma propre épouse, Bastet, la douce au visage de chatte, qui est aussi Sakhmet la lionne, la cruelle, même cet imbécile de Khnoum, ou encore Nekhbet, gardienne du sud et vautour blanc, Outo, la déesse cobra qui règne sur la Basse-Égypte avec mon gros benêt de frère, toute la ménagerie sacrée se mit à sa recherche. De tous les points du Nil, on te rapportait ses morceaux. Et toi tu les pris dans ta robe, assise au bord du fleuve, et tu te mis à le bercer, tout détrempé qu'il était, comme on berce un enfant, accompagnant les gestes d'une plainte douce, et lancinante, et patiente comme la douleur."

La vengeance d'Horus

"Je m'étais retiré dans mon désert. Reprenant possession de mon domaine je posai mes mains sur le sable, et du sol jaillit un cactus. Mes paumes en portent encore la trace. Là-bas, sur la berge du fleuve, Osiris revint à la vie. Il devint le gardien des portes de la mort et le dieu souterrain de la végétation.

"Ceux qui peuvent mourir comparaissent devant vous, Anubis pèse leur cœur à l'aune de la vérité, Maât, et elle n'est pas plus lourde qu'une plume. Ceux qui se sont gardés du mal, Thot les proclame *maakherou*, "justes de voix". Il les présente à Osiris et ils se réincarnent en lui. Pour toujours ils parcourent les champs *yarou*. Ils jouissent d'une félicité éternelle. Les autres, Ammit à la gueule de crocodile, au corps où le lion le dispute à l'hippopotame, se repaît de leur cœur. Et moi je ne peux pas mourir.

"De votre union naquit un fils, Horus. Horus me pourchassa. Il vint me traquer sur mes terres. En vain je me drapai dans mes tempêtes de sable, en vain je levai pour lui mes mirages. Insensible, il me débutsqua. Je relevai le défi. Mais l'oisillon ne savait pas se battre et je lui arrachai un œil. C'est avec raison que vous m'appeliez Seth le maudit, car Thot accourut à ses cris. Il ramassa les débris, les mêla à sa salive et reconstitua l'œil qu'il remplaça, intact, dans son orbite.

"Le combat reprit de plus belle. Je fus vaincu. Me voici à présent devant votre tribunal. Vous avez jeté mon cœur à votre monstre. Je ne mourrai jamais. Éternellement, la jalousie me dévorera la poitrine, Osiris ! à nouveau je te dépèçerai, je gratterai ton nom des manuscrits sacrés, je le martèlerai pour l'effacer des stèles et ma haine te poursuivra au-delà de la mort. Osiris ! je suis le vaincu éternel mais comme cette morsure que vous infligez à mon cœur, vous les justes, ma malice est sans limites."

Le chant du monde

Osiris parle :

"Mon ennemi, mon frère, j'accepte ce défi que tu me lances, ô perdu, j'accepte ce brûlant hommage. Ta

LA VIE PRIVÉE DES HOMMES : L'ANTIQUITÉ

Depuis plus de 20 ans, Hachette Jeunesse propose une collection consacrée à l'Histoire, au sens large du terme. Les illustrations de cet article sont tirées de *La Vie privée des hommes : l'Antiquité*, un recueil regroupant trois anciens volumes de la collection : *Au temps des anciens Égyptiens*, *Au temps de la Grèce antique* et *Au temps des Romains*.

Dans la première partie, Pierre Miquel décrit, sur une abondante iconographie signée Pierre Probst, toute la civilisation égyptienne. Vous suivrez la vie quotidienne d'un gardien de troupeau, d'un artiste, d'un prêtre ou encore d'un pharaon. Vous découvrirez les coutumes et le mode de vie, l'agriculture et l'artisanat. Des appendices sur l'histoire, les dieux et le bestiaire de l'Égypte complètent l'ouvrage.

Les deux autres parties, consacrées à la Grèce et à Rome sont de la même qualité : voilà pourquoi cette collection de vulgarisation est toujours une référence pour les collégiens, lycéens et même les adultes néophytes.

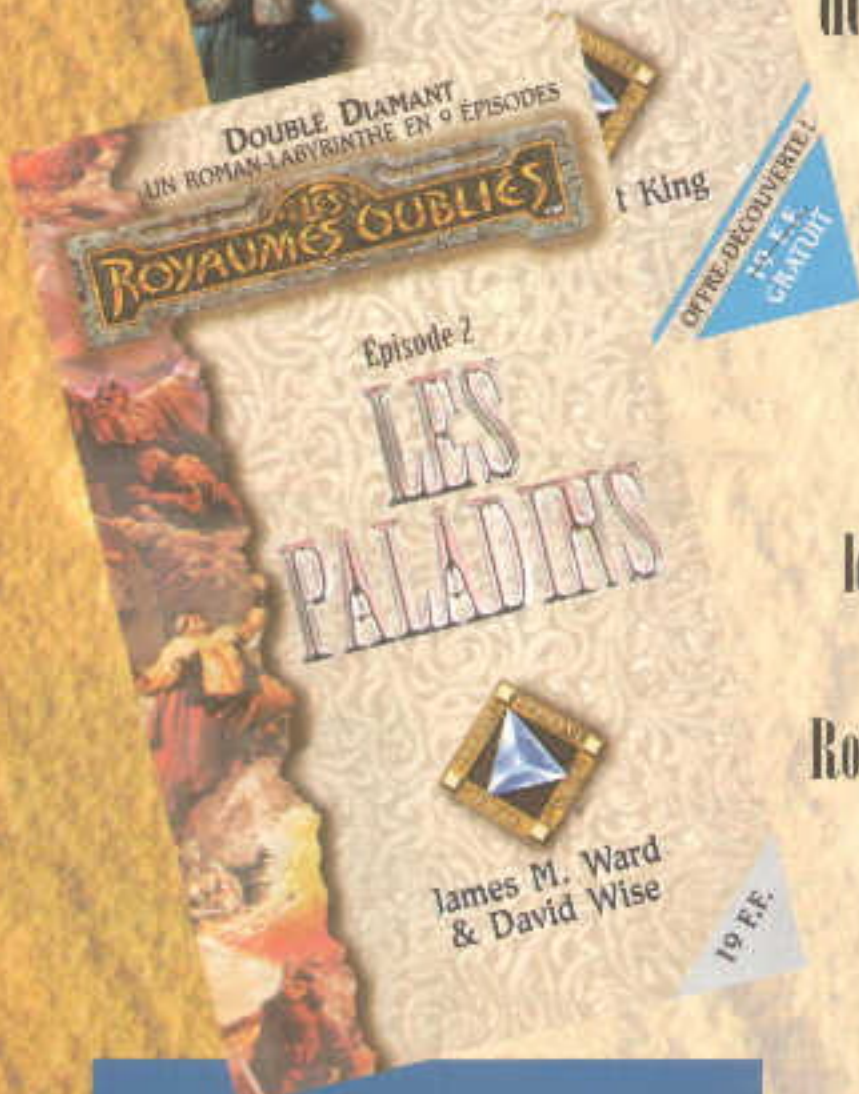




Avec "Double Diamant" laissez-vous prendre au jeu !



Un grand feuilleton
en 9 épisodes dans l'univers mythique
des Royaumes Oubliés !



Exceptionnel !

À partir du 19 mars :
le n°1 "Double Diamant" offert pour l'achat
d'une des nouveautés LUDIC de mars* :
Royaumes Oubliés / Lancedragon / Birthright

Le n° 2 : 19 FF

(Parution également le 19 mars)
Puis un épisode par mois
jusqu'en décembre.



* Offre présentée sous packs, valable dans la limite des stocks disponibles.

**FLEU
VE
NOIR**

haine n'est point aveugle : par elle tu reconnais la valeur de mon œuvre. Chaque coup porté la sanctifie. Tes calomnies sont les hymnes par lesquels, malgré toi, tu chantes ma louange : tes injures me galvanisent ; détruisant, tu me pousse à recommencer mon travail, chaque jour plus parfait.

«Vois comme le Nil déjà se retire, découvrant cette terre noire et grasse qui est la mienne, déjà la sève monte dans les jeunes pousses du blé et la vallée frissonne, pleine d'un jus âcre et vert, et la tige s'élance vers la lumière. Les masses des pêcheurs rutilent de poissons. Au village, les rues s'animent. La porteuze d'eau interrompt un instant le cours de sa souple démarche parce qu'elle a rencontré une voisine, et l'on s'étonne de la fragilité du cou, sous la jarre. Une matrone pile des amandes dans le mortier — ses bras sont pareils à cette pâte qu'elle malaxe — ; quelque part on entend une jeune fille chanter, c'est peut-être la porteuze d'eau, et son chant se répand par les rues du village. Derrière de multiples murailles, pensive au jardin du palais, la jeune princesse étrangère écoute le chant d'un invisible oiseau. «Que m'importe, mon père, que m'importe, ma mère, l'éternité de vos palais puisque j'en suis à jamais éloignée ?» Les trilles de l'oiseau séchent ses larmes, le soleil monte dans le ciel, développant l'odeur du jasmin. L'espace d'un battement de cil, elle oublie les jardins suspendus de Babylone, les murs de sa demeure perdue sur lesquels les lions pourchassent les gazelles, pris dans la pâte de verre bleu nuit.»

D'où naît la lumière

«Seth, c'est avec raison qu'on t'appelle le maudit. Tu es le creuset de la splendeur mais il ne t'a pas été donné d'y goûter, tu es le fiel en vertu duquel il est donné au miel d'exister, tu es la nuit d'où surgit le miracle du jour, ô Seth, j'accepte de mourir chaque année sous ta lame argentée, chaque année renaissant, lavé dans mon propre sang, dans le rire éternel de la résurrection.»



Texte : Véronique Marcou

Illustrations de Pierre Miquel, extraites de la Vie privée des hommes : l'Antiquité, avec l'aimable autorisation des Éditions Hachette Jeunesse.

RELU ET CORRIGÉ. Ce texte a été relu par M. Marc Étienne, Conservateur au Département Égyptologie du Louvre. Mais toutes ses remarques n'ont pas été prises en compte dans le souci de rester plus proche de la fiction que de "l'historique". Par exemple, Seth se voit condamné à régner sur le désert après son crime, et non avant, ou encore, les jardins de Babylone sont un anachronisme. Le lecteur désirant en apprendre plus se procurera les ouvrages de référence que M. Étienne leur conseille :

La Vie quotidienne au temps des pyramides, de G. Andreu (Hachette littérature).

Les Dieux de l'Égypte, collection Que sais-je ?, de C. Traunecker (P.U.F.).

Mythes et Dieux : le souffle du soleil, de Isabelle Franco (Pygmalion).

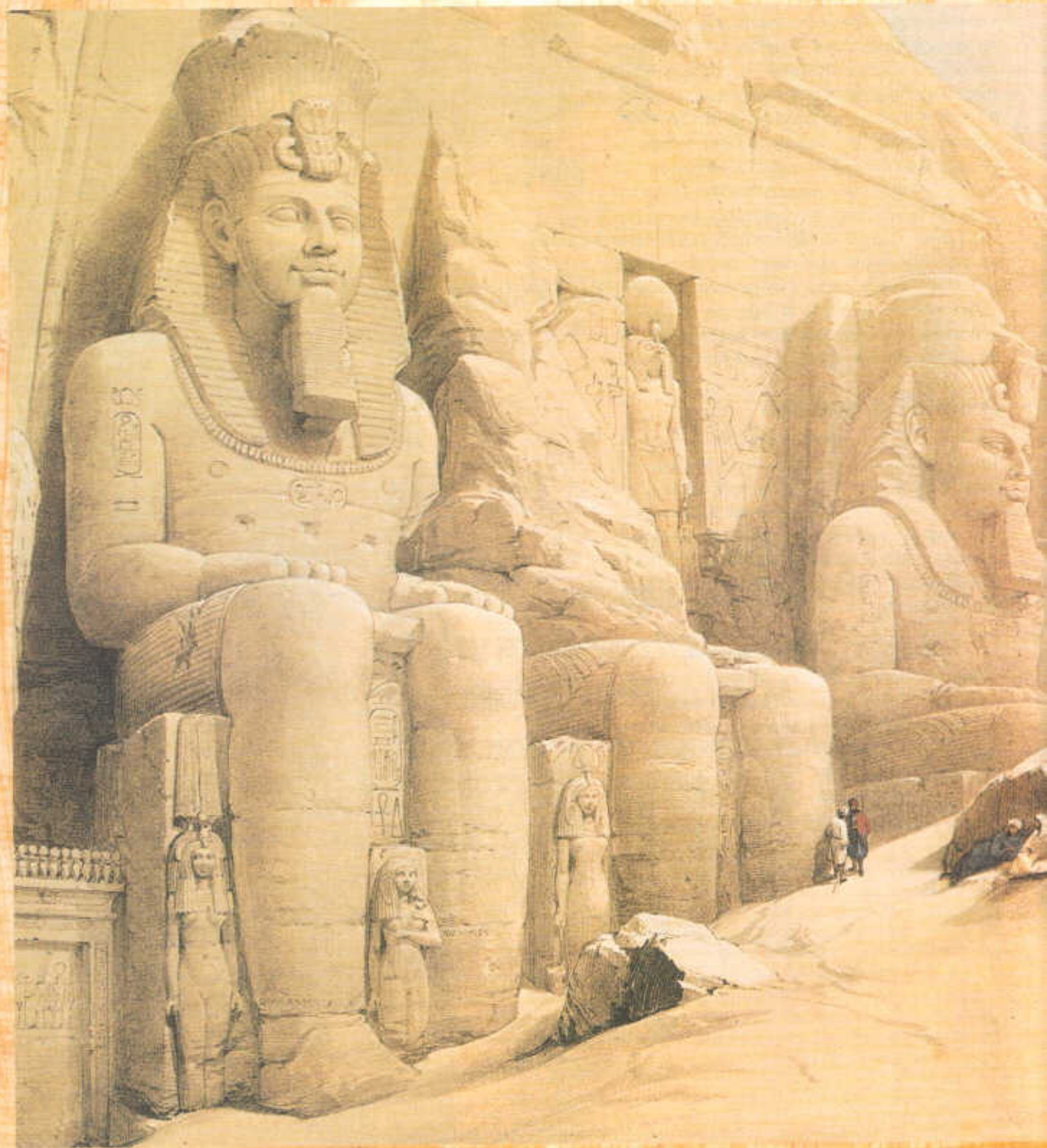
L'Égypte ancienne au Louvre, de G. Andreu, M.H. Rutschowskaya et C. Ziegler (Hachette littérature).

Chronique des Pharaons, de Peter A. Clayton, aux Éditions Castorman.

Nous remercions infiniment M. Marc Étienne, du Musée du Louvre, pour sa collaboration gracieuse et enthousiaste.



APRÈS NOUS,



LE DÉLUGE

Entre les égyptologues qui pensent sans doute un peu trop que toutes les questions sont résolues depuis longtemps et les "chercheurs" qui n'hésitent pas à affirmer que les pyramides de Ghizèh sont l'œuvre d'extra-terrestres, il est parfois délicat de se forger une opinion objective.

Il fut un temps où l'égyptologie était simple. Les spécialistes effectuaient des fouilles sur le terrain, rapportaient leurs découvertes en France et en Angleterre, se mettaient d'accord et publiaient une théorie consensuelle qui satisfaisait tout le monde. Mais aujourd'hui, les "amateurs" font à leur tour entendre leur voix et un chaos de plus en plus grand commence à régner sur le sujet. Qui a raison, qui a tort ? Ce qui paraît certain, c'est que l'intérêt que des spécialistes venus d'autres disciplines portent à l'Égypte ne pourra que faire avancer les choses, même si certains égyptologues semblent plutôt y voir une ingérence dans leur domaine de prédilection.

Ce sont le Sphinx et la Grande Pyramide qui provoquent les divergences d'opinion les plus nombreuses. Autrefois, on pensait que les pyramides étaient les tombeaux des pharaons et que chacune d'entre elles était attribuée sans le moindre doute à un roi donné. Faux, répondent les opposants, la thèse officielle doit être revue de bout en bout.

Pas de doute, depuis une vingtaine d'années, il se passe beaucoup de choses sur les berges du Nil. Le fleuve s'en moque, il continue de couler, témoin muet des siècles de la grande histoire.

Un pavé dans la mare

"Aux alentours de l'an 3000 avant Jésus-Christ, Ménès unifie l'Égypte et devient le premier pharaon du Nord et du Sud." C'est une phrase de ce genre qui explique la fondation du pays dans les livres d'histoire. Comme si, avant, il n'y avait rien. Puis, à partir de cet événement, apparaît une civilisation si avancée qu'elle en donnerait presque le tournis : sa

mythologie — pourtant si complexe — est déjà complètement définie, elle maîtrise la médecine, les mathématiques et l'astronomie, et elle est capable d'ériger d'immenses monuments... tout cela sans la moindre période de transition, sans qu'il y ait eu le moindre développement ! Un peu comme si le tout premier moteur sorti des ateliers Renault avait été capable de remporter le championnat du monde de F1 1997. C'est tout bonnement impossible, tant du point de vue historique que logique, ce qui a poussé John Anthony West à lâcher le premier pavé dans la mare égyptologique en 1979 :

"La civilisation égyptienne n'est pas due à un développement, mais à un legs." Autrement dit, elle aurait été apportée aux Égyptiens, "clés en mains", par une autre civilisation bien plus ancienne.

Vieux comment ?

West s'appuie sur le fait que certains monuments égyptiens semblent nettement plus vieux que la date fatidique de l'accession de Ménès au trône d'Égypte. Il s'agit de l'Osireion d'Abydos, de la première partie de la deuxième pyramide (dite de Khéphrén) et du Sphinx. Ces structures sont toutes constituées de blocs gigantesques pesant chacun entre cent et deux cents tonnes (le Sphinx a bien évidemment été taillé dans un seul bloc, mais le Temple de Khéphrén, qui le jouxte, ne déroge pas à la règle) et elles ont manifestement subi une énorme érosion, bien plus que d'autres constructions telle la Grande Pyramide.

Intéressons-nous plus particulièrement au Temple de la Vallée (dit de Khéphrén) et au Sphinx. Ces deux structures auraient, de même que la deuxième pyramide, été bâties par le successeur de Khéops, Khéphrén (de son nom égyptien, Khéf-Ré), mais cette attribution reste encore incertaine. En effet, elle repo-

**Jeux de rôles :
Un mystère
égyptien
de plus,
page 86.**

se principalement sur deux preuves : le visage même du Sphinx et le fait que des statues du pharaon aient été découvertes enterrées sous le temple. Certes, ce dernier est relié à la pyramide par une allée de pierres et le Sphinx n'est distant que de quelques mètres, mais une telle proximité ne saurait être une preuve suffisante (en procédant de la sorte, on pourrait en effet "démontrer" que la pyramide du Louvre est le tombeau de la Vénus de Milo).

Bizarrement, les égyptologues du siècle dernier semblaient majoritairement convaincus que le Sphinx était tellement vieux qu'il datait de la préhistoire et n'avait rien à voir avec l'Égypte dynastique. Peut-être ne se trompaient-ils pas, bien que leurs théories ne soient plus en vogue de nos jours. D'autant que le plus grand historien égyptien, Manéthon, fait remonter la civilisation de son pays à plusieurs dizaines de milliers d'années en arrière ; et les détracteurs des égyptologues ont du mal à s'expliquer pourquoi ces derniers se reposent sur les écrits de Manéthon pour ce qui est de la période dynastique alors qu'ils les considèrent comme des légendes pour la période antérieure à Ménès.

Des arguments de poids

Pour ce qui est du Temple de la Vallée, les blocs utilisés sont plus souvent proches de deux cents tonnes que de cent et, aberration suprême, ils sont taillés dans tous les sens (en biseau, avec des retours, etc.) mais joints avec une précision extrême⁽¹⁾. Il existe actuellement deux grues capables de soulever des

La tête du Sphinx fut dégagée par Napoléon en 1816, le reste des excavations ne fut complète qu'en 1925.

(1) On trouve exactement le même type de construction à Saqsayhuamán, dans les Andes. Là encore, une peuplade préhistorique a réussi à ériger des bâtiments "impossibles". Et, fait curieux, son dieu civilisateur, Viracocha, n'est autre que le portrait craché d'Osiris.



poids de cette taille, et encore faut-il dans les six semaines de préparatifs (installation de contrepoids, etc.) avant que le moindre bloc ne puisse être levé. Lorsqu'on lui a montré les photos du temple, l'ingénieur responsable de la grue de Long Island aurait déclaré qu'il ne comprenait pas comment les Égyptiens avaient pu faire, compte tenu des distances à couvrir et du manque de place disponible. Il ne pensait d'ailleurs pas qu'il soit possible de réaliser un tel ouvrage de nos jours.

Le même problème se pose également pour la construction des pyramides. On a bien retrouvé des restes de rampes en terre à proximité de certaines mais, selon plusieurs ingénieurs, ces dernières n'auraient jamais pu supporter le poids de tels blocs. Elles auraient dû, pour ce faire, être en granit et trois fois plus volumineuses que les pyramides elles-mêmes, et l'on n'a jamais retrouvé la moindre trace de telles constructions⁽²⁾...

Quant au Sphinx (le fameux "portrait de Khéf-Ré") s'il faut en croire le Lieutenant Frank Domingo, spécialiste des identifications pour la police de New York, non seulement ce visage n'aurait rien à voir avec celui des statues du pharaon, mais en plus, les deux individus représentés ne seraient même pas de la même race.

L'énigme du Sphinx

Le Sphinx a passé la majeure partie de son histoire enfoui dans le sable jusqu'au cou et, pourtant, son corps a été fortement attaqué (par le vent, s'il faut en croire les égyptologues). En 1990, un géologue s'est enfin intéressé à la question. Il se nomme Robert Schoch et sa spécialité se trouve être l'érosion des roches tendres. Lorsqu'il a vu le monument, il n'en a tout d'abord pas cru ses yeux : un seul type d'élément, l'eau (et plus particulièrement des pluies incessantes), peut causer des ravages aussi spécifiques dans ce type de roche... et l'on sait qu'il a beaucoup plu en Égypte voici environ douze mille ans.

Le monde scientifique est depuis divisé. Les égyptologues continuent d'affirmer (en s'appuyant sur les statues de Khéf-Ré) que le Sphinx a été érigé en 2500 av. J.C., tandis que géologues et paléontologues soutiennent l'estimation de Schoch, qui fait remonter le monument "au minimum" à 7000 av. J.C. John Anthony West va encore plus loin. Faisant référence aux déductions du mathématicien français Schwaller de Lubicz, il prétend, lui, que le Sphinx aurait été construit aux alentours de l'an 15000 av. J.C.

Mais si le Sphinx est si vieux, qui a pu le sculpter dans la roche ? Schwaller était persuadé qu'il existait autrefois une civilisation très ancienne, aujourd'hui disparue et dont nous avons oublié jusqu'à l'existence. Les textes égyptiens font d'ailleurs état de ces êtres venus d'ailleurs, ces "dieux" qui, selon leurs propres termes, leur auraient tout appris et auraient érigé les merveilles les plus anciennes de leur pays.

Les Égyptiens les appelaient le Peuple de la Mer Verte. Platon leur donnera le nom d'Atlantes.

(2) Je vous laisse imaginer ce que les adeptes du New Age ont pu déduire d'une telle impossibilité physique.

Une attribution peu convaincante

Le flou artistique semble également de mise pour ce qui concerne la Grande Pyramide. Elle a été identifiée en 1837 comme étant le tombeau de Khéops (Khéouph) par le Colonel Howard Vyse. Alors que d'autres étaient passés avant lui sans rien voir, Vyse a "découvert" dans la pyramide des hiéroglyphes tracés à la peinture rouge prouvant sans le moindre doute possible que cette dernière a été construite par Khéouph. Détail amusant, les hiéroglyphes en question recèlent des "fautes d'orthographe" que l'on retrouve déjà dans les deux seuls ouvrages spécialisés existant à l'époque du colonel⁽³⁾...

À l'opposé, Auguste Mariette a découvert à Ghizéh lors du siècle dernier la fameuse Stèle de l'Inventaire, document égyptien qui pose problème aux

spécialistes car elle affirme catégoriquement que le Grand Sphinx et la Grande Pyramide (ainsi que d'autres constructions du plateau) existaient déjà bien longtemps avant que Khéouph (et donc Khéf-Ré, qui lui a succédé) ne viennent au monde.

Mais les égyptologues ont tranché, et ils préfèrent aujourd'hui les découvertes de Vyse à celles de Mariette.

La tête dans les étoiles

Et ce n'est pas tout, car si la Grande Pyramide a peut-être été construite bien avant Khéouph, il se pourrait également qu'elle n'ait jamais servi de tombeau. En effet, ses couloirs sont trop petits pour permettre le passage du fameux sarcophage de la chambre du roi (la pyramide a donc en quelque sorte été construite autour de lui) et, surtout, l'édifice était déjà totalement

vide lorsque les hommes engagés par le Calife Al-Ma'moun ont réussi à s'y frayer un passage (en forant à même la roche) au neuvième siècle de notre ère.

Mais alors, à quoi pouvait-elle servir ?

Robert Bauval, ingénieur spécialisé dans la construction des édifices de grande taille, a été le premier à proposer une thèse crédible quant au véritable usage des quatre conduits obliques s'ouvrant dans les deux salles supérieures de la pyramide et que l'on prenait jusque-là pour des "conduits d'aération".

En faisant appel à la précession (voir encadré), Bauval a réussi à démontrer qu'aux alentours de l'an



Le temple d'Edfou, entièrement dédié à Horus, perdit ses couleurs en quelques années, après avoir été dégauché.

(3) Lors de la même expédition, l'assistant de Vyse aurait découvert un fragment de plaque en fer coincé dans l'un des conduits. Les égyptologues considèrent qu'il s'agit là d'un canular, étant donné que "le fer n'avait pas encore été découvert en Égypte à cette époque". Étrange, vu que les tests effectués sur la plaque montrent qu'elle est effectivement très ancienne et que les textes sacrés égyptiens font maintes fois référence au fer.



LA PRÉCESSION

Les gigantesques forces gravitationnelles qui s'exercent sur notre planète ont pour effet de la déformer. La Terre, que l'on considère sphérique, est en fait aplatie aux pôles et légèrement plus large à l'équateur. La répartition de sa masse n'est donc pas parfaitement homogène et l'influence de la Lune et du Soleil la fait osciller très lentement sur son axe, un peu à la manière d'une toupie. Ce mouvement est extrêmement régulier et quantifiable, et l'on sait aujourd'hui qu'il prend très exactement 25.920 ans. On appelle cette durée un cycle.

En d'autres termes, sur une période 26.000 ans, la position des astres varie lentement dans le ciel nocturne. Donc, grâce à la précession, il suffit de connaître la position d'une étoile donnée et le lieu où se trouve celui qui la regarde pour savoir à quelle date l'observation a été faite (ce qui a récemment permis de dater Stonehenge avec une bien plus grande précision).

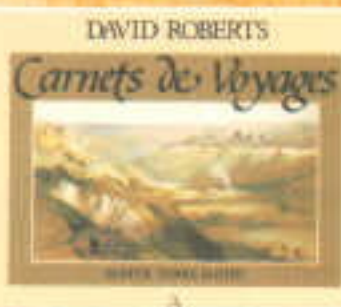
De plus en plus de pistes laissent à penser que les anciens connaissaient la précession et qu'ils étaient même au courant de la vitesse exacte de ce phénomène. La plupart des légendes humaines en font état sous forme de valeurs "codées" pour décrire les événements en rapport avec les dieux et le firmament, et certains chercheurs n'hésitent plus à affirmer que de nombreux mythes ont pu être bâtis autour de cette observation du firmament (par exemple, un dieu "mourant" après que l'étoile qui le représentait a disparu sous l'horizon). La Grande Pyramide incorpore elle aussi ces valeurs clés.

CARNETS DE VOYAGES

L'écossais David Roberts (1796-1864) était un artiste d'immense talent qui fut reconnu de son vivant puisqu'il entra à l'Académie royale en 1841. Jeune, il peignait déjà des scènes imaginaires des terres dont il rêvait, celles de l'Orient. De peintre en bâtiment, il devient peintre de théâtre, puis sillonne l'Europe et ramène de nombreuses toiles et croquis qui vont lui permettre de concrétiser son rêve.

Le 31 août 1838, il quitte Londres pour rejoindre Alexandrie. L'artiste voyagea durant 11 mois dans tout le Moyen-Orient, remontant la vallée du Nil avant de partir pour Akaba, Petra (entre autres) et de visiter ensuite la Terre Sainte. De ce prodigieux voyage, Roberts ramènera 272 dessins, 272 chefs-d'œuvre. Nous n'avons reproduit ici que quelques-uns de ceux concernant l'Égypte. Ils permettent de voir des monuments qui nous sont devenus familiers, mais sous un œil différent, tel ce sphinx ensablé jusqu'au cou. Le livre publié par les Éditions Anthèse ne se contente pas de reproduire les dessins, il présente également le journal de bord de l'artiste, avec ses réflexions, ses observations et le récit de "son" aventure.

Carnets de voyages, de David Roberts est publié aux Éditions Anthèse.



2500 av. J.C. (date supposée de la construction de la Grande Pyramide), les conduits en question étaient parfaitement alignés avec des étoiles et constellations qui avaient une grande importance aux yeux des Égyptiens (dont, entre autres, Orion et Sirius, qui représentaient respectivement Osiris et Isis). Autrement dit, la Grande Pyramide servirait de "marqueur temporel", qui graverait éternellement la date de 2500 av. J.C. sur le plateau de Ghizèh. À moins que...

Le pays des dieux

Bauval s'est également aperçu qu'une partie de la voûte céleste était représentée sur le sol égyptien : les plus importantes étoiles et constellations se retrouvent dans les pyramides et autres édifices de l'époque (les distances les séparant étant fidèlement conservées⁽¹⁾), et même la Voie Lactée, le "Nil Céleste", possède son double sur le sol. Comme si les Égyptiens avaient essayé de reproduire sur terre le pays où vivaient les dieux.

Mais ce n'est pas tout, car si la représentation des étoiles sur le sol est exacte pour 2500 av. J.C., ce n'est pas le cas de la Voie Lactée, qui est manifestement de travers. Robert Bauval et Graham Hancock se sont alors demandés si une autre date pouvait leur donner une meilleure représentation.

Ce qu'ils allaient découvrir dépasserait largement leurs espérances.

À la recherche de Zep Tepi

Les textes égyptiens font état d'une Première Époque, ou Zep Tepi, pendant laquelle les dieux vivaient parmi eux. C'était un temps qui avait fait suite à la grande inondation (le Déluge ?) et au cours duquel Osiris et les siens avaient commencé à bâtir ce pays qui deviendrait l'Égypte.

En utilisant à nouveau la précession, Bauval et Hancock ont continué à remonter le temps pour voir si une autre époque offrait une meilleure corrélation entre l'Égypte du sol et celle des cieux. Or, il se trouve que la représentation parfaite existe bel et bien, pour l'an 10500 av. J.C., c'est-à-dire bien avant l'apparition des premiers hommes dits "civilisés", et juste à la fin de la dernière glaciation, période qui correspond fatalement à une forte montée des eaux (cette date est également en accord avec les découvertes de Schoch — voir plus haut⁽²⁾).

À la même date (toujours grâce à la précession), le Sphinx regardait le soleil se lever sous les pattes du Lion, constellation qui n'était autre que la représentation céleste du Sphinx lui-même. D'où l'idée un peu folle qu'il existerait peut-être une salle au trésor sous ce vénérable monument ; d'autant que des recherches indépendantes menées à l'aide d'un sismographe par un géophysicien américain en 1990 montrent qu'il existe bel et bien une cavité sous le Sphinx.

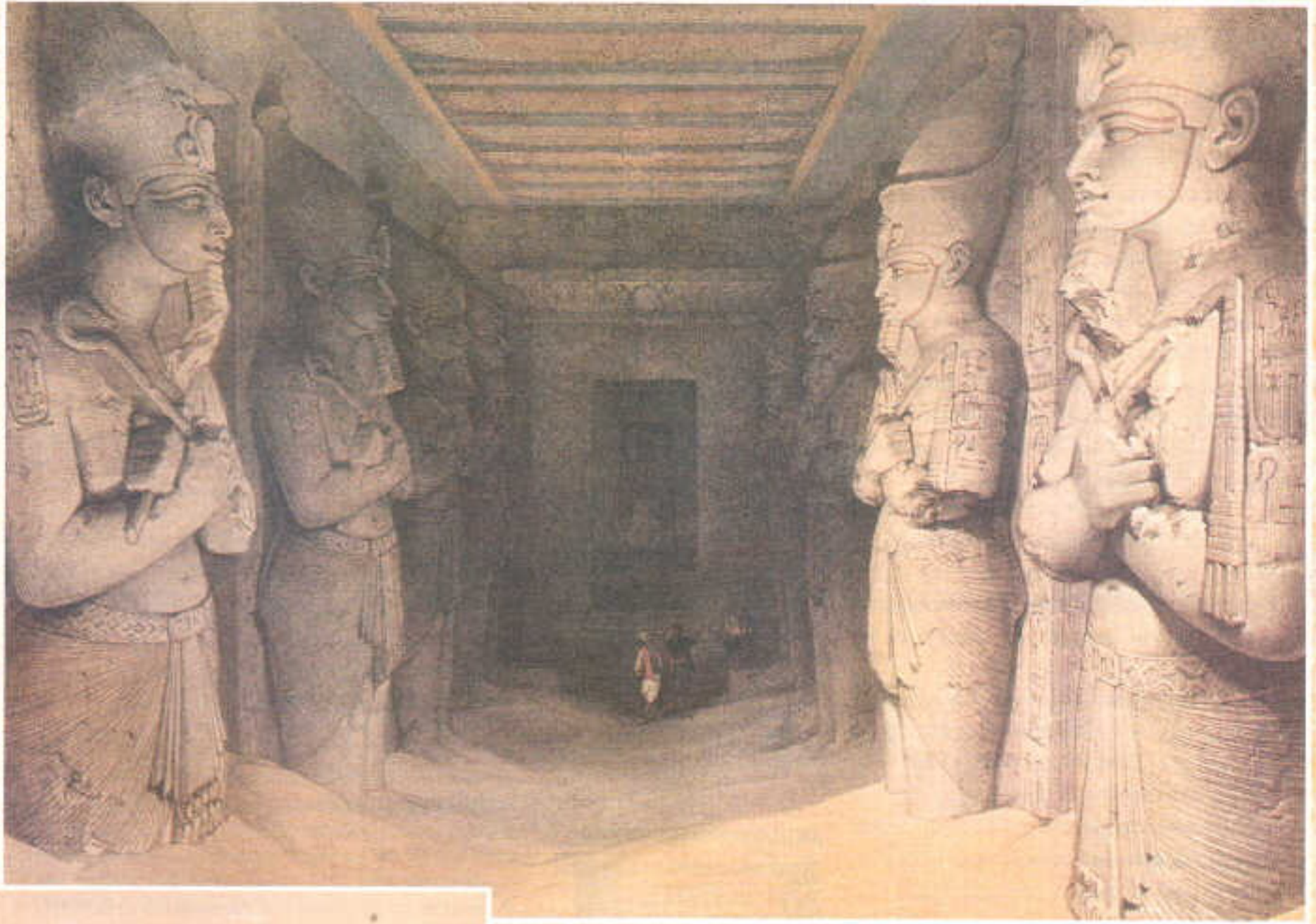
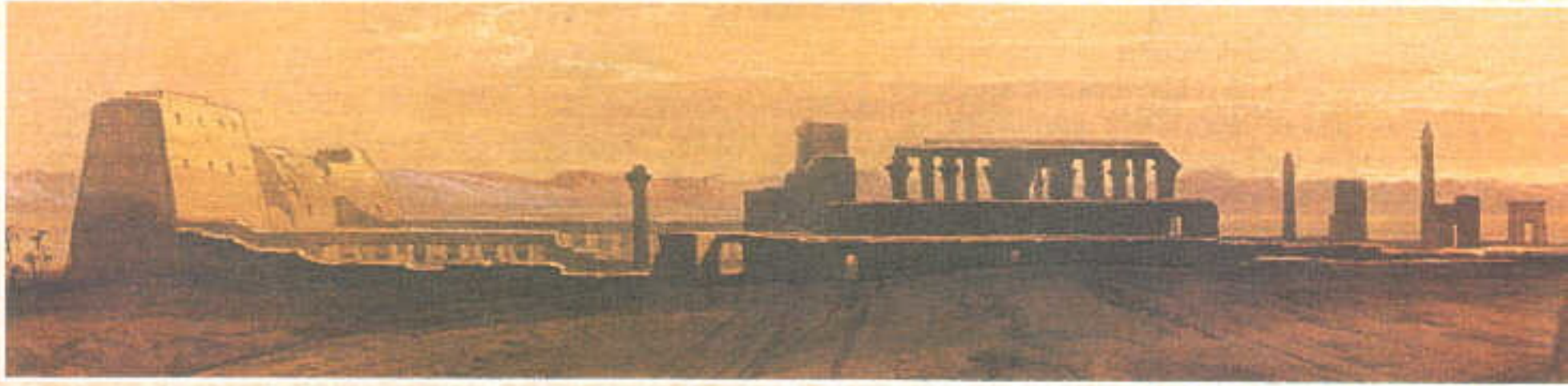
(1) La reproduction est si fidèle que, dans le cas des pyramides de Ghizèh, la taille des monuments est proportionnelle à la luminosité des trois étoiles de la ceinture d'Orion, qu'elles représentent.

(2) Détail amusant, le médium américain Edgar Cayce a annoncé que la Grande Pyramide avait été conçue par les Atlantes aux alentours de l'an 10500 av. J.C. et que ces derniers avaient entreposé leur savoir dans une salle secrète située sous le Sphinx.



Comment ne pas comprendre l'emballement des imaginations face à la beauté et à la grandeur de l'héritage laissé par la civilisation égyptienne ? Des vestiges de Karnak, le plus vaste monument d'Égypte (en haut), au temple d'Abou Simbel (ci-contre) dont les statues ne sont éclairées que deux fois l'an, l'Égypte attire tous les amateurs de mystères et de beauté depuis bientôt deux siècles. En bas de page, on peut voir deux vues de Philae, signées, comme toutes celles de cet article, par David Roberts que l'on aperçoit à l'ouvrage dans le temple de Deir el Medinah.







Le dernier message des Atlantes ?

Qu'en est-il de la Grande Pyramide elle-même ? Du point de vue de la construction, elle est d'une exactitude presque impossible à atteindre, même avec nos techniques actuelles. Les conduits, orientés comme ils le sont, montrent que ses bâtisseurs connaissaient l'astronomie, et nombre de ses dimensions semblent se rapporter à la seule et unique langue universelle, les mathématiques (elle incorpore par exemple à de multiples reprises des nombres tels que π et ϕ , censés avoir été découverts par les Grecs quelques millénaires plus tard). Mais alors, à quoi servait-elle, si son "sarcophage" n'a jamais été conçu pour renfermer la moindre dépouille ?

Pour certains, à délivrer un message, telle une bouteille lancée dans l'océan du temps. Mais un message si important et si complexe qu'il ne pouvait être compris par les gens de l'époque et devait pouvoir être décodé par les générations futures.

Stupide, n'est-ce pas ?

Sauf que, c'est bien l'étude de la Grande Pyramide qui a permis de remonter jusqu'à l'éventuelle salle secrète qui pourrait être située sous le Sphinx. De plus, la pyramide est encore loin d'avoir divulgué tous ses secrets (à preuve, la porte découverte en 1993 au bout de l'un des conduits par l'Allemand Rudolf Gantenbrink et que les Égyptiens refusent depuis d'ouvrir). Certains pensent que de nombreuses pistes, à l'intérieur de ses murs et dans l'Osireion d'Abydos (que les textes sacrés égyptiens relient tous étroitement au plateau de Ghizéh) semblent pointer en direction du Déluge.

Quel est le rapport, me direz-vous ? Il se trouve tout simplement que, selon les anciens textes égyptiens, chaque demi-cycle de précession (13.000 ans, voir encadré) s'accompagne de gigantesques bouleversements à l'échelle du globe et que ceci est confirmé par deux étonnantes sources de prophéties (sans aucun rapport) que le monde scientifique semble prendre de plus en plus au sérieux : l'Ancien Testament (le fameux "code secret" de la Bible) et le calendrier multi-millénaire que les Mayas ont hérité des Olmèques.

Selon ce calendrier, notre monde vivrait dans le Cinquième Soleil, tous les précédents s'étant achevés par une terrible catastrophe (le quatrième aurait été détruit par l'eau, mais ce n'est pas vraiment une surprise). Et, raffinement suprême, le calendrier va même jusqu'à donner la date de la fin du Cinquième Soleil. Au jour près.

Mais vous ne pensiez tout de même pas que nous allions tout vous dire en une seule fois, si ?

Texte : Éric Holweck
Illustrations de David Roberts,
 extraites de *Carnets de Voyage*,
 avec l'aimable autorisation
 des éditions Anthèse.

AVERTISSEMENT APRÈS LECTURE. Il faut savoir qu'on peut faire dire n'importe quoi aux chiffres (voir l'excellent *Pendule de Foucault* d'Umberto Eco) ou à l'astronomie. Certains voyaient dans l'emplacement des cathédrales une carte géante de la constellation de la Vierge. D'autres soutiennent que la Bible parle d'extraterrestres et que leur langage est codé dans les versets. Il est impossible de prouver que de telles affirmations sont fausses, tant elles sont basées sur des postulats et des théorèmes qui sont déjà eux-mêmes fallacieux.

Concernant l'Égypte, d'aucuns ont dit par exemple que la Grande Pyramide est bâtie sur un axe nord-sud avec une exactitude telle qu'on ne peut même pas atteindre aujourd'hui ; ridicule, puisque le pôle magnétique est en perpétuel mouvement et que le pôle géographique est calculé d'après une moyenne des positions magnétiques précédentes ! On pourrait ainsi démontrer point par point tous les arguments avancés dans l'article, tout comme l'on pourrait également détruire les belles théories figées des égyptologues.

Mais là n'est pas notre propos, nous sommes ici pour divertir. Il fallait juste préciser que notre but n'est pas de cautionner les théories New Age ou macabroscopiques de certains auteurs n'ayant souvent pour objectif que de remplir leur compte en banque en se servant de l'ignorance du sujet, de la crédulité naturelle ou de l'attrance pour le mystère que nous partageons tous.

À TRAVERS LE BERCEAU

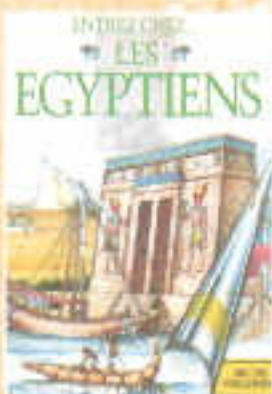
Voyage en Égypte. Si vous craignez le soleil ou n'avez pas les moyens de vous offrir un séjour de rêve dans la vallée du Nil, ce CD-Rom fera un excellent substitut puisqu'il permet une promenade tant géographique que temporelle. Plus de 900 photos vous offriront un séjour dont vous serez le seul guide et organisateur et qui vous fera découvrir, l'histoire, les monuments et la civilisation égyptienne. (EMME interactive)

Entrez chez... les Égyptiens. Ce livre est consacré à la civilisation et à la culture égyptiennes. Il décrit le mode de vie du peuple et de la noblesse, les coutumes et la religion, etc. Son originalité réside dans un système de caches plastiques qui révèlent l'intérieur des bâtiments et leur contenu. Un bon ouvrage de vulgarisation. (Gründ)

Les voyages d'Alix : L'Égypte (1). Ce petit bijou, réalisé par le père d'Alix est un prodigieux guide de l'Égypte. Jacques Martin, aidé d'un de ses disciples, Rafael Morales, a effectué un minutieux travail de reconstitution que les meilleurs ordinateurs jalourent. Ce premier volume est consacré à Karnak, Louxor et à une fête d'Opet. Des textes décrivent d'abord les lieux et expliquent leur histoire et leur raison d'être. Jacques Martin propose ensuite des plans, des vues en coupe et enfin de superbes dessins en couleurs reconstituant les lieux avec leurs occupants. C'est un peu comme si un dessinateur avait pu prendre des vues aériennes ou faire ses dessins tranquillement installé il y a quelques milliers d'années ! Cette monumentale série contient également deux volumes sur Rome et un sur les navires de l'Antiquité. (Dargaud/Orix)

Orion. Le maître Jacques Martin, assisté cette fois de Christophe Simon, propose une série dans la lignée d'Alix, mais se déroulant dans l'Égypte ancienne. Les dessins en ligne claire sont excellents, et les scénarios vous amèneront au cœur des intrigues politiques complexes de cette époque. (Dargaud)

Musée du Louvre. Rien de tel qu'une visite dans les nouvelles galeries égyptiennes du Louvre pour découvrir l'Égypte. L'exposition se compose de deux sections. La première est thématique et chaque salle est consacrée à un sujet : l'agriculture, l'écriture, les dieux, les tombeaux, le livre des morts, etc. Un effort tout particulier de mise en scène et de clarté a été fait. On trouve ainsi de nombreuses étiquettes, une succession logique des salles et des panneaux explicatifs. La seconde partie est consacrée à l'histoire de l'art et propose de nombreuses pièces d'art égyptien classées par époque. Je recommande chaudement cette visite qui, loin d'être rebutante et ennuyeuse, émerveillera les visiteurs, ne serait-ce que par les momies et les nombreux sarcophages exposés. Renseignements au 01 40 20 53 17 ou au 01 40 20 51 51.



À la Pointe du Pinceau

Toutenbrico 1^{er}

Plongez
au cœur des
légendes égyptiennes en mettant en scène
Horus et Anubis.
Un voyage
mythologique
ça vous tente ?

7 rouver des dieux égyptiens en boutique tient du miracle. C'est pour moi une bonne occasion d'aborder dans cette rubrique la conversion de figurines 54 mm de la gamme Historex vendues dans les magasins de figurines traditionnels pour moins de 50 francs. Munissez-vous de documentation, mais rappelez-vous que c'est votre concept qui prime, car après tout, personne n'a jamais vu les dieux égyptiens, donc sujet libre. Vous aurez aussi besoin de "morceaux de figurines" afin de pouvoir les coller sur vos modèles plastiques, assurez-vous de l'échelle de ceux-ci pour que l'ensemble soit cohérent et fasse réaliste.

Pièces détachées

Photo 1 : Pour les corps humains des dieux, procurez-vous une boîte de figurines modulables Historex de 54 mm. Malheureusement, une fois les figurines collées, des trous apparaissent aux jointures, il vous faudra donc du mastic de chez Prince August, spécialement prévu pour ce travail. Prévoyez également de la pâte Fimo pour habiller vos personnages, ainsi que vos instruments habituels de modelage et les deux inséparables : super-glu et exacto.

Photo 2 : Voici les différents éléments, récupérés à droite et à gauche, qui permettront d'habiller les figurines. On remarque, entre autres, une paire de bras, quelques armes, un ovale en plumes et deux têtes d'animaux : chacal et faucon. Selon l'effet rendu, tout ne sera pas forcément utilisé.

Photo 3 : Pour créer la scène sur laquelle évolueront les personnages, un carreau de carrelage fera office de socle. Ajoutez à cela un sachet de sable (grains moyens), de la colle universelle, un petit plâtre "makomoulage" et des résidus de plâtre pour le relief. Signalons que de nombreux éléments de décors ambience égyptienne peuvent être achetés en magasins. Ils sont de la marque Grendel (distribution Hexagonal). Bien sûr, vous aurez besoin de votre gamme de peinture acrylique (nous utilisons celle de Prince August), de vos habituels pinceaux et de vos deux mains.



▲ 1

2 ▶

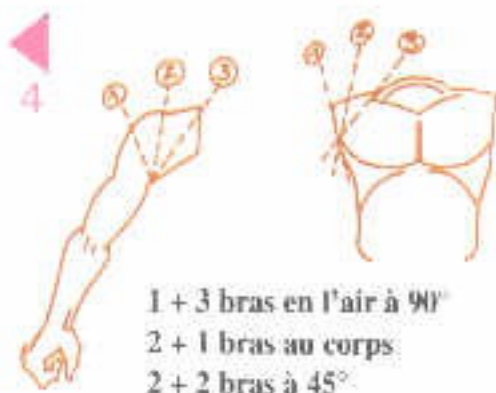


▲ 3



Poses de mannequins

Photo 4 : Après avoir "triturer" les figurines dans tous les sens, il faut leur donner une position définitive. Le bras gauche d'Anubis reposera sur sa jambe gauche, elle-même en appui sur la barbe postiche du pharaon. L'autre bras, en mouvement, se dégage du corps grâce à une coupe verticale au niveau de l'épaule en plomb.



Horus, quant à lui, aura les bras dans leur position d'origine.

Maintenant que les figurines sont définitivement collées, nous abordons la phase modelage qui se fera grâce aux techniques déjà abordées dans le [33].

Photos 5 & 6 : La manœuvre consiste à préparer les éléments de vêtement à plat, avec tous les détails modelés. Une fois ceux-ci prêts, décollez-les du support pour les poser délicatement sur la figurine. Mais vous ne pourrez pas cuire la figurine (en plastique) avec la Fimo et vous ne pourrez pas non plus enlever la pâte afin de la faire cuire à part. Une seule solution face à ce problème : la vitrification !

Commencez par la tête et le buste ! Pour Horus : une capuche ornera sa tête et une parure son cou. Anubis, quant à lui, portera la coupe à l'égyptienne ainsi qu'une plaque pectorale richement décorée. Attention cependant de ne pas écraser les détails pendant la manipulation : si cependant vous avez eu la main lourde, reprenez ceux-ci à même le support.

Photo 7 : Pour le drapé des jupettes, faites-le également à plat, puis découpez les

comme des patrons de couture [NDLR : Lisez *Modes & Travaux*]. Enfin posez-les sur les figurines en commençant par la taille et arrangez-vous pour leur faire suivre les lignes du corps.

Photo 8 : Une fois l'élément posé, procédez à la vitrification de celui-ci. Faites couler une goutte de super-glu sur l'élément et soufflez dessus pour l'étaler. Recommencez l'opération autant de fois que nécessaire pour recouvrir entièrement le modelage d'une fine pellicule solide, il ne bougera plus.

Photos 9A & 9B : Pour les derniers détails, comme ici le revers de la toge, posez un boudin de pâte et modellez-le directement sur la figurine.

Photos 10 & 11 : En ce qui concerne les finitions, inspirez-vous de la mythologie égyptienne, comme pour Anubis avec ses bretelles et sa ceinture à écailles. Il vous reste à boucher les creux grâce au mastic, puis à gratter le trop plein une fois sec. N'hésitez pas à remettre une couche de glu au final sur les parties fragiles, afin de consolider celles-ci.

Voilà enfin Anubis et Horus prêts à être peints.

Coup de peinture

Photo 12 : Pour bien peindre les figurines, collez-les sur un socle plastique, et préparez une sous-couche marron lamée (20 % noir, 80 % rouge). Vous pouvez à loisir foncer les creux et les parties cadrées avec un noir pur que vous dégraderez sur le marron encore humide. Les surfaces les plus importantes étant les peaux, nous commencerons bien entendu par celles-ci. Comme sur beaucoup de documentations les peaux de dieux sont foncées, je vais essayer de faire de même sur les figurines avec, pour Anubis, un ton noir nubien et, pour Horus, une couleur de peau cuivrée.

Pour Anubis, prenez la couleur ambre brûlée associée à 50/50 avec du noir et peignez l'ensemble des surfaces de la peau. Pour Horus, sur une base marron rouge, faites vos deux couleurs en quantité suffisante pour qu'elles ne sèchent pas.

Faites ressortir les muscles et les parties saillantes exposées à la lumière, en rajoutant 10 % de couleur au mélange de base et peignez les détails sans aller dans les creux ni dans les interstices entre les muscles.

▼ 5A, 5B, 6



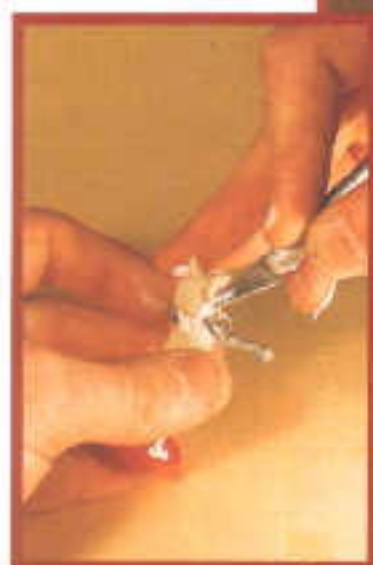
▲ 7

▲ 8

▲ 9A

▲ 9B

10 ▼ 11 ►



Utilisation des couleurs

Base foncée	
Chair moyen	
Chair clair	
Chair très clair	

Petit à petit, en rajoutant la couleur de base à chaque passage, réduisez la surface à peindre sur les reliefs en resserrant les aplats pour donner au volume comme des cercles concentriques.

Photos 13 & 14 : Pour le drapé de la robe d'Anubis, utilisez un beige base que vous dégraderez de 20 % vers le blanc à chaque passage pour finir avec un liseré de couleur presque pure sur les échancrures et à la limite de la ceinture. Même technique pour Horus avec pour base un gris moyen dégradé sur le blanc.

Enfin, il reste à peindre les derniers détails comme les bijoux des colliers pectoraux : en n'oubliant pas de laisser les sous-couches de base entre les détails, ainsi qu'un liseré sombre à la limite de la peau. Respectez les couleurs d'époque pour les parties métalliques (ici bronze et or) ainsi que les bijoux en rouge et bleu. Tous ces détails, selon leur taille, sont à dégrader en 1 ou 2 fois, voire 3 fois pour les plus gros.

Les dernières touches restent à faire selon votre imagination, afin d'obtenir l'effet désiré : Anubis aura les cheveux noirs légèrement dégradés au bleu nuit et des yeux jaunes sur fond noir. Quant à Horus, la tête sera brune, dégradée vers le jaune avec le bec gris dégradé au blanc et un œil classique : blanc sur fond noir avec une pupille ronde.

Photos 15 & finale : Reste la scène à peindre : après avoir passé de la colle sur l'ensemble de la plaque céramique, posez les éléments à plat sur celle-ci, puis saupoudrez de sable et laissez sécher une heure.

Une fois le tout bien sec, peignez à la grosse brosse plate une couche base marron noisette et dégradez de 10 % le jaune à chaque couche. Finissez avec 5 % de blanc pour les détails (voir [35]).

Pour terminer, décollez au cutter vos figurines et placez-les sur le décor selon votre idée de base. Voilà, les dieux sont revenus sur Terre...

Votre scribe bien-aimé :
TOUTENBRICO 1^{er}

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



▲ 12

▼ 15



13

14



Participez au concours de dioramas pour l'Année de l'Orc, page 19.

Vampires

John Carpenter, c'est un peu comme les hirondelles : il revient chaque année avec son nouveau film. Pour 1998, il vous propose sa vision des vampires !

Vampires de John Carpenter, durée : 1 h 43, sortie le 15 avril 1998.



Après un *Los Angeles 2013* sympathique mais pas transcendant (voir notre numéro 32), John Carpenter nous revient au mieux de sa forme. Il nous prouve qu'on peut encore innover avec un sujet pourtant déjà fortement exploité, les vampires.

Le commando Crow

Nous sommes au Nouveau Mexique. Un van s'arrête au bord de la route qui traverse les étendues désertiques. Jack Crow (James Woods) en descend puis observe à la jumelle une vieille maison de bois abandonnée, seul relief du paysage désolé. Il allume ensuite son talkie-walkie et annonce : "C'est peut-être un nid, on y va". Il remonte dans le van et roule en direction de la vieille habitation, suivi d'un 4X4. Les deux véhicules s'immobilisent, les portes arrières du van s'ouvrent, et cinq hommes s'en extirpent en portant du matériel lourd. Il y a là des fusils et des revolvers de gros calibre, des harpons surmontés de lampes torches, une arbalète de grande puissance dont les carreaux sont reliés à un câble, etc. Alors que quatre hommes accompagnés de Jack Crow se dirigent vers la porte d'entrée, Montoya (Daniel Baldwin) attend tranquillement devant le 4X4, son talkie-walkie à la main, et un prêtre se prépare à donner les derniers sacrements.

Du travail de pro

Sur le qui-vive, Crow et ses hommes pénètrent dans le bâtiment. Il y règne une atmosphère lourde et la lumière est faible, les fenêtres étant obstruées par des planches. Comme dans un film de Peckinpah, la violence va ensuite exploser, car le lieu est infesté de goules (des humains mordus par un "maître" et transformés à

leur tour en vampires de moyenne puissance) qui vont fondre sur les "imprudents". En réalité, les chasseurs sont loin d'être des touristes, ce sont des professionnels et leur technique est bien rodée :

- **Phase 1** : Ralentir le vampire en lui logeant une bonne dizaine de balles entre la tête et le torse.
- **Phase 2** : Immobiliser la proie contre un mur à l'aide des harpons.
- **Phase 3** : Loger un carreau d'arbalète dans le torse du vampire.
- **Phase 4** : Avertir Montoya par talkie pour qu'il mette en marche le treuil du 4X4.
- **Phase 5** : Le vampire, accroché au câble par le carreau, est traîné dehors.
- **Phase 6** : Pendant que le prêtre prononce une prière pour confier l'âme damnée au Seigneur, le vampire, exposé au soleil, prend feu puis explose dans une gerbe d'étincelles.

Chassés/croisés

L'équipe de Jack Crow est composée de chasseurs de vampires de métier, des pros. Financés par le Vatican, ils sont chargés de repérer les "nids" de vampires et de les éliminer. Dans cette première scène du film, la chasse a été fructueuse puisque neuf goules ont été renvoyées *ad patres*. Pourtant Jack Crow n'est pas satisfait, car ils n'ont pas trouvé le maître. Ce n'est que partie remise, c'est le maître qui les trouvera.

La nuit venue, alors qu'ils fêtent leur nettoyage dans un motel, le maître introuvable, Valek, décime presque toute l'équipe de chasseurs. La suite du film est diaboliquement efficace. Le jour, Crow et Montoya, aidés de Katrina (Sheryl Lee) chasseront Valek. La nuit, c'est Valek et ses enfants qui chercheront... l'objet du pouvoir suprême, la croix de Berziers.



Jeu d'acteurs

C'est l'excellent James Woods (*Il était une fois en Amérique*, *Salvador*, *Videodrome* ou encore *Pacte avec un tueur*) qui incarne Jack Crow, un exterminateur acharné au professionnalisme froid. À ses côtés, on trouve l'un des Baldwin's Brothers, en l'occurrence Daniel (le 4^e) qu'on a peu vu au cinéma (si ce n'est dans quelques films au succès mitigé) mais dont le regard est bien celui d'un Baldwin. Valek est interprété par Thomas Ian Griffith dont la carrière cinématographique n'était pas très brillante jusque là (*Karate kid 3* par exemple), mais qui signe ici une excellente interprétation. La gente féminine est représentée par Sheryl Lee, en qui les fans de David Lynch reconnaîtront l'étrange Laura Palmer de *Twin Peaks*. Le casting a été particulièrement soigné et on appréciera les bonnes prestations des nombreux acteurs de seconds rôles.

Vampires de western

Tiré d'un roman de John Steakley, le film de John Carpenter sort de l'imagerie traditionnelle du vampire (un peu comme les films récents sur ce thème) mais semblera malgré tout familier aux amateurs de *Vampire : La Mascarade* (le jeu de rôles ou les romans). Jack Crow y est le noble descendant moderne des Van Elsing (*Dracula*) et des Peter Vincent (*Vampire vous avez dit vampire ?*). La réalisation est très soignée et Carpenter ne commet pas la même erreur que dans sa précédente réalisation (*Los Angeles 2013*) : il ne se sert pas de son film pour faire une critique des États-Unis et de tout ce qu'il déteste. Il est ici entièrement au service de son récit et de ses personnages, qui sont loin du Snake Pliskens de *LA 2013*.

Les décors, la photo particulièrement réussie, l'ambiance générale (la plupart des scènes se situant à l'aube ou au crépuscule) soutenue par une musique signée par le réalisateur, font de ce film un divertissement de grande qualité (peut-être un peu sanglant pour les âmes sensibles). John Carpenter nous livre en tout cas un excellent millésime 1998 avec ce western-fantastique envoûtant.

CARPENTER À L'HONNEUR

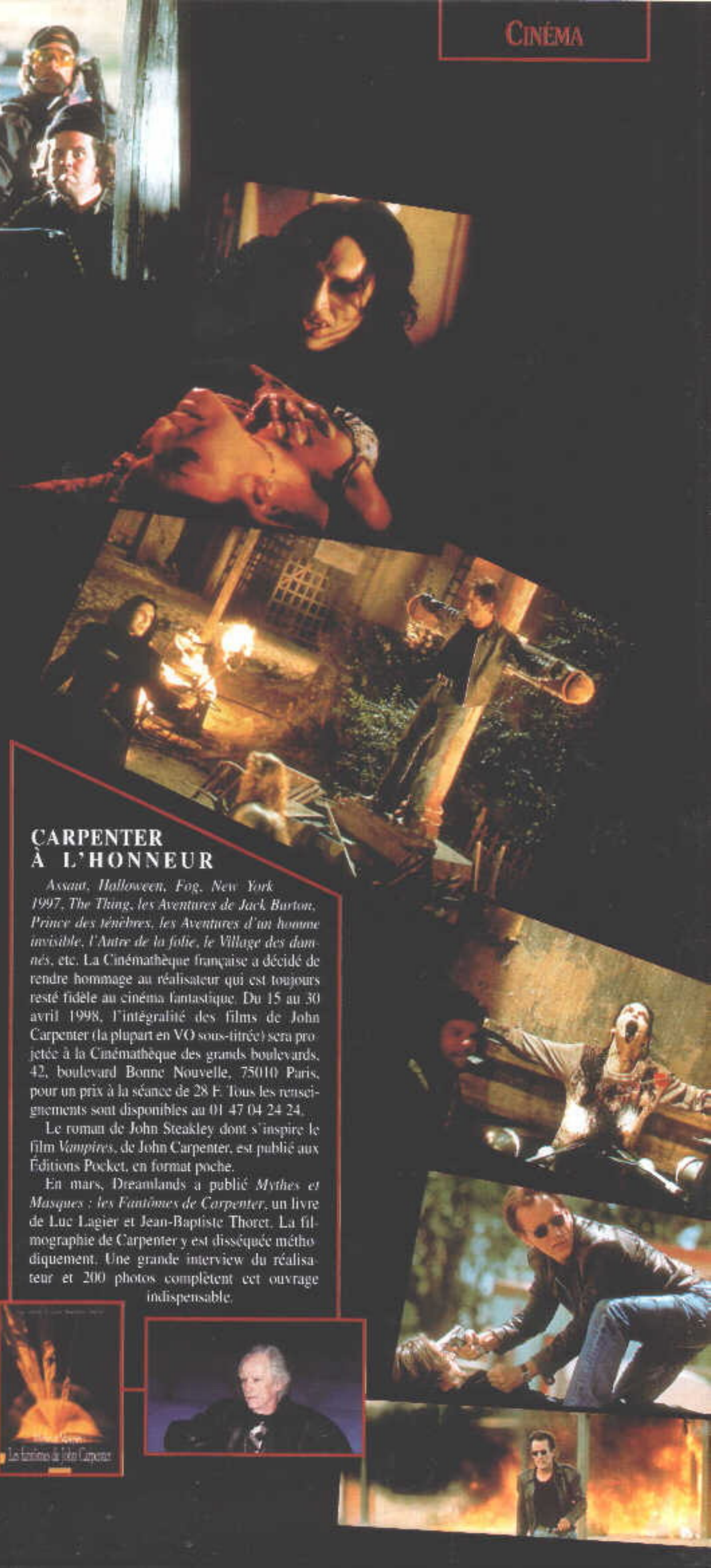
Assaut, *Halloween*, *Fog*, *New York 1997*, *The Thing*, *les Aventures de Jack Burton*, *Prince des ténébres*, *les Aventures d'un homme invisible*, *L'Antre de la folie*, *le Village des damnés*, etc. La Cinémathèque française a décidé de rendre hommage au réalisateur qui est toujours resté fidèle au cinéma fantastique. Du 15 au 30 avril 1998, l'intégralité des films de John Carpenter (la plupart en VO sous-titrée) sera projetée à la Cinémathèque des grands boulevards, 42, boulevard Bonne Nouvelle, 75010 Paris, pour un prix à la séance de 28 F. Tous les renseignements sont disponibles au 01 47 04 24 24.

Le roman de John Steakley dont s'inspire le film *Vampires*, de John Carpenter, est publié aux Éditions Pocket, en format poche.

En mars, Dreamlands a publié *Mythes et Masques : les Fantômes de Carpenter*, un livre de Luc Lagier et Jean-Baptiste Thoret. La filmographie de Carpenter y est disséquée méthodiquement. Une grande interview du réalisateur et 200 photos complètent cet ouvrage indispensable.



Texte : Stan Noble

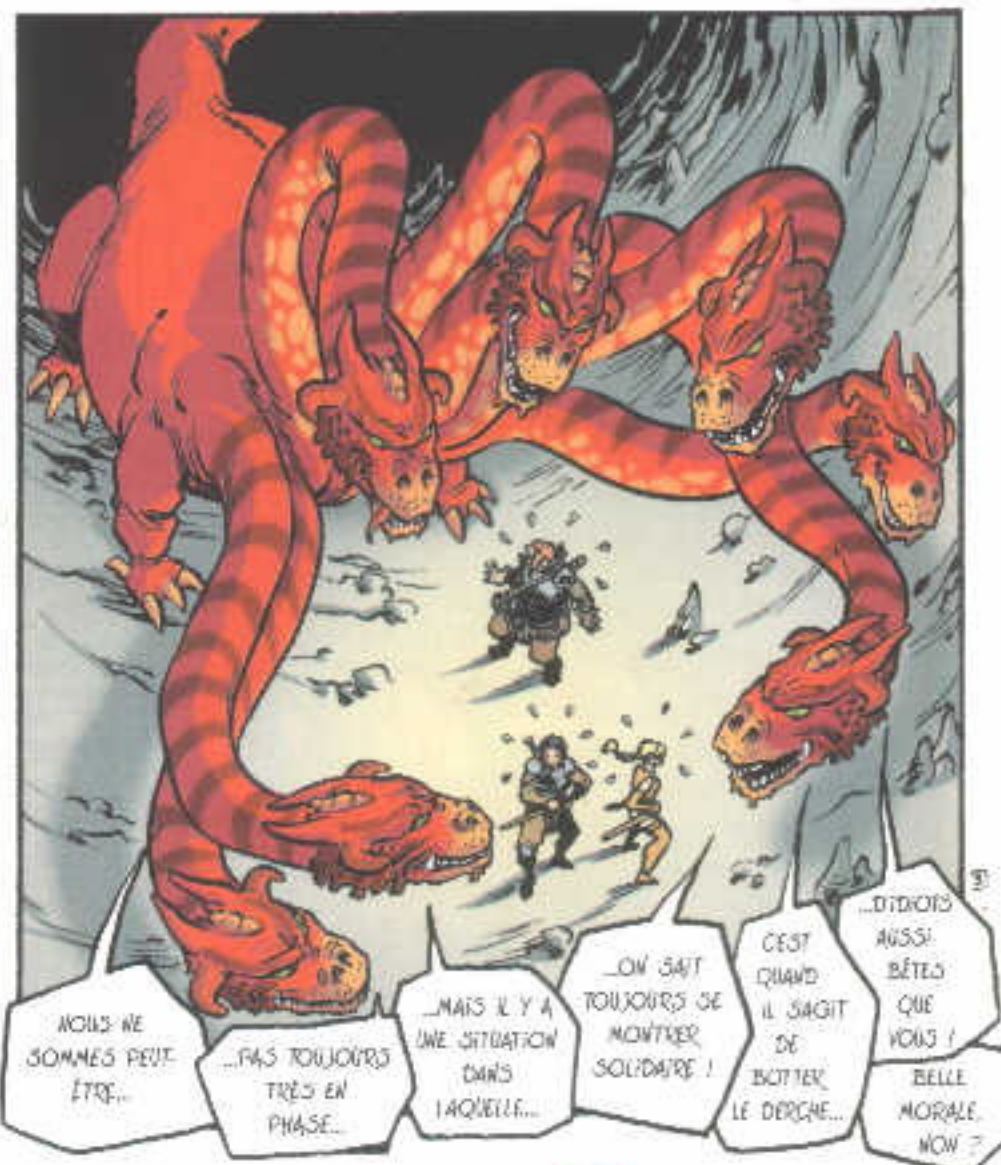


Peut-on vaincre une hydre sans combattre ?



HEY, UN LIVRE !





SOMMAIRE

Jeu de rôles

Previews

Toute l'actualité, ciné, livres, BD, jeux de rôles, jeux de plateau et jeux de cartes.

69

Chaos et Lois du rêve

Dans un rêve, utilise-t-on de l'argent ? Peut-on voler ? Pourquoi ai-je l'impression d'être transparent ? Doit-on dormir ? Est-ce que l'on mange ? Pourquoi suis-je si malléable ? Il n'y a qu'une seule réponse : les tableaux que nous vous proposons pour modifier les paramètres de la cohérence du rêve.



76

Fiche bricolage n° 1

Il était impossible de parler de Lovecraft sans rendre hommage à Cthulhu, tout comme il nous était impossible de ne pas répondre au nombreux courrier nous réclamant des fiches bricolage. Joignons l'utile à l'agréable avec un superbe masque de Cthulhu à réaliser vous-même.



80

L'Arcanium

Pourquoi certains villages sont-ils victimes de disparitions de jeunes filles ? Pourquoi certaines cités connaissent-elles un baby-boom ? Pourquoi les orcs font-ils des danses étranges face aux familiers des mages ? Vous le saurez grâce à cet Arcanium exceptionnel.



83

Le secret de Menkaouor

Faites vivre à vos joueurs une histoire digne des grands aventuriers de l'époque victorienne, aussi angoissante que les meilleurs films produits par la Hammer : l'exploration de la dernière des pyramides, celle du pharaon Menkaouor.



86

Légendes et Oracle

Des reportages qui vous sont livrés par nos journalistes partis aux quatre coins de l'Imaginaire.

91

Conseil des sages

Les questions essentielles : quand un archer tire une flèche à la verticale, va-t-elle aussi loin que si elle est tirée à l'horizontale ? risque-t-on de la prendre sur le pied ?

95

Courrier

Une discussion de spécialistes sur la véritable traduction du mot *dungeon* et les premiers tollés d'indignation sur l'Année de l'Orc.

97

Annnonce du prochain numéro

Pour tout savoir sur notre numéro de juin 1998.

98



Le Conseil de Fangorn

Normes

Rappelons brièvement le système des normes. Ce sont des titres que chaque joueur peut obtenir en fonction de ses résultats. 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. Une norme est acquise à vie. 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.

Appel aux intendants

Pour pouvoir développer les Défis de Sorcier 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 qualitatifs pour le Championnat de France.

Voici la liste des joueurs ayant obtenu une norme à l'heure actuelle :

Grand Maître International (GMI) :

Fabrice Marchand (Lyon)

Maîtres Internationaux (MI) :

Christophe Poirson (Nancy)

Philippe Garcia (Nancy)

Philippe Léonard (Richarmesnil)

Grands Maîtres (GM) :

Christophe Kleiver (Nancy)

Alex Maillefert (Vandœuvre)

Damien Noël (Nancy)

Alain Martin (Le Cannet)

Maîtres (M) :

Emmanuel Gatie (Lille)

Samuel Maury (Pont à Mousson)

Jean-Pierre Bourges (Rillieux Lapape)

Nicolas Durantou (Lyon)

Philippe Gueudelot (Laxou)

Frédéric Lheureux (Bron)

Excellence (E) :

Richard Habouzit (Nancy)

Julien Didelet (Nancy)

Christophe Martin (Nancy)

Nicolas Dewiere (La Madeleine)

Olivier Serve (Cannes La Bocca)

36-15 KLE*HEXAGONAL

Hexagonal ouvre un service Minitel où vous pourrez retrouver toutes les infos. du Conseil de Fangorn :

- La liste des cartes en VF et en VO;
- La correspondance des cartes VF/VO et VO/VF;
- Le classement ENT présenté dans l'ordre du score ENT;
- Le classement ENT présenté par ordre alphabétique;
- Les annonces de Tournois;

- La dernière mise à jour officielle du Conseil de Fangorn des modifications aux règles, des erratas et des éclaircissements des cartes françaises et anglaises;
- Le Guide de l'organisateur de Tournois;
- Le Guide du joueur de Tournois;
- La liste des magasins partenaires des Défis de Sorciers;
- Vos petites annonces.

PREVIEWS

Ciné

■ Le réalisateur de *The Crow 2* (*City of Angels*), Alex Proyas, n'a pas renoncé aux ambiances de mégapoles ténébreuses, puisqu'il vient de tourner *Dark City*. Dans ce thriller futuriste défini comme "un mélange de *The Crow* et de *Kafka*", un certain John Murdoch (Rufus Sewell) se réveille un jour dans une chambre d'hôtel, privé de tout souvenir sinon de celui d'une série de meurtres. Attirant l'attention d'un inspecteur (William Hurt, *The End of Violence*) et d'un médecin dément (Kiefer Sutherland, *Freeway*), le malheureux découvrira que les responsables de son amnésie ne sont pas des Terriens mais des Étrangers. Blafards, chauves, vêtus de longs manteaux noirs et de chapeaux, les Étrangers sont arrivés sur notre planète pour trouver un remède à leur mortalité : ils possèdent le pouvoir de modifier la réalité à leur gré, contrôlent les pensées, et bien d'autres choses encore. S'inspirant des films noirs des années 40, de l'Expressionnisme allemand et de nombreux films de science-fiction (*Métropolis*, *Blade Runner*), *Dark City* a été tourné en Australie, et devrait être l'un des événements de l'année en matière de science-fiction. De plus, on y retrouvera l'excellente et

très belle Jennifer Connelly (*Phenomena*, *Hot Spot*). ■ Adam Grossman réalise un remake de *Carnival of Souls*, sublime film fantastique de Heck Harvey, tourné en 1962 et qui avait fortement influencé George Romero pour sa *Nuit des morts-vivants*. Dans ce voyage surnaturel en noir et blanc (récentement diffusé sur Arte), une jeune femme se trouvait confrontée à des spectres blafards et marchait dans les rues d'une petite ville sans que personne ne la voie ni ne l'entende. Le carrousel des fantômes se remettra à tourner sous les yeux de Bohhie Phillips (*X-Files*) et Shawnee Smith (*le Blob*). ■ Dans *eXistenZ*, David Cronenberg (*Faux-Semblants*) adapte le scénario de *Videodrome* à un nouveau média : ce n'est plus une chaîne de télévision qui s'en prend au cerveau du spectateur, mais un jeu électronique dont les images virtuelles, passé un certain niveau, altèrent fortement la perception de la réalité. Jennifer Jason Leigh (*Je partagerais appartement*) et Jude Law (*Gattaca*) seront les héros de cette fable cyber-organique dans laquelle les concepteurs de jeu vidéo accèdent au rang de stars. Ils ont d'autant plus besoin de gardes du corps que certains fanatiques, haïssant les divertissements virtuels, les prennent pour (de vraies) cibles. Les

effets spéciaux de *eXistenZ* seront conçus par Chris Walas (*la Mouche*). Figure également au générique la vedette de *Trainspotting*, Ewan McGregor, qui interprétera le jeune Obi Wan Kenobi dans le prochain volet de *Star Wars*. ■ S'ils ne sont pas virtuels, les jouets de *Small Soldiers* n'en sont pas moins belliqueux : à l'occasion d'une campagne de promotion, des "petits soldats" dotés de puces électroniques décidément trop savantes prennent le contrôle d'une ville sous les yeux des enfants éberlués, avant de se livrer une guerre sans merci. Les GI et les robots japonais, animés par Stan Winston (*The Lost World*) s'entendent en effet beaucoup moins bien que Buzz l'Éclair et le cow-boy Woody de *Toy Story*. Produit par la firme de Steven Spielberg DreamWorks et dirigé par Joe Dante (*L'Aventure intérieure*, *Gremlins*), *Small Soldiers* sera interprété par Kirsten Durr et Dick Miller (on le voyait pester contre les produits étrangers dans *Gremlins*). ■ George Miller, l'heureux producteur de *Babe, le cochon devenu berger*, a décidé de mettre en chantier *Babe 2*. Le sous-titre du film pourrait être "Le goret de la route", ce qui n'a rien de surprenant puisque c'est l'auteur de la saga du "Road Warrior" (les trois *Mad Max*) qui prendra les commandes de cette suite.

Néanmoins, ne vous attendez pas à voir le petit mammifère venger sa truie et ses cochonnets en enfilant une tenue de cuir noir : si Babe se lance sur les routes, c'est seulement pour une tournée au cours de laquelle il exhibera ses talents de berger sous le regard bienveillant du fermier Hoggett (James Cromwell).

BD

DARGAUD

Mars : ▲ Convard et Juillard entament une toute nouvelle collection, intitulée "le Dernier Chapitre", en signant les deux premiers albums. Le concept est séduisant : il s'agit de retrouver de célèbres personnages au crépuscule de leur vie ! Dans *L'Aventure immobile*, nous découvrirons des Blake et Mortimer aux cheveux gris, et dans *la Marée de Saint-Jean*, c'est Barbe Rouge qui nous livrera ses sentiments. On attend avec impatience ces deux albums et ceux qui les suivront (*Blueberry ?*, *Valérien ?*, *Alix ?*).

DELCOURT

Avril : ▲ Imaginez un remake de *la Nuit des morts-vivants* tourné dans un vaisseau spatial colonie. Suite à un incident de réveil, les milliers de passagers cryogénisés deviennent des zombies assoiffés de chair humaine ! Le second tome de "Cryozone", *Syndrome Z*, de Cailleteau et Bajram, arrive dans vos spatioports. ▲ Tiburce Oger, l'auteur de *Gorn*, (voir notre n° 33) a accepté pour notre plus grand plaisir de mettre en images un récit de Denis-Pierre Filippi. **Orull le faiseur de nuages** parle de nains, de géants faiseurs de pluie, bref d'un univers fantastique plein de poésie. ▲ C'est notre ami Pierre Dubois (voir n° 35), dont vous entendrez bientôt parler dans nos pages, qui vous conte une nouvelle histoire dessinée par Stéphane Duval. La série "Red Caps"

porte le nom de ces lutins cruels qui trempent leur bonnet dans le sang des voyageurs égarés qu'ils ont égorgés ! Le premier tome, *la Meute noire*, met en scène Davez, un jeune homme dont l'enfance dans les Highlands a été bercée de légendes. ▲ Vous trouverez désormais, dans les meilleurs points de vente de BD, des carnets de croquis, des recueils de dessins signés par des auteurs de chez Delcourt. Ces impressions collector seront dédiées et vous pourrez les conserver comme de précieux trésors. ▲ Si vous aimez les elfes, les lutins et les légendes d'ambiance celtique, précipitez-vous sur le second tome de "Graine de Folie", *le Grand Ornement*. Une bande dessinée de Civiello qui, franchement, a beaucoup plus de l'illustrateur que du dessinateur de BD — ce qui fait de son album une véritable œuvre d'art.

Mai : ▲ Delcourt vous propose une réédition en un seul album de deux ouvrages de Philippe Caza (voir notre n° 36) parus au début des années 80 chez Dargaud (*les Habitants du crépuscule* et *les Remparts de la nuit*). Vous y découvrirez un monde futuriste où les hommes s'enferment dans des dômes-cités alors qu'à l'extérieur des créatures mythologiques renaissent. **L'Âge sombre** est composé de multiples histoires courtes. Cet album est accompagné d'un inédit en France : la BD que Caza a réalisée pour les 20 ans du Métal Hurlant américain, *Heavy Metal*. ▲ Il y a des BD dans lesquelles il est difficile de rentrer, c'est le cas de la série "le Mur de Pan", de Mouchel. Son dessin étrange aux couleurs sépia est assez déroutant, mais une fois qu'on se force à pénétrer dans son univers, il est difficile d'en sortir. Si vous ne connaissez pas le tome 1, faites un effort. Les autres se procureront forcément *le Fils du rêveur*, le 3^e volet de la saga.



Le Conseil de Fangorn

Magasins partenaires des Défis de Sorcières

06400	CANNES - LES FOUS DU ROI, 47 boulevard Carnot — 04 93 38 91 47
17100	SAINTES - JEUX ET LOISIRS, 17 rue Alsace Lorraine — 05 46 74 43 66
21000	DIJON - LE DRAGONAUTE, 72 rue Monge — 03 80 53 12 28
21000	DIJON - EXCALIBUR, 44 rue Jeannin — 03 80 65 82 99
28000	CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE, 29 rue des Changes — 02 37 21 13 52
34000	MONTPELLIER - EXCALIBUR, 7 bis rue de l'Ancien Courrier — 04 67 60 81 33
38000	GRENOBLE - LES CONTRÉES DU JEU, 6 rue Beyle Stendhal — 04 76 54 48 93
42000	ST ETIENNE - EXCALIBUR - ARTÉFACT, 2 rue Elise Gervais — 04 77 21 32 26
44000	NANTES - LE TEMPLE DU JEU, 8 rue de l'Heronnière — 02 51 84 05 05
45000	ORLEANS - EUREKA - EXCALIBUR, galerie du Châtelet — 02 38 53 23 62
49100	ANGERS - SORTILÈGES, 23 rue des Poeliers — 02 41 88 96 96
53000	LAVAL - SORTILÈGES, 41 rue de la Paix — 02 43 56 54 22
54000	NANCY - EXCALIBUR Nancy, 35 rue de la Commanderie — 03 83 40 07 44
59140	DUNKERQUE - LE FURET DU NORD, 3 rue de la République — 03 28 58 81 70
56600	LANESTER - ARMOR MODÉLISME, 80 rue Léon Blum — 02 97 84 82 85
57000	METZ - LA CAVERNE DU GOBELIN, 18 bis boulevard Maginot — 03 87 18 42 08
59800	LILLE - ROCAMBOLE, 36 rue de la Clef — 03 20 55 67 01
64000	PAU - AU PETIT TROLL, 13 rue Duboué — 05 59 27 05 51
66000	PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 30 place Rigaud — 04 68 34 89 39
69005	LYON - CHANTELOUVE, 2 rue St Georges — 04 72 77 62 60
72000	LE MANS - LA BOITE A JEUX, 53 rue Nationale — 02 43 43 80 54
76000	ROUEN - CAMISOLE - WITCH DREAMS, 90 rue Jeanne d'Arc — 02 35 70 13 06
75004	PARIS - NOMADES, 37 boulevard Bourbon — 01 44 54 07 64
75005	PARIS - PHÉNOMÈNE J, 23 rue Jean de Beauvais — 01 44 07 12 32
75006	PARIS - VARIANTES, 29 rue St. André des Arts — 01 43 26 83 67
76600	LE HAVRE - LE DÉMON DU JEU, 14 rue Edouard Larue — 02 35 41 71 91
91260	JUVISY SUR ORGE - TEMPS X, 4 Grande Rue — 01 69 05 07 07

Tournois homologués :

- Nancy le samedi 18 avril 1998,
renseignements auprès de :
Christophe Poirson au 06 12 32 41 35
- Lyon le samedi 25 avril 1998,
renseignements auprès du magasin :
Chantelouve, au 04 72 77 62 60
- Metz le samedi 2 mai 1998,
renseignements auprès du magasin :
La Caverne du gobelin au 03 87 18 42 28
- Paris le dimanche 3 mai 1998,
renseignements auprès du magasin :
Nomades, au 01 44 54 07 44

- Nancy le samedi 16 mai 1998,
renseignements auprès de :
Christophe Poirson au 06 12 32 41 35
- Lyon le samedi 23 mai 1998,
renseignements au près du magasin :
Chantelouve, au 04 72 77 62 60
- Chilly-Mazarin le 30 mai 1998 à la MJC,
renseignements auprès de :
David Lamoureux au 01 69 09 01 87
- Paris le dimanche 7 juin 1998,
renseignements auprès du magasin :
Phénomène J au 01 44 07 12 32.

HUMANOS

Déjà disponible : ▲ Nous n'avions pas eu la place d'annoncer le nouvel album de Laurent Vicomte (*Balade au bout du monde*), mais après l'avoir lu, nous avons décidé de nous rattraper. Avec *Sasmira*, Laurent Vicomte nous livre un album vraiment envoûtant, avec une atmosphère et un scénario que Jean Ray ou Edgar Poe n'auraient pas renié. C'est notre coup de cœur de ce début d'année, et nous vous conseillons de vous plonger dans l'*Appel*, le premier tome de "Sasmira", dont nous vous parlons dans le Trésor du Dragon.

LE LOMBARD

Mars : ▲ Vasco est le fils d'un banquier italien à qui de nombreuses aventures arrivent dans un XIV^e siècle où règne l'instabilité politique. La série "Vasco" est l'œuvre de Gilles Chaillet, disciple prodigue de Jacques Martin (Alix, Lefranq). Dans notre n° 28, nous avons consacré un article à cette série. Il était signé Luc Révillon, coauteur, avec Gilles Chaillet de l'ouvrage qui vient de sortir, **Vasco : Mémoires de voyages**. Cet album de 56 pages n'est pas une BD, mais un guide où Vasco nous raconte sa vie et son époque. Au milieu de nombreuses illustrations inédites et de cartes d'époque reconstituées, vous lirez des descriptifs des cités, des pays, des personnages, qu'ils fussent acteurs de la série ou du XIV^e siècle. Un excellent ouvrage qui fera le bonheur des amateurs d'histoire ou des maîtres de jeux de rôles.

Avril : ▲ Détective du paranormal, héros de pulps, Capricorne est un personnage du talentueux Andreas. Contrairement à sa précédente série, "Rork", qui nécessitait un constant retour aux précédents albums, la saga de "Capricorne" possède certes une trame qui se développe sur plusieurs ouvrages, mais chaque titre raconte une histoire complète pour le plus grand plaisir du lecteur. Dans *Deliah*, Capricorne est chargé

de protéger une riche héritière passionnée de paranormal. Entre les fugues de sa protégée, d'étranges kidnapeurs et les hommes de main de la jeune femme, la tâche de l'astrologue ne sera pas facile.

SOLEIL

Avril : ▲ Arleston et son compère Tarquin sont les auteurs de la saga de Lanfeust de Troy, l'une des meilleures BD d'heroic fantasy, mais connaissez-vous *Trolls de Troy* ? Cette série, qui a remporté l'Alph'art jeunesse (pourquoi jeunesse ?) au dernier festival d'Angoulême, est toujours scénarisée par Arleston, mais les dessins sont de Mourier. Vous y retrouverez les Trolls de Lanfeust, mais bien des générations plus tôt, et y apprendrez les coutumes de ce peuple (par exemple les fêtes organisées à chaque nouvelle mouche !). Une BD géniale et désopilante, mieux encore que Lanfeust, de mon avis personnel.

Livres

DENOËL

Scoop : ● Ça bouge au royaume de *Présence du futur*, Jacques Chambon, directeur de collection depuis 1986, cède la place à... (roulements de tambours) Serge Brussolo ! Eh oui, c'est mon auteur préféré qui va hériter de cette prestigieuse collection de quelque 500 titres signés des plus grands noms du genre. Serge Brussolo a l'intention de

redynamiser la gamme qui commençait à "ramponner". La collection va donc prendre un petit virage vers l'heroic-fantasy et la littérature populaire en se faisant moins le défenseur d'une SF intellectualiste. Serge Brussolo a dans ses cartons de nombreux jeunes auteurs qu'il veut faire travailler (il est agréable de voir un auteur qui a réussi garder l'envie de lancer des petits nouveaux), il livrera également quelques manuscrits de son cru.

FLEUVE NOIR

Avril : ● *L'Âge de chrome* présente quelque 500 pages de science-fiction. Ce polar de SF est signé Serge Lehman. ● Réédition en un seul volume de trois romans de Roland Wagner, publiés en 88 (n° 1649, 1654, 1659), sous le titre *la Poupée aux yeux morts*.

J'AI LU

Avril : ● De son vivant (et nous savons que c'était un dur à cuire), il était synonyme de mystère et de haine. Henri Troyat (entre autres l'excellent *la Neige en deuil*) nous raconte le destin de *Raspoutine*, qui, d'un obscur village de Sibérie, gravira si haut les marches du pouvoir qu'il en chutera lourdement. ● Vous connaissez peut-être le jeu informatique *Atlantis* (voir n° 37). Que ce soit le cas ou non, vous pourrez vous délecter en lisant le roman qu'en a tiré Pierre Bordage, et qui se déroule avant les événements décrits dans le jeu.

LIVRE DE POCHE

Avril : ● Si vous êtes un amoureux d'heroic-fantasy et que vous appréciez Marion Zimmer Bradley ("les Dames du lac", "Ténébreuse"), la "Trilogie du Trillium" devrait vous combler. *Le Talisman écarlate*, le premier tome, est déjà paru ; le second, *le Trillium d'or*, est pour ce mois-ci ; et le dernier, *la Dame du Trillium*, sera disponible en juin. Vous n'aurez ainsi pas à attendre longtemps pour avoir la totalité de cette saga co-écrite par Julian May.

POCKET

Avril : ● Troisième volet très attendu de la "Saga des conquérants", de Timothy Zhan, *la Part des conquérants* conclut ce cycle de SF, dans la collection grand format Rendez-vous ailleurs.

RIVAGES

Avril : ● Les amoureux de Frère Willhem pourront se consoler de son départ en lisant *Nicolas Eymerich, inquisiteur*. Ce premier roman d'une grande série de Valerio Evangelisti (un compatriote d'Umberto Eco, l'auteur du *Nom de la Rose*), met en scène un personnage ayant réellement existé, l'inquisiteur Eymerich. On suit dans ce roman les enquêtes que mène l'homme de dieu, armé de sa seule foi et de sa logique. Une sorte de Frère Willhem sans monde magique (mais avec des croisements entre futur et passé), dont une adaptation cinématographique se prépare, avec Jeremy Irons dans le rôle titre. Le second tome des enquêtes de l'inquisiteur, *les Chaînes d'Eymerich*, sortira en même temps. ● Rocambole était un personnage fort célèbre du XIX^e siècle, création de Ponson du Terrail, un écrivain à feuilletons qui mourut en 1871. En dehors de son personnage célèbre, il écrivit de nombreuses histoires fantastiques dont la meilleure, *la Baronne trépassée*, est rééditée pour permettre aux amateurs du genre de redécouvrir un petit bijou perdu depuis longtemps.

ROBERT LAFFONT

Déjà disponible : ▲ Herbert avait *Dune*, Asimov *Fondation*, Ian M. Banks a la Culture. Après une *Forme de guerre*, l'*Homme des jeux* et l'*Usage des armes*, le 4^e volet de cette fresque met en scène les Intelligences Artificielles de la Culture, confrontées à un problème trop difficile pour nos petits cerveaux d'humains. Dans *Excession*, espionnage, politique, diplomatie se mêlent en une intrigue complexe pour nous livrer un excellent roman de science-fiction.

Auberge espagnole

BOKTREE

Déjà disponible : ● Si vous êtes l'un de ces 15 millions de spectateurs français à avoir communiqué en se laissant couler à bord du *Titanic*, sachez qu'un superbe ouvrage sur le film de James Cameron a été édité. En plus de quelque 300 photos, vous y lirez des interviews, des commentaires sur le tournage, etc. Le tout est en anglais (mais pour les photos c'est peu important) et peut se trouver dans les meilleurs magasins (distribution Hexagonal) ou en s'abonnant à notre magazine (voir page 18).

HARPER & COLLINS

Avril : ● Ce sont les œuvres de Tolkien lui-même qui composeront le nouveau recueil de 20 cartes postales sur le thème du *Seigneur des Anneaux*.

Figurines

CONCOURS

Nouveautés : ● L'association de Protection du Patrimoine et de la Culture Orcs propose un **Concours de dioramas** sur le thème des orcs (avec des figurines Fenryll ou Prince August). Que les amateurs se rendent vite page 19.

FENRYLL

Avril : ● Notre tuyau était perdu ! Dans notre précédent numéro, nous annoncions un



Le classement ENT au 20 mars 1998

	Nom Prénom	Ville	ENT	+/-	Σ	+	-	=		Nom Prénom	Ville	ENT	+/-	Σ	+	-	=
1	Toffaloni								54	Wrobel Alexandre	Le Mans	1019	0	0	0	0	0
	Jean-Christophe	Drancy	1254	+121	8	8+	0	0	56	Collard Xavier	St Etienne	1015	0	0	0	0	0
2	Bourges								57	Maury Samuel	Pont à Mousson	1013	+13	4	2+	2-	0
	Jean-Pierre	Rillieux							57	Corrieri Jean-Marc	Monthéry	1013	0	0	0	0	0
		Lapape	1238	+121	8	6+	2-	0	59	Dewaele	La Ville						
3	Lheureux Frédéric	Bron	1196	+147	8	8+	0	0		Guillaume	du Bois	1009	+9	2	1+	1-	0
4	Lerat Ludovic	Pantin	1154	+82	7	6+	1-	0	60	Levoir Vincent	Le Plessis						
5	Bessé Cédric	Levallois								Robinson	Grenoble	1008	+17	5	2+	3-	0
		Perret	1122	+53	3	3+	0	0	60	Mautret Laurent	Paris	1008	+8	2	1+	1-	0
6	Chataigner								60	Rouhaud Florian	Le Versoud	1008	+8	4	2+	2-	0
	Thomas	St Etienne	1118	+32	4	2+	2	0	63	Le Moal Sandrine	Laval	1003	+9	2	1+	1-	0
7	Schneider								64	Boutin Éric	Laval	1002	+17	1	1+	0	0
	Thomas	Fontanil	1114	+68	4	3+	1	0	64	Potier Jérôme	Vaulnaveys						
8	Gatie Emmanuel	Lyon	1110	+33	4	3+	1-	0		le Bas		1002	-11	4	1+	3-	0
9	Serve Olivier	Cannes							66	Mazaudier Frédéric	Grenoble	1001	0	0	0	0	0
		La Bocca	1103	+103	9	6+	3-	0	Tous les joueurs à 1.000 ENT qui n'ont pas joué depuis le 01/01/98 n'apparaissent pas ici.								
10	Marchand Fabrice	Lyon	1102	+41	4	2+	2-	0	327	Yaouni Wagner							
11	Millote Grégory	Nancy	1092	+92	4	4+	0	0		Etienne	Nancy	998	-2	4	1+	3-	0
12	Buttard Bernard	Saint Ismier	1085	+56	8	5+	3-	0	328	Lemaire Ludovic	Meaux	997	+8	2	1+	1	0
13	Preire Jean-Pascal	Le Cannet	1084	+84	7	5+	2-	0	328	Gaab Régis	Metz	997	0	0	0	0	0
14	Nigay Fabien	Cannes	1072	+72	6	5+	1-	0	328	Druilhe David	Montpellier	997	-3	1	0	1-	0
15	Mancheron								331	Brun-Ney							
	Stéphane	Paris	1071	0	0	0	0	0		François	Vienne	994	0	0	0	0	0
15	Reneaume								331	Leclerc Benoist	Meaux	994	-9	1	0	1-	0
	Bernadette	Drancy	1071	+18	5	2+	3-	0	331	Rozier Daniel	Paris	994	-6	1	0	1-	0
17	Changeon Éric	Laval	1068	+45	4	3+	1	0	334	Comunetti							
18	Lauras Benoît	Vernazoubres	1061	+61	3	3+	0	0		Emmanuel	Lyon	993	0	0	0	0	0
19	Pierre David	Essey							334	Carian Philip	Marieulles	993	0	0	0	0	0
		les Nancy	1060	+60	4	3+	1-	0	334	Masingarbe							
20	Danzanvilliers									Philippe	Montrouge	993	7	1	0	1-	0
	Serge	Gif sur Yvette	1058	0	0	0	0	0	337	Obin Frédéric	Cannes						
21	Perrouin Frédéric	Antony	1055	0	0	0	0	0		La Bocca		992	-8	8	2+	6-	0
22	Delassaux Renaud	Nancy	1053	+53	4	3+	1-	0	338	Carême Cyril	Vandoeuvre	991	-9	4	1+	3-	0
23	Allender Arnaud	Laval	1051	0	0	0	0	0	338	Deschamps							
24	Hervier Loïc	Saint Egreve	1050	-6	8	2+	6	0		Frédéric	Le Mans	991	0	0	0	0	0
25	Riffaud Hervé	Drancy	1049	+11	5	2+	3-	0	338	Blery Gilles		991	-9	1	0	1-	0
25	Zuffellato								341	Savalle Yann	Nice	989	-11	4	1+	3-	0
	Jean-Marie	Lyon	1049	+17	4	2+	2-	0	341	Durand Guillaume	Nice	989	-11	4	1+	3-	0
27	Perret Éric	Gennevilliers	1048	+48	3	3+	0	0	343	Cottret Eric	Montpellier	988	12	3	0	3-	0
28	Mary Sylvain	Levallois	1045	+32	2	2+	0	0	343	Gérard Stéphan	Trondes	988	12	4	1+	3-	0
29	Martin Alain	Le Cannet	1044	+44	4	3+	1	0	345	Lemaire Benoit	Nantes	987	0	0	0	0	0
29	Tsai Alexandre	Paris	1044	0	0	0	0	0	345	Martin Dominique	Le Cannet	987	-13	8	2+	6-	0
31	Mercante Denis	Caluire	1041	0	0	0	0	0	347	Leibovitch	Fontenay						
31	Lamoureux David	Longjumeau	1041	+41	2	2+	0	0		Stéphane	sous Bois	986	-5	1	0	1-	0
33	Pascal Geoffroy	Seyssinet	1040	0	4	1+	3-	0	347	Barbaud Samuel	Rueil						
33	Lacourt Benoît	Metz	1040	0	0	0	0	0		Malmaison		986	-7	1	0	1-	0
33	Taccoen Marc	Dio	1040	+40	3	2+	1-	0	349	Le Goazion Yann	Levallois Perret	982	-18	2	0	2-	0
36	Watrin Julien	Laquenexy	1038	0	0	0	0	0	349	Pagnon Flavien	La Ville du Bois	982	-18	2	0	2-	0
37	Jollet Christian	Nancy	1036	+36	4	3+	1-	0	351	Jouaudin							
38	Garcia Philippe	Nancy	1033	+33	4	2+	2-	0		Jean-François	Laval	981	-10	5	1+	4-	0
39	Chaury Fabien	Lyon	1030	0	0	0	0	0	352	Vanweddingen							
40	James Gregory	Laval	1029	+10	2	1+	1-	0		Suzanne	Metz	980	0	0	0	0	0
41	Janolin Yohan	Le Versoud	1028	+19	1	1+	0	0	353	Giraud-Vinet							
41	Fargues Frédéric	Montpellier	1028	+28	4	2+	2-	0		Pascal	Aubervilliers	975	-15	5	1+	4-	0
43	Portier Bruno	Entrammes	1027	+27	2	2+	0	0	353	Fortin Stéphane	Laval	975	-16	2	0	2-	0
43	Massa Alexandre	Nice	1027	+27	4	2+	2-	0	355	Godet Guillaume	Grenoble	974	-26	4	0	4-	0
45	De Maeyer								356	Vitel Patrice	St Etienne	973	0	0	0	0	0
	Thibault	Vesly	1025	+40	5	3+	2-	0	357	Krause Éric	Vandœuvre	968	-32	4	0	4	0
45	Tuncer Jérôme	Le Versoud	1025	+22	5	3+	2-	0	358	Robert Thomas	Ales	966	-34	4	0	4	0
45	Vauclin Grégory	Grenoble	1025	+32	4	2+	2-	0	359	Douchy Malween	Le Fontanil	951	-15	2	0	2	0
48	Gorsse Bertrand	Beviers	1023	+23	4	2+	2-	0		Cornillon							
48	Allibe Julien	Le Fontanil	1023	+23	4	2+	2-	0	359	Naline Alexis	Paris	951	-22	3	0	3-	0
50	Laczny Frédéric	Metz	1021	0	0	0	0	0	361	Coignet Sébastien	Paris	930	-46	6	0	6-	0
51	Hemmerling								+ / - : Variation ENT depuis le dernier classement du 24/2/98.								
	Henri-Pierre	Nancy	1020	+20	4	2+	2	0	Σ : Nb. de matches depuis ce classement dont victoires (+).								
51	Meunier Damien	Nancy	1020	+20	4	2+	2	0									
51	Stouvenel Cyrille	Grenoble	1020	+8	8	3+	5	0									
54	Betty Thierry	Paris	1019	+19	1	1+	0	0									



scoop, mais les informations données n'étaient pas très fiables. Fenryll sort des blisters d'armée (nous avions annoncé des boîtes) contenant 10 figurines (nous disions 20) à composer à partir de corps, de têtes et de bras. La première référence aura pour sujet les **Elles** (nous parlions de paladins). ■ À mi-chemin entre les aéroglisseurs du *Retour du Jedi* et les véhicules déjantés de *Mad Max*, le nouveau blister SF de Fenryll vous propose une **Moto futuriste** digne des meilleurs scratchs (voir "À la pointe du pinceau" du n° 40). ■ La mythologie a aussi sa place à Fenrylland, comme le montre cette **Méduse**. Armée d'un arc, le buste humain est fiché sur une queue de serpent. La créature est accompagnée d'un petit décor.

Mai : ▲ Le second blister d'armée a pour sujet les **Humains**. ■ Ils sont tenaces, ont l'esprit guerrier et sont de redoutables soldats. Fenrylland rend hommage à une peuplade trop souvent tournée

en dérision (surtout par un dénommé Tex Avery), les **Pygmées**. ■ C'est un superbe petit diorama qui vous est proposé par le sculpteur Victor sous le nom de **Sorcière**. Le blister contient en effet une sorcière préparant une potion dans son chaudron, elle est accompagnée d'un décor présentant le mur et la porte de sa demeure. Une superbe pièce.

HARLEQUIN

Avril : ■ Pour fêter l'Année de l'Orc, Harlequin vous propose des blisters de **Dark orcs**. Ses orcs, d'un grand gabarit, sont habillés de casques et d'armures, et équipés d'armes à deux mains. Ils feront forte impression sur tous les contestataires râlant contre l'Année de l'Orc ! ■ Coiffés de casques démoniaques et d'armures sorties du *Dracula* de Coppola, les **Drakul knights** se rangent parmi les adorateurs du chaos. ■ L'armée des hommes-lézards s'éniffie de deux nouvelles pièces, le **Gatorgore**,

un Ogre homme-lézard, et le **Monitor-Dragon**, un grand reptile monté par 4 petits hommes lézards. ■ Pour rejouer *Starship troopers*, vous vous tournerez vers les **Earth Elite** (des space marines) ou vers les **Dead troopers**, l'équivalence de Terminators.

Mai : ■ Loin de se contenter d'écrire l'histoire orque, Harlequin va plus loin en vous proposant les **Barbarians Orcs**, une série d'orcs habillés de peau et armés d'armes en pierre taillée. Après l'histoire, la préhistoire orque. ■ Les **Drakul Storm Troopers** sont des marines qui ont choisi le camp du chaos et déferleront dans vos univers SF.

NEMO

Avril : ■ Cette société, distribuée en France par Hexagonal, propose un best of des meilleures pièces de feu **Grenadier**. On aura ainsi le plaisir de retrouver les œuvres de deux sculpteurs d'exception : Nick Lund et, surtout, Mark Copplestone. Au programme des premières rééditions, des blisters de nains, d'orcs et de barbares. Chaque blister contient en moyenne 4 figurines. ■ Nemo propose également de la peinture, que vous trouverez bientôt en magasin, distribuée par Hexagonal.

SIROZ

Avril : ■ Dix-sept nouveaux blisters de figurines 15 mm pour *Demonworld* accompagneront la sortie du supplément consacré aux **Nains**.

Jeux de cartes à collectionner

HEXAGONAL

Avril : ▲ Après *Les Dragons*, la nouvelle extension pour le *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux*, voit enfin le jour en version française ! **Sombres Séides** contient 180 cartes consacrées aux serviteurs du mal et aux lieux teintés par les forces obscures. La qualité graphique est toujours au rendez-vous, avec des illustrations signées par des artistes américains, italiens mais aussi français ! ■ Hexagonal distribuera désormais tous les produits **Ultra PRO**. Tous les éléments nécessaires au joueur de jeux de cartes (pochettes, boîtes, classeurs, etc.) vont bientôt inonder la France.

Mai : ▲ Le **Guide des Sombres Séides** reproduit en noir et blanc chacune des 180 cartes de la série et l'accompagne de conseils stratégiques et d'annotations de background. Avec ce livre, le joueur de *JCSA* détiendra toutes les informations nécessaires à la maîtrise de l'extension *Sombres Séides*. De plus, l'édition française contient les errata à jour au 15/03/98, et une carte pour mieux gérer les déplacements entre les sites des abîmes.

ICE

Avril : ▲ Les **Challenge Decks** sont des paquets tout faits de 110 cartes pour *The Wizards*. Chacun des paquets contient toutes les cartes nécessaires — ressources, per-

sonnages, alliés, etc. — et a pour thème l'un des 5 Istari ou l'un des 5 Nazgûl. Il y a donc 10 Challenge Decks différents.

▲ Le **White Hand Player's Guide** est à la série *White Hand* ce que le **Guide des Sombres Séides** est à la série *Sombres Séides*. Suis-je assez clair ? ▲ **Mount Doom** présente des scénarios se déroulant dans des lieux précis et nouveaux. Pour *The Wizards*, ICE proposait *A Long Expected Party*, le recueil *Mount Doom* s'adresse aux maîtres Nazgûl de *Lidless Eye*.

JEUX DESCARTES

Déjà disponible : ▲ Si vous aimez les jeux de cartes et Lovecraft, vous atteindrez votre Nirvana en vous procurant **Mythos**, le jeu de cartes à collectionner se déroulant dans l'univers de *L'Appel de Cthulhu*, le jeu de rôles inspiré de l'œuvre de Lovecraft. De plus, il existe (en anglais), une extension permettant d'explorer les Contrées du Rêve !

Jeux de cartes pas à collectionner

SIROZ

Février : ● Les joyeux magiciens d'*Élixir* récidivent dans le délire avec la sortie de la seconde extension du jeu. **Mandragore** propose 56 nouvelles cartes ajoutant des lieux magiques qui permettent de posséder de manière permanente un ingrédient. Voilà qui houscule un peu les mécanismes du jeu, et rendra les parties encore plus intéressantes.

Jeux de rôles

HEXAGONAL

Mai : ♦ La **Camarilla** a été fondée par les vampires à l'époque de l'Inquisition afin de cacher leur existence aux yeux des mortels. Pourtant, tous les vampires ne sont pas d'accord. Ceux-là assument la Bête qui est en eux. Ils se réjouiraient de voir une terre en ruines où les humains ne seraient que de simples

TOURS

LA REGLE DU JEU

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

29, rue Marceau Tél: 47 64 89 81
37000 Tours

ANNECY

NEURONES

Le Spécialiste du jeu

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

Tel: 50 51 58 70

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 DYS
151 - 153, rue de Paris
76600 - LE HAVRE
Tél: 02 35 22 99 45

LE MANS

LA BOÎTE À 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 CRYPTTE 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'ÉLÉNDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 32 25 06

NANTES

LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Héronnière
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 l'inné
75005 - PARIS
Tél: 01 45 87 28 83

STARPLAYER
3, rue Danie
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 Lamy
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 DYS
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

ID100
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

CHOCHOS
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 RÉGLE 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

GAMISOLE
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 Gérardrie, 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

esclaves apeurés. **Le Sabbat** : le Guide des joueurs est un supplément pour *Vampire : la Mascarade* qui permet aux joueurs d'incarner des vampires faisant partie de cette organisation chaotique. De nouvelles règles, des descriptifs, de nouveaux types de personnages, etc., sont proposés tout au long des 160 pages.

JEUX DESCARTES

Avril/Mai : ♦ Partez en excursion au cœur de la Matrice ! **Réalités virtuelles** est un supplément pour *Shadowrun* proposant de nouvelles règles pour jouer les netrunners. On y trouve également de nombreux équipements et des tonnes de détails décrivant le monde virtuel. ● Dans l'espace, on peut quand même changer d'air ! La campagne **Darkstryder** pour *Star Wars* propose 6 scénarios, 50 fiches de personnages et de vaisseaux, et une nouvelle inédite de Timothy Zhan ! Une sombre histoire d'artefact d'une ancienne civilisation amènera les personnages dans un maelström d'événements. ● En ce qui concerne AD&D®, deux sorties : les **Îles d'épouvante**, un recueil de descriptions de domaines plus horribles les uns que les autres pour *RAVENLOFT*®, et **Aide au Maître de Donjon** : Campagnes de haut niveau, un livre de règles optionnelles.

ORIFLAM

Mai : ♦ **Bataillon Sturblade** est un supplément pour *Mekton Z*, le jeu de rôles dans l'univers des robots japonais. Il contient surtout de nombreux éléments de background avec de multiples descriptifs.

Jeux de rôles VO

ALDERAC ENTERTAINMENT GROUP

Avril : ■ Est-ce une bonne nouvelle ou pas ? Le **Shadowlands Book 1** va permettre aux maîtres de *Legend of the Five Rings* d'envoyer les personnages dans les terres de Fu-Leng ! Mais que les joueurs se rassurent, une personne au moins a survécu à toutes ces rencontres : Kuni Mokuna, le shugenja qui a rédigé ce livre à partir de ses observations de gobelins, ogres et autres oni. ■ En douze heures (temps de jeu), les personnages devront vaincre un chef de bandits, sauver un diplomate du clan des Grues ou encore retrouver un artefact perdu ! Tout cela est possible dans **100 Screams**, une course contre la montre pour *LSR*.

Mai : ■ Le **Dragon Provincial Travel Log** est le premier supplément d'une série consacrée aux grandes provinces. On y trouvera deux livrets. Le premier, destiné aux joueurs, proposera une carte détaillée de la province (on espère que cela compensera l'innombrable et inutilisable carte du jeu de base), les informations de base et quelques accroches de scénarios. Le livret du maître révèle les secrets de la région, donne un portrait des principaux personnages, et permet de faire jouer les aventures correspondant aux accroches de l'autre livret. ■ Vous pourrez désormais incarner un chasseur

d'oni, un berserker ou un éclaireur dans *LSR*. Ces trois professions sont les plus répandues chez les samouraïs du clan à qui fut confiée la tâche de garder le mur séparant l'Empire d'Émeraude et les Shadowlands. Background, règles, informations, nouvelles compétences, etc., sont au menu de **The Way of the Crab**, le 3^e livre de clan.

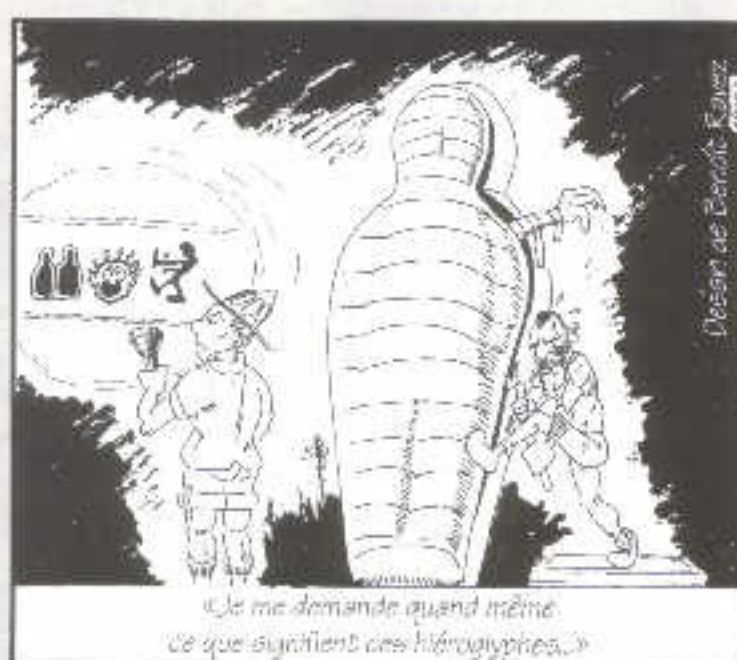
ICE

Avril : ■ **Nightmares of Mine** est un recueil de scénarios formant une campagne pour *Rolemaster*. Bon d'accord, j'avoue, je n'ai quasiment aucune information sur ce module.

TSR

Avril : ■ L'univers de **PLANESCAPE™** regorge de démons et autres créatures, ce **MONSTROUS COMPENDIUM® Appendix III** vous en livre une nouvelle fournée, au grand désespoir des personnages. ■ **Wings of Fury** est un module pour *DRAGONLANCE® FIFTH AGE™* qui décrit les motivations, buts, pouvoirs et caractéristiques des dragons du 5^e Âge.

Mai : ■ Voilà bien longtemps que les flagelleurs mentaux n'avaient pas fait parler d'eux (depuis la disparition de *SPELLJAMMER™*). Il ne fallait pas se réjouir si vite, les poulpes sur pied font leur come back dans **The Illithiad**. Cet accessoire contient tout ce qu'il faut savoir sur les illithids, dans l'esprit de l'excellent *Sea Devils*. ■ **Evil Tide** est une aventure pour AD&D® mettant en scène les sahuagins, ce peuple du fond des mers que vous découvrirez dans notre



« Je me demande quand même ce que signifient ces hiéroglyphes... »

prochain numéro. Ce module peut se jouer seul ou comme partie d'une trilogie. ■ Une immense faille est apparue au centre du plan de *Ravenloft* et nul n'y a encore risqué son salut : c'est pourtant ce que les personnages feront. **The Shadow Rift** est un scénario se déroulant dans le monde de *RAVENLOFT*®. ■ Après quatre ans de silence, les sables chauds d'*AL QADIM*® refont parler d'eux. **Reunion** est un recueil de trois scénarios qui vous confrontent aux dangers du désert et du monde des génies pour libérer une tribu de nomades emprisonnés.

WHITE WOLF

Avril : ■ Le Loup Blanc a de l'humour et le prouve puisque, sur son catalogue, il vous propose un **briquet Vampire** dessiné par Zippo pour ce mois d'avril. Ils avertissent qu'il faut se méfier, il provoque des dégâts aggravés. Un sympathique poisson d'avril... — Dis-moi Olivier t'es sûr que c'est un poisson d'avril ? ■ Dans l'ombre de la nouvelle occupation chinoise, l'ancienne colonie anglaise

connaît une lutte de pouvoir sans merci. **World of Darkness : Hongkong** est un sourcebook pour organiser des campagnes dans une île à mi-chemin entre les mystères de l'Asie et le réalisme du capitalisme occidental. ■ Dans l'ouest sauvage, il y a certes des loups-garous, mais aussi des revenants ! **Ghost Towns** est un supplément pour *Werewolf : Wild West* et pour *Wraith*, qui contient de nombreuses aides de jeu dont cinq villes fantômes entièrement décrites. ■ Pour tout connaître sur les êtres sans inhibition, jetez-vous sur le **Kithbook : Satyrs**, un module pour *Changeling*.

Mai : ■ Le troisième volet des **Giovanni Chronicles**, **The Sun has Set** pour *Vampire* vous emmène des quartiers sombres de Londres aux sables d'Égypte. ■ Le 12^e triebok pour *Werewolf* est consacré aux "sages" **Uktena**. ■ *Vampire : The Masquerade* avait enfanté *Dark Ages*, *Werewolf : The Apocalypse*, *Wild West*, aujourd'hui, c'est l'enfant de *Mage : The Ascension* qui est né. **Mage : The Sorcerers Crusade** propose un nouveau contexte pour incarner les mages : la Renaissance européenne. Aux côtés des dragons ou des obscurantistes, vous devrez lutter pour la survie de la magie ou son extinction.



Olivier Noël

Ciné-vidéo

David Matarasso

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

NANCY

EXCALIBUR

Epée d'or

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

35 rue de la
Commanderie
54000 Nancy

Tel:
83 40 07 44

Ces tables aléatoires, héritières des tables de rencontre de AD&D®, permettront de reproduire à merveille la réalité plastique et fugace des rêves que de nombreux Gardiens souhaitent approcher au cours de leurs parties situées dans les Contrées.

CHAOS

du rêve

et



Finalement, n'oubliez jamais que si bien des choses sont infiniment plus simples en rêves, d'autres deviennent d'une difficulté exaspérante, presque impossibles...

— B. Lumley, "L'Horloge des songes"

À CHACUN SON RÊVE

Inspirées de Lord Dunsany et de la "Terre Crouse" d'Edgar Rice Burroughs, les Contrées du Rêve de H.P. Lovecraft auront connu plusieurs interprétations, par exemple l'éclairage plus noir de Myers, puis dégradant pour beaucoup la cohérence du Mythe, les super héros de Brian Lumley (1). Sur l'édifice bâti par ces auteurs vient désormais s'ajouter la contribution des joueurs de jeux de rôles.

Les approches sont vraisemblablement aussi nombreuses que le sont les groupes de joueurs, il est toutefois courant de vouloir ajouter aux Contrées du Rêve des ambiances et des références provenant d'autres sources, qu'elles soient contemporaines à Lovecraft (comme le surréalisme) ou bien postérieures (comme par exemple la mythologie de *The Sandman* de Gaiman ou même, qui sait, le pays du Jamais-Jamais de Peter Pan). Ces influences insistent souvent sur la nature fluide et chaotique des rêves, laquelle doit transparaître dans la partie.

Il est possible que seul le talent du Gardien des Arcanes permette de rendre ces jeux sur la réalité onirique, mais il s'agit d'un travail difficile. Par contre, l'un des plus vieux outils du jeu de rôles, la table aléatoire, peut apporter une aide appréciable.

LES HASARDS DU RÊVE

Chacune des petites tables aléatoires ci-dessous vous permet de modifier la façon dont fonctionne la réalité pour le rêveur. Elles ne doivent pas toutes être systématiquement employées, sous peine de transformer la réalité des Contrées

(1) Comme on le constate, chacun voit dans le travail de Lovecraft des inspirations diverses et variées et, souvent, chacun a sa propre idée. Il en va de même pour le travail de Lumley, fort apprécié par Isabelle Sol (voir la partie couleurs) et décrié par Sébastien Andrivet. À la Rédaction, c'est un peu la même chose : certains trouvent Lumley génial, d'autres iconoclaste.

du Rêve en magma informe. Il est préférable de ne les utiliser qu'une fois par journée passée dans les Contrées, et de ne tirer que sur 1d6 tables pour chaque jour. Le tableau qui suit vous permettra de déterminer aléatoirement sur quelles tables tirer. Lancez 2d8.

- 2 Vitesse de voyage (voir table 2)
- 3 Nécessités vitales (voir table 3)
- 4 Personnage remarquable (voir table 4)
- 5 Langues (voir table 5)
- 6 Argent (voir table 6)
- 7 Sexe (voir table 7)
- 8 Actions inhabituellement faciles (voir table 8)
- 9 Actions inhabituellement difficiles (voir table 9)
- 10 Clarté d'esprit (voir table 10)
- 11 Kismet (voir table 10)
- 12 Mémoire (voir table 10)
- 13 Points de vie (voir table 11)
- 14 Points de magie (voir table 11)
- 15 Gravité (voir table 12)
- 16 Deux tirages, ignorez un nouveau score de 16

L'idée maîtresse est que les règles, dans les rêves, changent sans prévenir et selon leur ordre propre. À certains moments, le rêveur ne s'étonnera pas de dénier allègrement les lois physiques les plus fonda-



Une aide de jeu pour l'Appel de Cthulhu, destinée aux MJ.

Les confessions d'une rêveuse, page 32.

Texte

Sébastien Andrivet

Dessins

Mark J. Ferrari

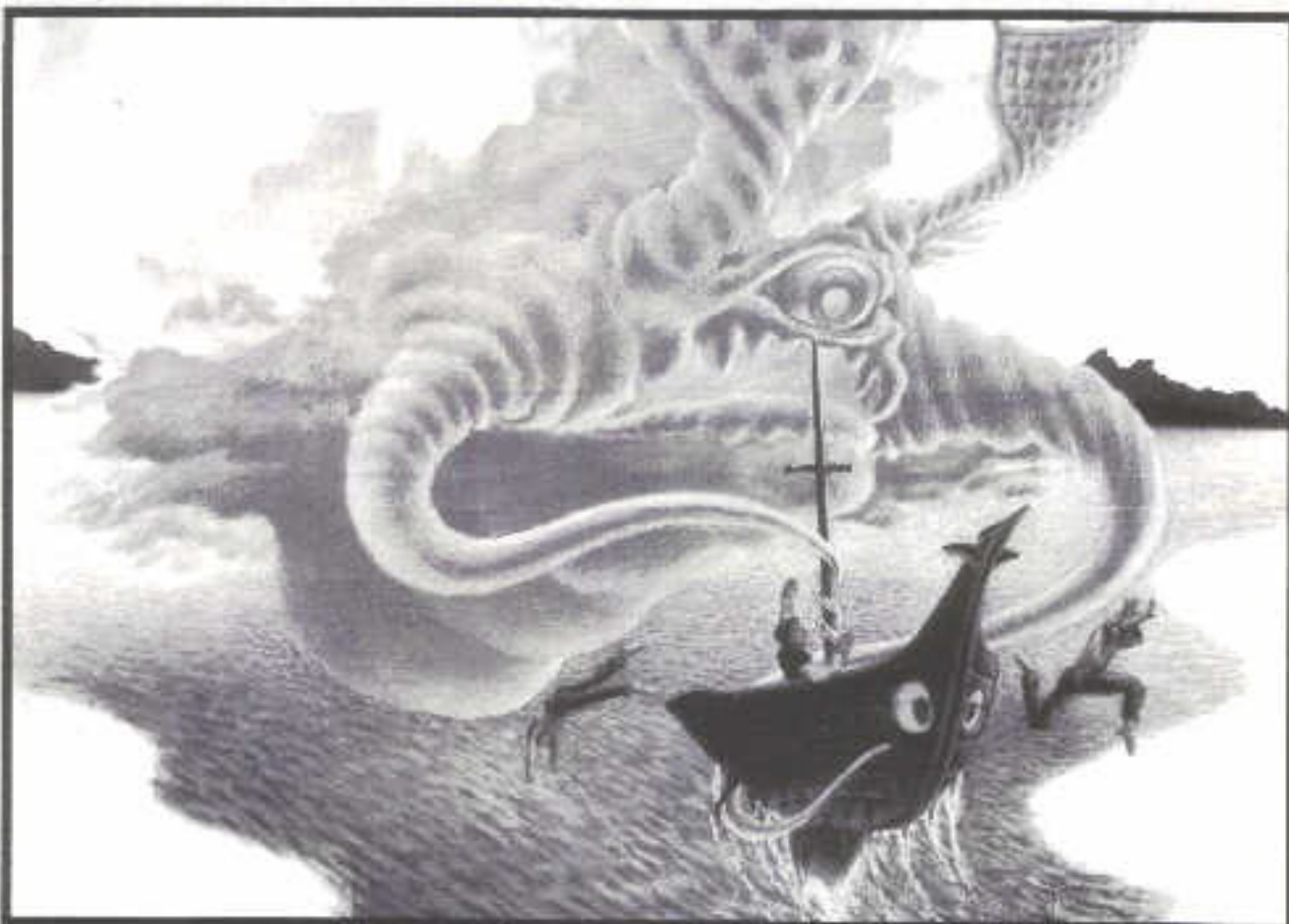


OIS

mentales : à d'autres, il éprouvera tant de frustration qu'il ne lui semblera pas plus étonnant de ne pouvoir accomplir une action pourtant extraordinairement simple. Quel que soit le résultat des jets de dé, tout semblera très naturel au rêveur, même si la réalité suivait précédemment des règles radicalement différentes.

En bonne logique Lovecraftienne, il est préférable de tirer séparément pour chaque personnage. Ceci met l'accent sur le fait que personne ne rêve les mêmes rêves : et sur la notion que les êtres humains sont tous mentalement disparates. Chacun percevant différemment la réalité (ce qui s'exprimera plus clairement dans les rêves, personne n'agissant exactement dans la même réalité), l'être humain se retrouve fondamentalement seul et la démenche devient une notion très relative.

En pratique, ceci peut toutefois séparer des groupes d'aventuriers et rendre difficile la gestion d'une aventure. Un Gardien ayant trois joueurs ou davantage pourra donc décider, dans l'intérêt du jeu, de ne pas trop insister sur les aspects les plus divergents des réalités individuelles, voire de tirer pour l'ensemble du groupe et non personne par personne.



De façon générale, le rapport entre l'écoulement du temps dans les Contrées du Rêve et dans le monde éveillé est laissé à la discrétion du Gardien afin de correspondre au mieux aux besoins de la campagne en cours. Il semble toutefois établi que le temps passe plus rapidement dans les Contrées du Rêve que dans le monde éveillé [NDLR : Selon Lumley, une heure de sommeil est égale à environ une journée dans les Contrées du Rêve].



Table 2 : Vitesse de voyage (1d8)

1	Impossible d'avancer, temps de trajet multipliés par 6
2-4	Progression difficile, temps de trajet multipliés par 2
5-7	Atténuation des distances, temps de trajet divisés par 2
8	Compression des distances, temps de trajet divisés par 5

Table 3 : Nécessités vitales (1d8)

1	Le personnage ne respire ni ne boit ni ne mange
2	Le personnage n'a pas besoin de manger et peut respirer des atmosphères raréfiées.
3-4	Le personnage n'a besoin que d'un repas par jour.
5-6	Le personnage a très soif, et boit quatre fois plus que la normale. Ou bien, il peut avoir un désir très violent d'une boisson particulière.
7	Le personnage a très faim, et mange quatre fois plus que la normale. Ou bien, il peut avoir un désir très violent d'une nourriture particulière.
8	Le personnage a grand besoin de respirer et devient claustrophobe jusqu'au prochain jet sur cette table.

RÊVE ET RÊVES

Le thème du rêve dans le Mythe de Cthulhu est récurrent : il faut toutefois distinguer deux types de rêves très différents. Les Contrées du Rêve sont une dimension parallèle, un autre monde, et sont bien décrites dans les nouvelles et romans qui s'y déroulent et dans le supplément qu'y a consacré Chaosium (*The Complete Dreamlands*, édition Chaosium, en anglais).



Il existe par contre une certaine ambiguïté quant à l'un des principaux éléments du culte de Cthulhu. Il est fréquemment mentionné que, dans sa citadelle engloutie de R'lyeh, Cthulhu rêve et attend que les étoiles soient de nouveau propices. Ces fameux rêves ont une terrible influence sur toutes les personnes dont la santé mentale est compromise ou inexistante, et des rêves particulièrement forts de Cthulhu pourront provoquer des émeutes meurtrières à travers les asiles d'aliénés du monde entier.

Ces fameux rêves, ainsi que les autres éléments du Mythe dans lesquels des entités ou de simples mortels communiquent en projetant des songes, n'ont pas à avoir de relations particulières avec les Contrées du Rêve. L'action des Dieux Extérieurs dans les Contrées est indéniable : mais il serait dommage de faire sortir les abominables rêves du Grand Cthulhu du domaine de la suggestion en leur donnant une manifestation quelconque dans les Contrées du Rêve.

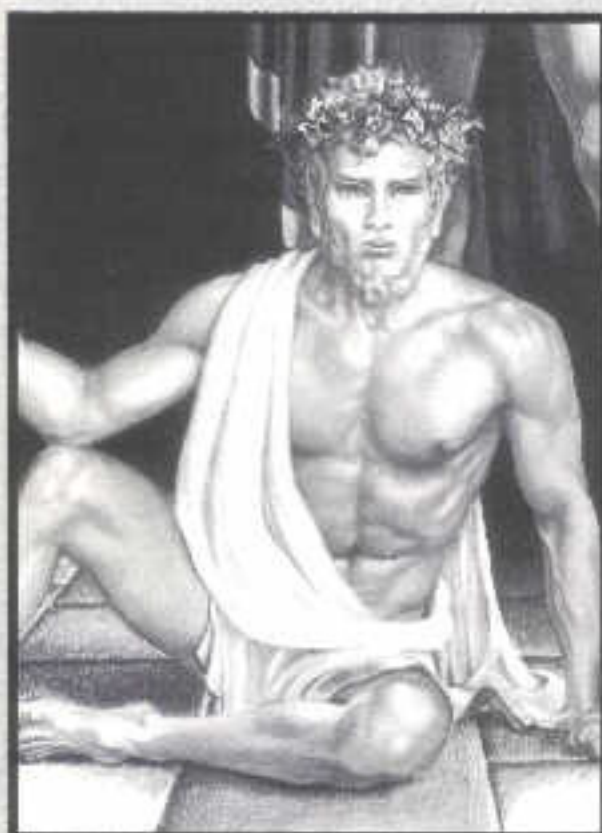
Une interprétation possible est que l'esprit humain est plus singulièrement sensible aux influences télépathiques lorsqu'il est endormi (la distance par rapport à l'émetteur, la santé mentale du receveur et la nature des lieux où le receveur est endormi peuvent également jouer un rôle très important). Confrontée à divers phénomènes survenant lors du sommeil, l'humanité a, dans sa formidable ignorance, amalgamé le tout sous le terme de rêves. Il convient toutefois de distinguer la simple activité subconsciente, les contacts télépathiques (qui peuvent expliquer certains rêves clairs-voyants ou prémonitoires) et les incursions dans une autre dimension, celle des Contrées du Rêve.

QUITTER ULTHAR

S de puissants rêveurs peuvent parcourir les Contrées du Rêve librement, certains passages laissent entendre que des rêveurs plus modestes ne quittent jamais un lieu. Toutes leurs incursions dans les Contrées sont limitées à un même endroit, comme par exemple Ulthar.

À la discrétion du Gardien, les personnages avec un POU de 10 ou moins peuvent se trouver dans l'impossibilité de quitter un lieu précis, à moins d'y être entraînés par d'autres rêveurs. Un POU de 11 peut limiter la personne à une région, mais tout rêveur ayant 12 ou plus en POU peut se déplacer à volonté.

Notons que, pour ces rêveurs limités, les Portes du Sommeil Profond s'ouvrent non pas dans le Bois Enchanté, mais dans leur lieu habituel.



THE SANDMAN

Les amateurs de bandes dessinées anglo-saxonnes ne résisteront peut-être pas à la tentation de joindre la mythologie de *The Sandman* et le Mythe de Cthulhu par le biais des Contrées du Rêve. Il est fait quelques références à l'existence de "rêves jamais encore rêvés" dans les nouvelles sur les Contrées du Rêve. On peut donc supposer qu'il existe de vastes territoires des Contrées encore inconnus où placer les personnages de *The Sandman*.

Dans cette optique, les Dieux Très Anciens sont les dieux mythologiques de l'univers de Sandman, vivant dans des contrées du rêve très lointaines (ce qui explique mieux les entités Bast, Nodens et Hypnos qui apparaissent chez Lovecraft). Les Anciens seraient en fait The Endless (Destiny, Death, Dream et leurs frères et sœurs), représentant les lois qui gouvernent les mortels et qui ont emprisonné les Grands Anciens. L'horreur du Mythe n'en est que peu diminuée, mais au moins la Mort, qui emporte de nombreux investigateurs, sera-t-elle craquante et sympathique...

Table 4 : Personnage remarquable (1d8)

- | | |
|-----|---|
| 1 | Personne, sauf les gardes les plus vigilants, ne remarque le personnage (+30 % en discrétion). |
| 2-4 | Le personnage se fond dans n'importe quelle peuplade, et tout le monde semble le considérer comme un habitant du cru. |
| 5-7 | Tous semblent scruter le personnage comme s'ils le connaissaient. Des inconnus le saluent même, ou lui parlent de choses qui ne lui disent rien. |
| 8 | Impossible d'être discret. Le personnage se déplace comme un éléphant et tout le monde le regarde et se retourne sur son passage (-50 % en discrétion). |

Table 5 : Langues (1d8)

- | | |
|-----|--|
| 1 | Le personnage parle et écrit naturellement toutes les langues qu'il rencontre. |
| 2-4 | Le personnage parle naturellement la plupart des langues qu'il rencontre (il lui semble que tout le monde parle la même langue, la langue des rêves), à la discrétion du Gardien. |
| 5-7 | Le personnage parle uniquement les langues qu'il parle dans le monde éveillé. Il ne parle pas la langue des rêves. |
| 8 | Le personnage ne parle ni ne lit aucune langue. Toutes paroles sont pour lui du charabia et toutes les inscriptions des suites aléatoires de lettres. Les créatures télépathiques et les chats peuvent toutefois communiquer normalement avec lui. |

Table 6 : Argent (1d8)

- | | |
|-----|--|
| 1 | Le concept même d'argent et de valeur cesse d'exister et le personnage peut se procurer librement toute possession et s'en débarrasser de même. Les marchands lui donnent ce qu'il veut, il ne paye rien et est fort prodigue de toutes ses possessions. |
| 2-4 | Le personnage ne paye aucune des petites dépenses courantes (boisson, nourriture, auberges, etc.). |
| 5-7 | Toutes les possessions du personnage sont dévaluées de 50 %, et il perd 40 % à ses chances de succès en Crédit et Marchandage. Il se sent miséreux et l'argent lui semble une force hostile. |
| 8 | Le personnage n'a plus aucune possession matérielle (elles pourront réapparaître plus tard), et perd 80 % à ses chances de succès en Crédit. Il lui devient impossible de gagner de l'argent. |

Table 7 : Sexe (1d8)

- | | |
|-----|---|
| 1 | L'APP du personnage passe à 20 sans raison apparente. Véritable Aphrodite ou authentique Adonis, il attire sans complexe l'attention de tout partenaire potentiel et vit des aventures débridées avec de magnifiques créatures. |
| 2-4 | Très en confiance, le personnage voit ses chances de succès augmentées de 30 % pour séduire tout partenaire potentiel (Baratin, Persuasion, Psychologie, etc.). |
| 5-7 | Le personnage se sent laid et faible. Son APP plafonne à 8. |
| 8 | Le personnage est laid et faible. Son apparence plafonne à 7, ses chances de succès en Baratin et Persuasion sont diminuées de 60 %, et toute personne d'APP supérieure à 13 se comporte cruellement envers lui. |

Table 8 : Actions inhabituellement faciles * (1d8)

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | +30 % aux chances de succès pour toutes les compétences de Communication |
| 3 | +30 % aux chances de succès pour toutes les compétences de Manipulation |
| 4-5 | +30 % aux chances de succès pour toutes les compétences de Perception |
| 6 | +30 % aux chances de succès pour toutes les compétences Physiques |
| 7 | +30 % aux chances de succès pour toutes les compétences de Pensée |
| 8 | Tirer deux fois sur cette table |

* Voir "Catégories de compétences", page 226 de la cinquième édition.

AND THEN HE WOKE UP...

The *Complete Dreamlands*, le supplément Chaosium consacré aux Contrées du Rêve, détaille plusieurs façons de quitter les Contrées : en empruntant l'une des voies conduisant au monde éveillé, en se réveillant volontairement, ou en étant réveillé. Certains Gardiens pourront souhaiter rajouter deux détails à ces règles :

- Si un personnage tente de se réveiller volontairement alors qu'il est inconscient, il a +10 % à ses chances de succès, mais 15 % de chances de moins de se souvenir de son rêve. Par contre, dans un rêve dans le rêve, cela est impossible.
- Si un personnage tire un 00 en essayant de se réveiller volontairement, non seulement il quitte le domaine des rêves, mais son esprit s'éveille aux véritables réalités, réduisant sa SAN à 0. Cette règle a notamment sa place dans les campagnes où les rêves ne sont qu'un refuge intérieur puéril et sans importance, loin du vrai combat dans le monde éveillé.

Table 9 : Actions inhabituellement difficiles * (1d8)

1-2	-40 % aux chances de succès pour toutes les compétences de Communication
3	-40 % aux chances de succès pour toutes les compétences de Manipulation
4	-40 % aux chances de succès pour toutes les compétences de Perception
5-6	-40 % aux chances de succès pour toutes les compétences Physiques
7	-40 % aux chances de succès pour toutes les compétences de Pensée
8	Tirer deux fois sur cette table

* Voir "Catégories de compétences", page 226 de la cinquième édition

Table 10 : Clarté d'esprit/kismet/mémoire (tirer 1d8 pour la catégorie concernée)

1	-60 % aux chances de succès des jets d'idée/de chance/de connaissance
2-4	-30 % aux chances de succès des jets d'idée/de chance/de connaissance
5-7	+20 % aux chances de succès des jets d'idée/de chance/de connaissance
8	+40 % aux chances de succès des jets d'idée/de chance/de connaissance

Table 11 : Points de vie/de magie (tirer 1d8 pour la catégorie concernée)

1	-5 points à la valeur normale
2-4	-2 points à la valeur normale
5-7	+2 points à la valeur normale
8	+4 points à la valeur normale

Table 12 : Gravité (1d8)

1-2	Le personnage est naturellement capable de voler, à une vitesse équivalente à celle d'une Maigre Bête de la Nuit
3-6	Le personnage sent une chape terrible lui peser sur les épaules et se déplace comme dans un cauchemar. Toutes ses chances de succès sont pénalisées de 20 %.
7-8	Pour le personnage, toute déclivité de plus de 3 m semble être une gigantesque falaise. Toute chute de plus de 3 m durera une éternité — le personnage ayant l'impression de tomber sur des kilomètres et des kilomètres — et aura une issue fatale.



Suivant les traces des disciples de Lovecraft qui ont continué à faire vivre son œuvre, nous apportons notre pierre à l'édifice du mythe de Cthulhu. Nous vous livrons ce masque, véritable œuvre d'art et hommage au grand écrivain.

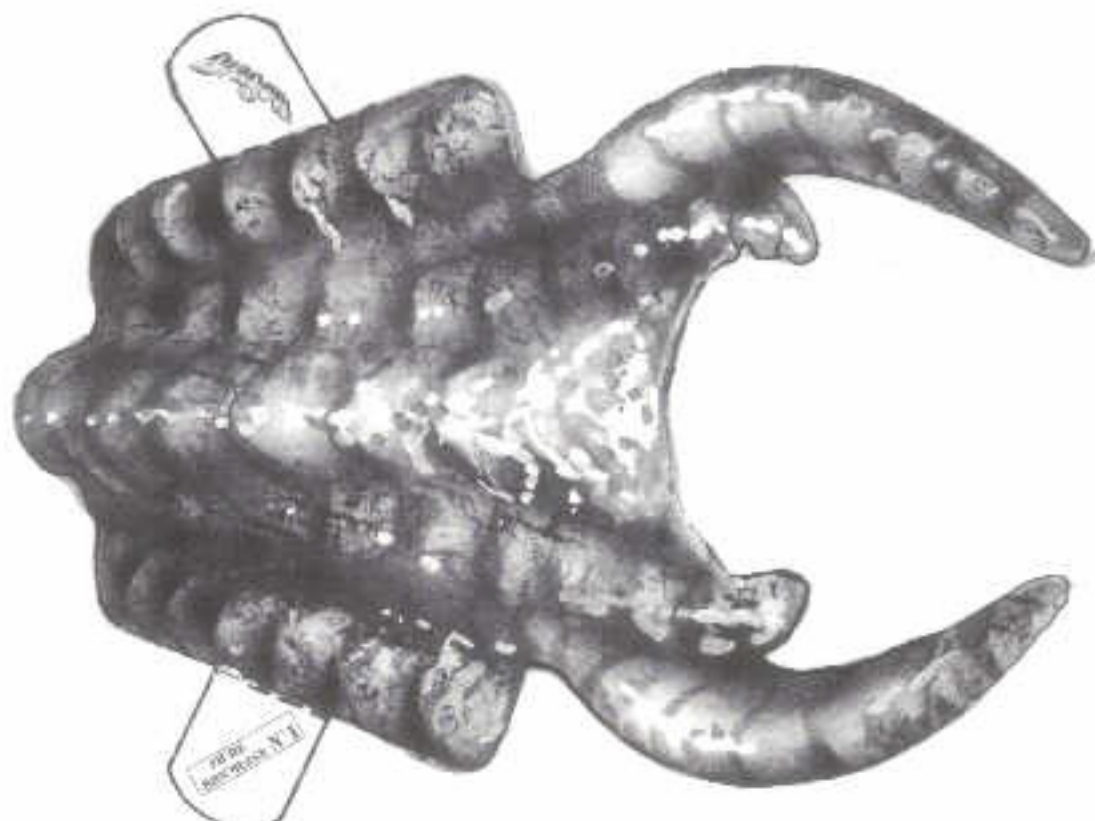
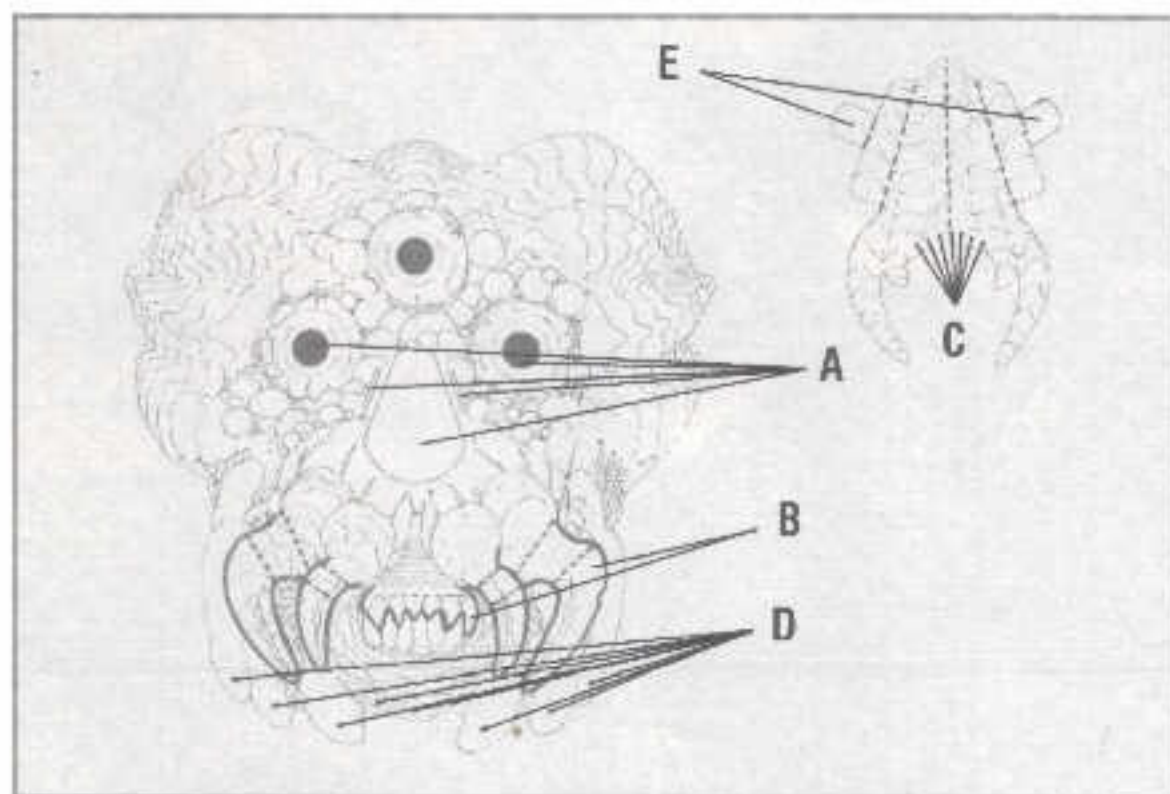
LE MASQUE DE CTHULHU

Vous en rêviez, nous l'avons fait. Finis les masques ridicules de tortues ninjas, oubliés les classiques faciès de Dark Vader, dépassées les panoplies de Godzilla... au prochain Halloween, au Mardi Gras 99, vous pourrez vous déguiser en Cthulhu !

NOTICE DE MONTAGE :

1. Découpez délicatement la page de droite et collez-la sur une feuille de bristol ou de carton rigide.
2. Utilisez un cutter pour découper le masque et le nez en suivant soigneusement les bords.

3. Fixez le masque aux endroits adéquats (A sur le schéma).
4. Découpez au cutter le long des traits gras (B sur le schéma).
5. Pratiquez des petits trous aux endroits indiqués (C et D sur le schéma).
6. Prenez un lacet ou un élastique et passez-le dans les trous situés à gauche et à droite des yeux, en faisant un nœud pour l'empêcher de se détacher. Vous avez désormais l'attache du masque.
7. Prenez vos plus beaux feutres ou crayons de couleurs, dans les teintes vertes et bleues, puis coloriez habilement le visage et le nez.
8. Glissez des fils de laine verte ou des filets de colle scotch séchés dans les trous situés à la base du nez (C sur le schéma).
9. Pliez le nez en suivant les pointillés, puis glissez les languettes (E sur le schéma) dans les trous situés sur le côté du trou central du visage.
10. À l'aide de ruban adhésif ou de colle, fixez les languettes nasales sur le verso du masque.
11. Pliez les mandibules et la dentition en suivant les pointillés afin de leur donner du relief (B sur le schéma).
12. Dans les trous plus importants situés en bas du "visage" (D sur le schéma), accrochez quelques spaghetti cuits et peints en vert. Une autre solution consiste à utiliser des fils de laine ou encore des bandes plastiques découpées dans des sacs poubelles verts et accrochés au verso du masque à l'aide de ruban adhésif. Pour donner l'impression de sortir de l'eau (Cthulhu débarquant de son île sous la mer), vous pouvez également vous mettre un poulpe sur la tête et accrocher quelques algues au bas du masque.



Un bricolage
pour tout lieu
et toute
circonstance.

Masque
Séverine Pineaux



Et voilà, vous êtes en possession d'un masque superbe et original. Les lecteurs les plus assidus nous rendront visite avec leur bricolage sur le Salon de la Maquette (vous pourrez le comparer avec celui du Rédac'chef) et se verront, après une petite photo, récompensés pour leur habileté et leur humour.

Le Jeu de Rôles des Terres du Milieu

La deuxième édition de J.R.T.M. est entièrement compatible avec la première édition. Il existe toute une gamme de produits disponibles pour la première et la deuxième édition.

LA CARTE

Un superbe poster en couleur de 90 cm par 60 cm fournissant une vue d'ensemble de tout le continent.

L'ÉCRAN

Toutes les tables de références indispensables pour le MJ sont réunies sur cet écran 4 volets et sur le livret de 8 pages fourni à l'intérieur.



LES CRÉATURES DES TERRES DU MILIEU

Recueil présentant toutes les créatures fantastiques ou ordinaires qui peuplent les Terres du Milieu et que vos personnages pourront rencontrer.



MORIA

Partez à la découverte des salles obscures de l'ancienne cité naine, aujourd'hui abandonnée. La fut découverte le Mithril, mais attention, orques et Balrog rôdent.



LA LÓRIEN

Toute l'organisation de la Lórien : depuis l'histoire des Elfes jusqu'aux guildes des Orfèvres-Joilliers où Sauron a appris l'art de forger des anneaux.



LES ENTS DE FANGORN

Découvrez les lieux secrets de Fangorn et l'histoire des Onodrim, les gardiens des arbres des Terres du Milieu. Les alentours de la forêt et des aventures sont aussi présentés.



LES TRÉSORS DES TERRES DU MILIEU

Tout sur les plus puissants objets du monde de Tolkien, depuis Andúril (l'épée d'Aragorn), jusqu'à l'Anneau de Sauron, et sur leurs créateurs.



LES RANGERS DU NORD

L'Arthedain aux alentours de SA 1640. Avec une présentation de La Comté, Fornost, Annúminas, des Dúnedain et des Lossoth. Plusieurs aventures vous sont proposées.



ISENGARD

Le Calenardhon, sa faune, sa flore, son histoire et la forteresse d'Orthanc, bâtie par les Numénoréens, n'auront plus de secret pour vous après la lecture de ce livret.



LE ROYAUME PERDU DU CARDOLAN

Tout l'historique et l'écologie du Cardolan. Avec un descriptif de Sudûn, des forteresses de Argond et Barad Girithlin et des ruines de Lond Daer Eredh.



RIVENDELL

Havre de paix dans la région inhospitalière du Rhudaur, la maison d'Elrond vous est présentée en détail. Avec les caractéristiques de Elrond, Glorfindel et Vilya, l'Anneau Elfique.



LES ASSASSINS DE DOL AMROTH

Trois aventures reliées entre elles en Dor-en-Érnîl et dans la ville de Dol Amroth. Découvrez qui sont les assassins et où se trouve leur repaire.

LES RUINES HANTÉES DES DUNÉENS

Trois scénarios vous entraînent à Minas Anghen, aux Sept Pierres et à Hogo Tarosvan, des contrées légendaires peuplées de fantômes et de brigands.

LES CAVALIERS DU ROHAN

L'histoire, la culture et l'évolution des Seigneurs-Cavaliers au cours du Troisième Âge. Avec les plans de Edoras, la capitale et de la citadelle de Fort Cor.



LA COMTÉ

Plus de 250 pages de descriptifs, de personnages, d'aventures, d'historiques, de cartes et de plans. (Parution : avril 1997).



LES VOLEURS DE THARBAD

Une description complète de la ville fondée lors du 2ème Âge par Tar-Aldarion. Avec des plans des égouts, de quelques demeures et 4 aventures en ville.



AUX PORTES DU MORDOR

Trois aventures aux portes du Mordor. Avec les plans de la citadelle de Durthang et la description des Scara-hai, une tribu d'Orques.



LA PORTE DES GOBELINS

Découvrez les vallées de l'Anduin où vivent les Hommes du Nord et plus haut, dans les Monts Brumeux, la Porte des Gobelins, la citadelle souterraine orque.

L'Arcaniin M

SORTILÈGES D'AVRIL

Une chose simple mais mal comprise, puis mal expliquée à d'autres et ainsi de suite. Voilà une liste de sorts issus du chaos de l'incompréhension.

Voici quelques sorts à l'usage des monstres. Ils sont tous orientés sur les humains, mais vous verrez qu'ils dénotent une bonne dose d'incompréhension de la part de leurs créateurs. Chaque sort est accompagné du témoignage d'un humain et de la description d'un membre de la race concernée. Le niveau est indiqué entre parenthèses après le titre du sort.

SORTS D'ORCS

ARRÊT DE CROISSANCE (2)

"C'est étonnant, chaque fois que je croise une troupe d'orcs accompagnés d'un chaman, celui-ci se livre à une étonnante pratique. Se saisissant de son bâton de sorcier, il se dirige vers mon pseudo-dragon et entame une curieuse danse en psalmodiant d'étranges paroles. En règle générale je le regarde faire, quant à mon familier, il prend un air blasé. Au bout de cinq minutes, le chaman orc s'arrête et repart avec sa troupe en ricanant et en nous regardant d'un œil malicieux. J'avoue ne jamais avoir compris la raison de ces simagrées."

Aranax, mage de sort état

Sort d'Altération

Portée : 30 mètres

Durée : Permanent

Zone d'effet : Un familier

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1/2 tour

Jet de sauvegarde : Aucun

Ça, c'est un chouette sort pour empêcher qu'y ait trop de mages humains. Quand le chaman y voit un mago, y lance ce sort sur le familier. Du coup, la bestiole elle grandit plus et elle deviendra jamais un magicien. Ça marche à tous les coups.

SAC D'AIR (3)

"Nous étions plutôt confiants, des renforts devaient arriver dans la soirée et les assiégeants orcs seraient alors obli-

gés de lever le siège. Quand j'ai vu arriver leurs catapultes, j'avoue avoir paniqué car il y avait là de quoi réduire en bûches toutes les murailles. Aussi avons-nous tous été surpris lorsque nous avons vu passer, par-dessus le fort, et en tous sens, des sortes d'énormes vessies de porcs. Elles atterri-ssaient dans les lignes orques situées à l'opposé et rebondissaient sur le sol ! De fait, au lieu de réussir à prendre le château, les armées orques ont été anéanties le soir même. Quel étrange comportement !"

*Pierre Simon,
sergent de la garde du
château de St Jeanbin*

Sort d'Altération

Portée : Contact

Durée : 1 heure

Zone d'effet : Un orc

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Aucun

Ils sont tellement bêtes ces humains que nos chamans y z'ont dû améliorer leur invention, la catapulte. Y z'avaient bien pensé à ralentir la machine pour que les messagers y s'écrasent pas à l'arrivée, mais ça tirait plus assez loin. Alors y z'ont fait ce sort qui fait gonfler le ventre, les joues et les fesses de l'orc. Après, le message, il est tout plein d'air ; c'est qui fait que quand on le catapulte, eh ben, y rebondit. Nous on s'est dit que ça pourrait faire un chouette jeu. Alors, vite avant qu'y dégonfle, on embarque le message ; puis on trace deux carrés par terre avec une équipe dans chaque carré ; et puis on shoote dans le message pour l'envoyer dans le carré de l'autre équipe. Si le message y dégonfle quand il est dans ton carré, t'es perdu.



**L'origine
de ces sorts,
pages 08 et 14.**

Texte

Luc Masset

Oliver Noël

Dessins

Michaël Brack

TRANSMUTATION DE L'OR EN BILLES (4)

"Et là, trois orcs entrent dans mon échappe. J'avoue être surpris, car c'est plutôt rare : des nains ou des elfes ça arrive, mais des orcs... Ils font le tour de mes rayonnages puis désignent mon poêle à crêpes en poussant des grognements et en me montrant une bourse remplie de pépites d'or ! Je leur fais comprendre par gestes que ceci n'est pas à vendre. Alors ils se mettent à grogner entre eux et celui qui avait des plumes dans les cheveux me regarde fixement, sourit, puis sort du magasin avec sa bourse de pépites. Il revient un petit quart d'heure plus tard, désigne à nouveau mon fourneau en me tendant, cette fois, un sac de billes. Je n'ai pu m'empêcher d'éclater de rire en leur faisant signe que je ne vendais toujours pas. C'est mon videur trol qui les a persuadés de repartir tranquillement. Je ne comprends pas pourquoi ils ont essayé de m'acheter avec des billes !"

Julien, marchand hobbit

mangent leur ennemi mais ne doivent en aucun cas manger les os. J'en ai vu un, un jour, se gaver de la moelle d'un tibia. L'un de ses camarades a hurlé : 'Arrête ! Si tu fais ça, la mort qui marche te punira et tu remplaceras le squelette que tu manges.' Bizarre..."

Kertio, éclaireur qui pétille contre une escouade de squelettes animés dans la région du Pic de Sulak

Sort d'Evocation

Portée : 100 mètres

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Un tas d'os

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 2 tours

Jet de sauvegarde : Aucun

Le boss tout mort un jour il a dit : "Y'en a marre de ces squelettes d'humains tout mélangés. Si ça continue, je vais me servir de squelettes d'orcs." Alors les chamans y z'ont fait un sort qui prend un tas d'os humains (bien rongés par la troupe, yep !) et qui

Sort d'Evocation

Portée : 10 kilomètres

Durée : 10 ans après déclenchement

Zone d'effet : Une ville humaine

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 jour

Jet de sauvegarde : Aucun

Nombre d'entre nous ont eu le déplaisir, en sortant d'un sommeil réparateur de plusieurs siècles, de constater qu'aucun des supermarchés voisins (baptisés "cités" par les humains) n'était convenablement approvisionné. Ce sortilège y remédie. Vous le lancez sur une "cité" peu de temps avant de vous retirer dans votre antre. Il se déclenchera une génération d'humains avant votre réveil. Ses effets sont hautement bénéfiques : il provoque un essor de la natalité chez l'espèce humaine dans le supermarché considéré. Ainsi, vous serez certains d'avoir des victuailles en abondance à votre réveil.

CUISSON À L'ÉTOUFFÉE (4)

"Quand un homme se sent en danger, il est prêt à raconter n'importe quoi pour s'en sortir. Par exemple, il y a quelques jours, nous avons arrêté Nicolas, le braconnier que nous soupçonnions également de détrousser les cadavres. Comme vous le savez, plusieurs de nos chevaliers ont disparu alors qu'ils partaient en quête du dragon, près des marais noirs. Aux accusations de vol qu'a avancé le prévôt, Nicolas a juré ses grands dieux qu'il n'avait pas pu voler l'armure puisque celle-ci avait été transformée en poterie ! Certes, nous rigolons en parlant de ça, mais le prévôt n'a pas apprécié et le bougre a été garrotté, ça lui apprendra à mentir bêtement."

Messire de Lourens, chevalier du Duc

Sort d'Altération

Portée : 30 mètres

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Partie facilement arrachable d'un chevalier humain

Composantes : V

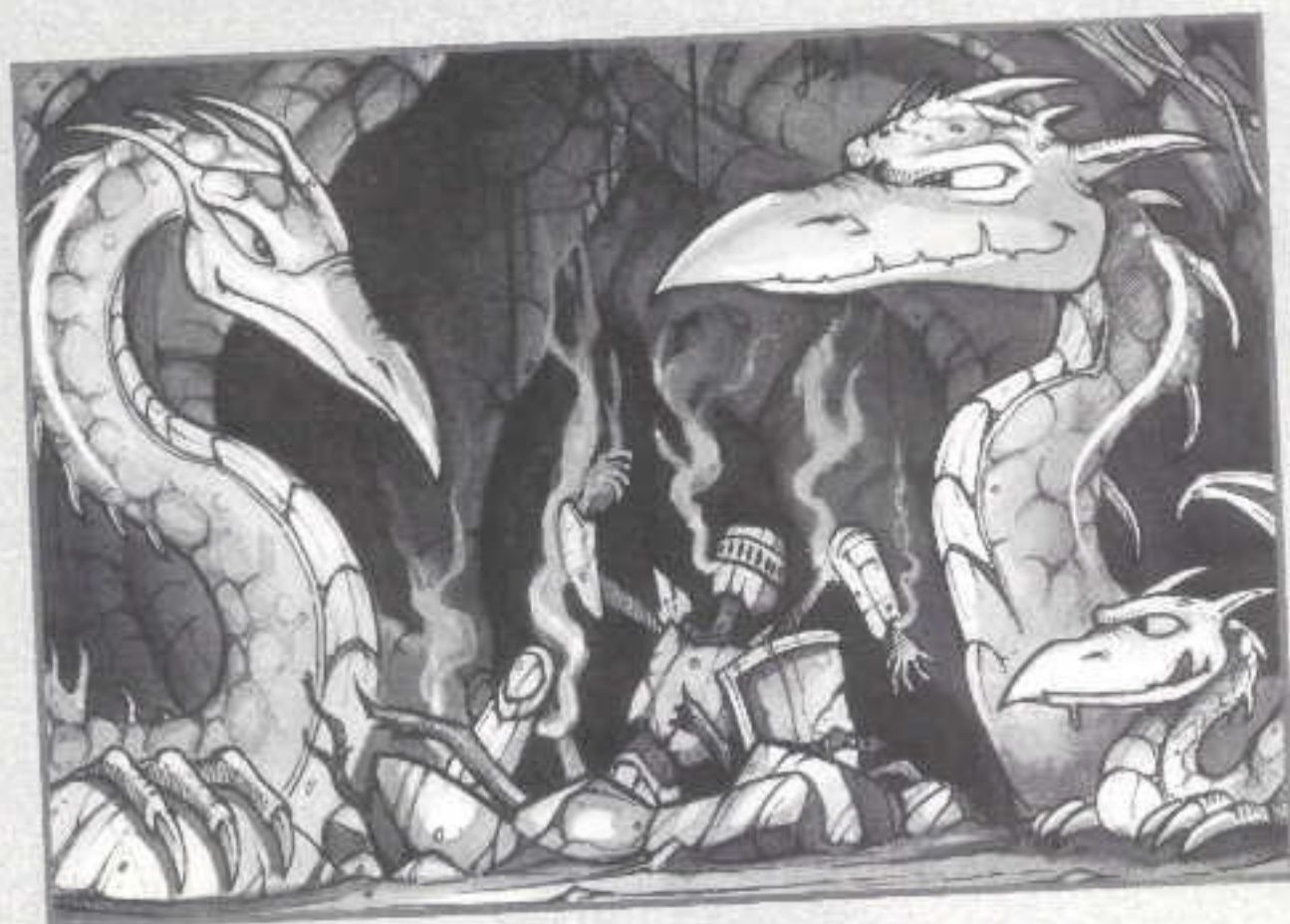
Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Annule

Grâce à ce sortilège culinaire, vous ferez bon usage de la carapace qui enveloppe la seconde partie d'un chevalier humain. La magie ici mise en œuvre transforme son matériau en terre cuite. Il vous suffit ensuite de chauffer l'ensemble pour obtenir un succulent plat à l'étouffée.

DÉSINFECTION DE PROIE (4)

"D'une véritable cauchemare ! Moi qui sois une véritable artiste ! Y était rouiné. Tous mes clients masculins, ma qué, s'étaient dévotus chauves ! Lou connaît les chevaliers : y sont trop fiers pour dire ce qui leur est arrivé ! Même leurs chevaux y z'avaient plost une poil sous le caillou. Y n'est resté plus que la clientèle féminine, y c'était pas suffisant."



Sort d'Altération

Portée : Contact

Durée : Permanent

Zone d'effet : 100 grammes par niveau

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : Aucun

Gberdoz, le chaman des orcs creux, il a inventé ce sort pour être tranquille quand y médite (il utilise une méthode de méditation que nous autres on appelle "la ronflette", mais pas devant les chamans). Gberdoz il en avait marre d'être dérangé par les hurlements des larves d'humains. Alors il a pris de l'or de parent humain et il l'a transformé en or de larve (y z'appellent ça des billes). Comme ça, y donne les billes aux larves et elles sont contentes. Pas bête, hein ?

TRI D'OS (1)

"D'après ce que je sais, les orcs du Pic de Sulak sont très superstitieux. Ainsi, après une bataille, ils

dit aux os de se remettre en squelettes entiers. C'qu'y est marrant, c'est de voir les derniers os qui dansent et courent dans tous les coins en cherchant les morceaux qui manquent. Art !

SORTS DE DRAGONS

APPROVISIONNEMENT DE SUPERMARCHÉ (8)

"Sire, vous serez comblé d'apprendre que notre ville se porte à merveille. Depuis trois ans, une très forte augmentation des naissances est à remarquer. Nous pensons ainsi que la population aura doublé d'ici une dizaine d'années, si la natalité continue cette progression. Cela signifiera plus de travailleurs, plus d'impôts, un meilleur commerce et un développement urbain très important. Pour résumer, Sire, l'avenir s'annonce prospère et de bon augure."

Jacus Apauticore, bourgmestre de la ville de Joly

TABLEAU DES EFFETS DE BAGUETTES POUR CUBES GÉLATINEUX

Les baguettes magiques des humains représentent un désastre pour nos frères cubes. Nous avons donc établi ci-dessous une liste des effets connus de ces artefacts sur notre organisme après digestion.

Baguette	Effet
Altération de la taille	Transformation en apéricube.
Feu	Provoque des brûlures de protoplasme et des renvois de gaz enflammés.
Givre	Transformation en cube de glace.
Illumination	Irrescence indécente de certains organes internes.
Illusion	Quantité d'images étranges apparaissent au sein du cube.
Terre et pierre	Transformation en cube rocaillieux.
Animation	Les objets en cours de digestion s'animent dans le cube, sans toutefois pouvoir en sortir. Un squelette dans un cube peut ainsi fort bien donner l'impression d'être un mort-vivant qui déambule indépendamment.
Métamorphose	Transforme en (lancer 1d6) : 1. Pyramide gélatineuse, 2. Sphere gélatineuse, 3. Gelée ocre, 4. Cube gélatineux en tube, 5. Crapaud gélatineux, 6. Prince gélatineux.

Surtout que dès qu'ils m'e voyaient, les chevaliers chauves y voulaient m'e frapper. Voilà pourquoi y'e sous parti."

Giacomo, coiffeur de luxe, fraîchement installé à Eauptrofonde

Sort d'Altération

Portée : Contact

Durée : Permanent

Zone d'effet : Deuxième tête d'un chevalier humain

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Aucun

Qui n'a pas perdu un temps précieux à débarrasser un chevalier humain de ses parasites — tous ces filaments qui s'accrochent à la peau sous la carapace — pendant que son ventre criait famine ? Voici un sortilège qui vous fera gagner un temps précieux. Il fait perdre instantanément tous ses parasites à l'humain visé.

SORTS DE PROFONDS

RÉPULSION POUR ASTICOTS (1)

"L'avouera que la patience a des limites. Une fois, je mets ma ligne à l'eau et j'attends gentiment que ça morde. Au bout de deux heures, toujours rien. Je laisse quand même la ligne à l'eau pour pas effrayer le poisson. À ce moment, y a un crétin de citadin en vacances, avec ses six marmots et sa matrone qui s'installe à dix mètres de moi. Ça hurle, ça rit, ça relève la canne aussi vite que ça la met, ça pêche n'importe comment, etc. Ben crois-moi, à la fin de la journée, j'avais pas eu une touche et le crétin d'à côté il avait au moins cinq kilos de poissons. Quand y m'a demandé si ça mordait, j'y ai mis ma main dans la gueule."

Lucien, pêcheur de bord de mer

Sort d'Abjuration

Portée : 10 brasses

Durée : Tant que l'asticot est dans l'eau

Zone d'effet : Un asticot sur un hameçon

Composantes : S

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Aucun

Ces pauvres humains ont bien du mal avec leurs fils à asticot. Dans leur grande bonté, nos chamans ont créé ce sort pour empêcher les poissons de manger l'asticot qui garantit la rectitude du fil. L'asticot affecté repousse donc tous les poissons.

SOINS DE GROSSES CREVETTES (3)

"D'accord je suis payé pour éviter ce genre d'accident navrant, et je suis censé empêcher les gens de se noyer. Mais que voulez-vous que je fasse quand quatre nageurs décident de se noyer ? Je dis bien quand ils décident ! Si des types s'arrêtent de nager et vous regardent en souriant pendant qu'ils coulent, que voulez-vous que je fasse ?"

Marcus Spitz, maître-nageur et surveillant de plage, durant son entretien de licenciement

Sort de Charme

Portée : 10 brasses

Durée : Permanente

Zone d'effet : 1d6 grosses crevettes

Composantes : S

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Annule

Toujours soucieux du bien-être des habitants défavorisés du monde trouble, nous avons mis au point ce traitement qui rend la raison aux grosses crevettes. Celles-ci, l'esprit embrumé par les visions du monde trouble, ne réalisent pas qu'elles seraient bien mieux au fond de l'eau. Grâce à ce sort, elles comprennent leur erreur et descendent nager avec nous. Ce sort a permis de faire avancer les connaissances concernant cette espèce. Nous savons désormais que leur espérance de vie est fort brève.

SORT DE LICORNE

INVOCATION DE JEUNE VIERGE (5)

"Monseigneur, si je vous écris, c'est pour vous faire part de ma perplexité face à ce douloureux cas qui frappe le village dont j'ai la charge de prévôt.

C'est en effet la troisième fois en neuf ans qu'une jeune fille disparaît sans laisser la moindre trace. Si j'ai quelques éléments de réflexion (toutes les victimes avaient entre 13 et 16 ans), je ne vois pour l'instant pas l'ombre d'une piste qui me permette de me lancer dans des investigations utiles. C'est pourquoi je m'adresse à l'Ordre Itinérant de la Sainte Parole de Haelyn en espérant que ma requête attirera votre attention et que vous pourrez bientôt dépêcher l'un de vos moines investigateurs dans notre village. En effet, notre village est très pieux. Ses habitants respectent au mieux les commandements de Haelyn, bien mieux en tout cas, que la plupart des villages voisins à qui, pourtant, il n'arrive rien."

Irwyn Butcher, prévôt de Saintellure

Sort d'Invocation

Portée : 100 kilomètres

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Une vierge humaine

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 jour

Jet de sauvegarde : Annule

Devant la pénurie de jeunes vierges chez les humains, il a fallu élaborer ce sort pour éviter de passer son existence à attendre que l'une d'elles se présente. Il suffit donc de le lancer pour que la première jeune vierge disponible se sente irrésistiblement attirée et vienne aussitôt. Un grand soulagement pour notre espèce.





Il reste une pyramide, citée dans des textes anciens, que personne n'a encore retrouvée. Emmenez vos explorateurs et aventuriers à la découverte de la dernière pyramide gardant encore ses mystères, celle de Menkaouor.



Découvrez les secrets de l'égyptologie, page 52.

Une aide pour maîtres de jeu de tout jeu de rôles.

Texte

Jérôme Müller

Dessins

Christophe Fernandez

LE SECRET DE MENKAOUOR

La pyramide du pharaon Menkaouor est la seule à n'avoir pas été retrouvée, alors qu'il existe plusieurs mentions de son existence. De ce roi, on sait très peu de chose, si ce n'est qu'il a régné durant la V^e dynastie, aux alentours de 2380 avant notre ère. Pour le reste, le mystère est complet, comme si ses successeurs avaient tout mis en œuvre pour le faire disparaître de l'histoire.

La pyramide a été construite à l'écart de toute région habitée à l'époque (et aujourd'hui encore) et ceux qui voulaient en cacher l'emplacement ont pris le soin de l'ensevelir sous une colline artificielle. Aujourd'hui, la pointe brisée de l'édifice émerge au sommet du tumulus, suite au lent travail de l'érosion. Mais, perdue au milieu des rochers, elle n'est visible que par quelqu'un de très observateur et passant à quelques dizaines de mètres. Il est bien entendu hors de question de déblayer la montagne pour trouver une entrée. Fort heureusement, l'accès à la pyramide se fait par un petit temple situé à une centaine de mètres de la base de l'édifice. Avec le temps, l'érosion a fini par en dégager la façade, qui apparaît aujourd'hui à flanc de colline.

1. LE TEMPLE D'ACCÈS

Encore en partie enfoui sous la roche, on ne voit du temple depuis l'extérieur que le linteau de la porte et le haut des colonnes. On devine les pans de mur en pierre. L'ouverture est suffisamment grande pour qu'un homme s'y glisse, et il est bien sûr possible de dégager entièrement la porte. À l'intérieur, la salle fait environ 3 m de large sur 5 de long. Les murs en pierre de taille sont entièrement nus. S'il y avait des fresques, elles ont depuis longtemps disparu. Seul élément notable, la lourde porte de pierre qui fermait autrefois le temple gît, brisée, sur le sol. Une ouverture donnant sur une volée de marches conduit au couloir souterrain.

2. LE COULOIR

Parfaitement rectiligne, le couloir est long d'une centaine de mètres. Ses murs sont en pierre, et le plafond est fait de grosses dalles formant un angle de 45°. Sa hauteur est d'environ 3 mètres au centre et 1 m 50 le long des murs. L'air y est terriblement sec, et la chaleur semble augmenter.

3. LE LABYRINTHE

Le couloir débouche sur une intersection. Que l'on prenne à droite ou à gauche, on tombe sur de nouvelles intersec-

tions. Il suffit de faire quelques pas pour se rendre compte qu'il s'agit d'un labyrinthe. Les corridors qui le composent sont de largeur et de hauteur variables, parfois suffisants pour avancer à deux de front, parfois si étroits qu'il faut y progresser presque en rampant. Certains couloirs débouchent sur des cul-de-sac, d'autres sur des portes en pierre.

Il y a une vingtaine de ces portes réparties dans le labyrinthe. Elles sont toutes identiques d'aspect, mais seulement trois sont de véritables ouvertures. Tenter de forcer une fausse porte ne donnera que perte de temps et frustration. Deux



ont d'ailleurs déjà été partiellement détruites, et on peut voir qu'elles ne donnent que sur un mur de pierres immenses. Par chance, le passage des gardiens durant des siècles a fini par user le sol et les murs. Une légère dépression au centre des couloirs trahit le chemin à suivre pour rejoindre l'une des vraies portes.

4. LES SALLES DES GARDIENS

Les trois véritables portes sont en tout point identiques aux fausses. Pour les ouvrir, il faut appuyer d'une main sur un hiéroglyphe gravé sur le linteau tout en pesant de l'autre sur le côté gauche de la porte. Un système de contrepoids assure une ouverture en douceur. Encore une fois, c'est l'usure de la pierre qui permet de découvrir ce secret.

Trois salles peuvent ainsi être découvertes. Les deux plus grandes servaient (ou servent encore) d'habitation et de réserve aux gardiens. La plus petite est un temple. Des panneaux de bois peints recouvrent ses murs et son plafond. Les fresques représentent des processions de prêtres et de gens

du peuple qui se dirigent vers la statue située face à la porte. Elle représente Shou (dieu de la lumière et de l'air) les bras levés. La fresque derrière la statue représente Geb, dieu de la terre, allongé sur la sol, et Nout, déesse du ciel formant une voûte étoilée de son corps. Un spécialiste y reconnaît une représentation de la création du monde.

Cette fresque présente toutefois un détail inhabituel : la déesse Nout, au lieu de s'appuyer sur ses deux bras, en lève un perpendiculairement. Il est



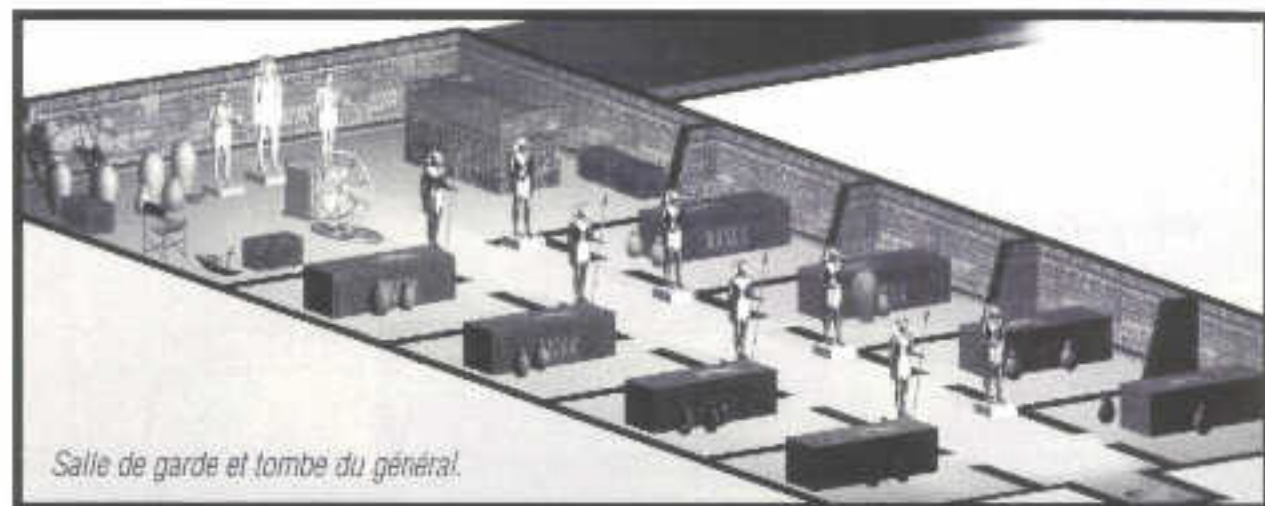
donc peint sur le plafond, l'index tendu, comme si elle désignait quelque chose. Et en effet, le panneau indiqué par la déesse dissimule l'accès au niveau supérieur.

5. LA SALLE DE GARDE

La troisième véritable porte du labyrinthe donne dans la grande salle de garde, constituée d'une suite de cryptes. Devant la porte de chaque crypte se dresse la statue grandeur nature d'un guerrier égyptien en armes, bouclier levé et lance pointée en direction de l'entrée. Le réalisme des statues est stupéfiant, et leur découverte provoquera sans doute un moment de terreur. À l'intérieur des cryptes se trouvent les sarcophages et les armes des soldats.

6. LA TOMBE DU GÉNÉRAL

La tombe suivante est encore plus extraordinaire. Un char de guerre démonté est placé au centre de la pièce. Chacune de ses pièces a été recouverte de métal précieux, or ou argent. À côté se trouvent les deux statues des conducteurs et celle du général, elles aussi recouvertes de métal fin. Sur la gauche, les momies de deux chevaux. Des pots en céramique renferment les viscères des animaux. De leur harnachement, il ne reste plus que des lambeaux de cuir et des boucles de bronze. À droite, le sarcophage du général et ses armes : une épée de bronze, plusieurs lances et un lourd bouclier. Des meubles précieux, des statues d'or ou de bois et des vases complètent le trésor.



Salle de garde et tombe du général.

Un explorateur férù d'histoire remarquera un détail troublant : s'il s'agit bien de la pyramide de Menkaouor, le général a dû être enseveli des siècles après son règne, car à cette époque, les Égyptiens n'avaient pas encore domestiqué le cheval. L'explication de ce mystère est apportée par les inscriptions en hiéroglyphes : "Aménémès, grand général et 48^e gardien du secret, fit ensevelir la tombe. Avec ses soldats, il décida de protéger pour l'éternité ce qui devait être caché des hommes. Aujourd'hui encore, il veille." Le sarcophage est de toute beauté, et un pillard peu averti pourrait penser être arrivé dans la tombe principale. Mais le général ne possède aucun des attributs du pharaon.

Un couloir est dissimulé derrière un meuble. La porte à son extrémité en a été murée, mais la maçonnerie, différente des murs, la trahit : le couloir est fermé par un bloc immense dont la base est biaisée. Une pierre de forme inverse est placée dans le sol. La porte était autrefois en position haute, retenue par des étais. Lors de sa fermeture, il a suffi d'enlever ces étais pour que le bloc de pierre glisse dans sa position actuelle. La façon la plus simple de poursuivre l'exploration est de contourner l'obstacle en attaquant le mur. On pourra alors passer par le trou qu'occupait la porte ouverte.

7. LA SALLE DE L'AVERTISSEMENT

Dans cette salle se trouve la statue de pierre d'un colosse assis. Des fresques recouvrent les murs. Sur la gauche, une rampe permet d'accéder à la pièce suivante. Au-dessus de la porte, une inscription hiéroglyphique dit : "Menkaouor le mille fois maudit est vaincu. Malheur et désolation sur celui qui franchit ce seuil."

8. SALLE DE L'ASCENSION

Une grande salle carrée avec deux séries de colonnes. Les fresques qui recouvrent les murs ont l'air beaucoup plus anciennes de par leur style que celles des salles précédentes. Elles sont toutefois dans un parfait état de conservation. Menkaouor y est toujours représenté avec une longue robe multicolore et portant un pendentif en forme de tête de taureau, visiblement d'origine non égyptienne. Il a en permanence à la main une sorte de sceptre brillant, crachant des éclairs.

Les peintures racontent une histoire édifiante. Menkaouor le puissant arriva par la mer, sur un navire étrange, sans voile ni rame. Sa magie puissante lui

permit d'approcher pharaon et de devenir son vizir. On le voit sur une fresque foudroyer de son bâton de commandement une armée entière d'ennemis. Plus loin, il incendie une forteresse et soumet des peuples étrangers. Sa soif de pouvoir est insatiable. Il renverse pharaon et monte sur le trône. Sur une fresque, il est représenté en train de menacer de son sceptre Horus lui-même. Des prêtres accablés sont conduits à l'exécution. Des monarques (seigneurs féodaux) sont couverts de richesses ou réduits en esclavage.

La dernière inscription dit ceci : "Menkaouor usa de grande cruauté et fit le malheur de l'Égypte. Sa magie étrangère était une insulte aux dieux. La maladie, la mort et la guerre ravagèrent le pays des vivants et n'épargnèrent pas même le royaume des morts. Mais Rê ne permit pas ce blasphème. Il arma le bras de ses serviteurs, il leur donna des armures invulnérables et fit abattre le mille fois maudit. Il chargea ses serviteurs de garder à tout jamais les secrets interdits."

9. LE TOMBEAU DES PRÊTRES

Une seconde rampe permet d'accéder au tombeau des prêtres. Dans cette salle se trouvent quatre sarcophages. L'un d'entre eux est ouvert et vide⁽¹⁾. Les trois autres contiennent bien une momie. Sur les sarcophages et les murs, les prêtres sont représentés entièrement chauves, sans même de sourcils.

10. LA SALLE DU DÉCLIN

Cette grande salle est très semblable à la salle 8. Les fresques et les colonnes poursuivent la relation du règne de Menkaouor. On voit d'abord des esclaves transporter des lingots de métal. Au début de la procession, les esclaves sont jeunes et forts. Mais plus ils avancent, et plus ils semblent malades : ils deviennent maigres, perdent leurs cheveux, et des taches de couleur apparaissent sur leur peau. Au bout de leur chemin, on les précipite dans une fosse commune. Ceux qui font mine de se révolter sont impitoyablement foudroyés par des soldats armés de bâtons semblables à celui de Menkaouor.

Une autre fresque représente la révolte des prêtres, leur longue lutte et leur victoire finale. Rê apparaît à un grand prêtre. Il lui donne une lance et une armure et l'exhorte à lever le peuple contre le blasphémateur. Puis une foule innombrable met en pièce la garde de pharaon, tandis que des prêtres, revêtus d'armures d'écaillés, luttent contre Menkaouor. Un grand nombre d'entre eux périt, mais le roi est finalement vaincu.

Enfin, la dernière fresque représente la construction de la pyramide et l'inhumation du pharaon. Toutes ses armes ainsi que son trésor sont ensevelis avec lui. Les prêtres, toujours en armure, montent la garde devant le tombeau.

Les chapiteaux des colonnes représentent des dieux. Celle figurant Rê est creusée et donne sur un passage vertical.

(1) Cette momie manquante n'a pour but que d'inquiéter les joueurs qui, à partir de ce moment, vont vivre avec la hantise de la croquer à tous les coins de couloir. Libre à vous de mettre réellement une momie animée.



11. LES SERRURES

Un boyau vertical d'environ 2 m de diamètre et 7 de haut y débute. La pierre n'offre aucune prise, rendant l'escalade hasardeuse. Le couloir sur lequel il débouche est fermé par une herse de plusieurs lattes. Encore une fois, il est plus rapide de passer par l'excavation qu'occupait autrefois la dalle que de tenter de la percer.

Une mauvaise surprise attend les explorateurs : derrière la première herse se trouve une seconde, parfaitement identique. S'ils répètent la manœuvre précédente, une coulée de sable se déverse sur eux. En effet, l'excavation est remplie par suffisamment de sable pour combler l'espace entre les deux herses. Ceux qui ne s'échappent pas assez rapidement seront ensevelis. Une troisième herse, équipée du même piège, devrait décourager les pilleurs de tombe les plus acharnés.

12. LE Puits

Au-delà, le couloir repart. Après quelques pas, il descend brutalement. Le sol en marbre est parfaitement poli, et un visiteur peu méfiant risque de glisser et d'être précipité dans la fosse qui barre le couloir.

13. LA TOMBE DES GRANDS PRÊTRES

Cette tombe est celle des grands prêtres. Les quatre sarcophages sont placés verticalement et scellés au mur. Les prêtres y sont représentés en armure d'écailles descendant jusqu'aux pieds et portant un masque. On trouve également un mobilier mortuaire important, des vases, des urnes et de nombreuses statues.

Si on ouvre l'un des sarcophages, on s'aperçoit que la momie porte encore cette armure confiée par Râ. Les écailles, en plomb, sont en bon état, par contre, la toile sur laquelle elles sont cousues ne tient plus que par miracle. Si on tente de la retirer, les écailles tombent sur le sol. La momie porte également le masque, un heaume en argent et plomb. À signaler que deux momies portent encore une armure en bon état que les personnages pourront éventuellement revêtir. En retirant l'armure à une momie, on distingue à travers les bandelettes que leur peau est recouverte de taches rougeâtres. Pour poursuivre l'exploration, il faut desceller l'un des sarcophages, qui obstrue un passage.

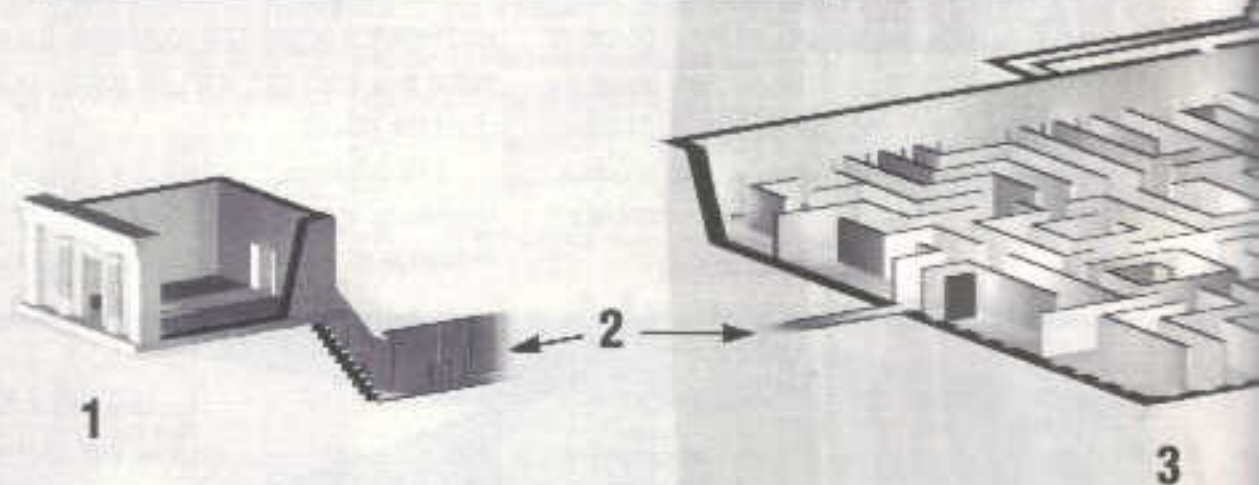
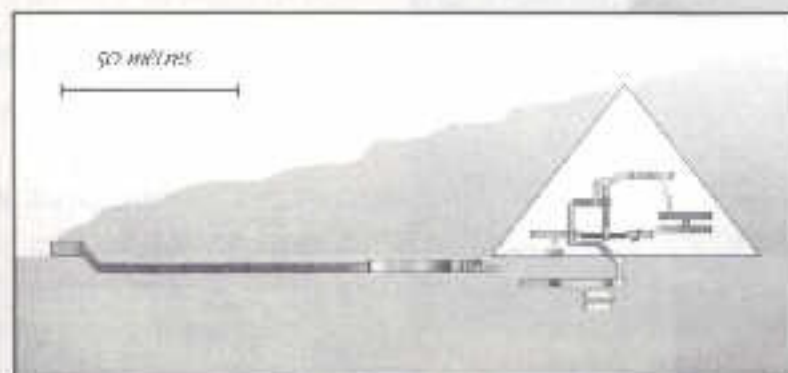


Tombe des grands prêtres

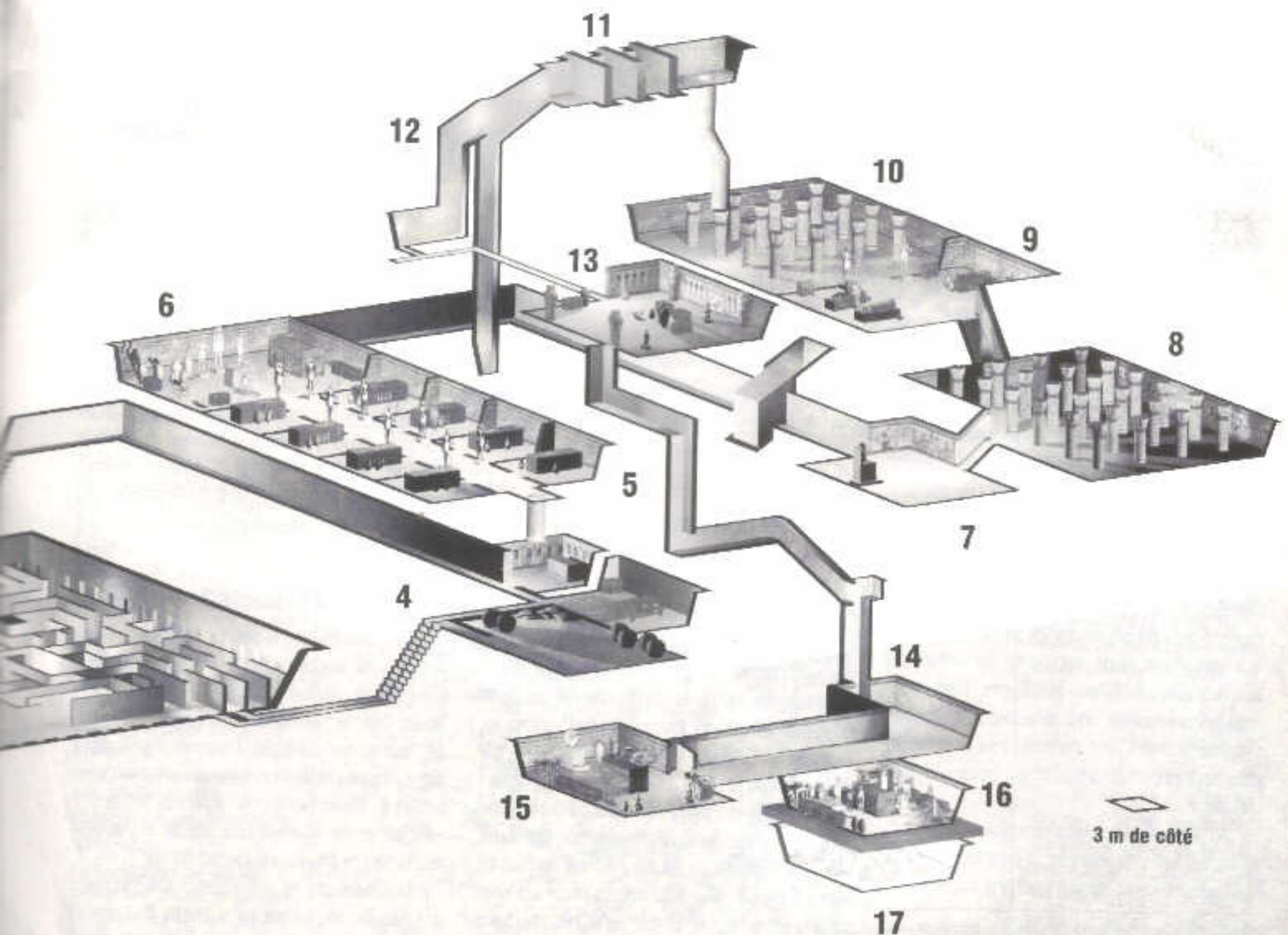
14. LE DERNIER SALUT

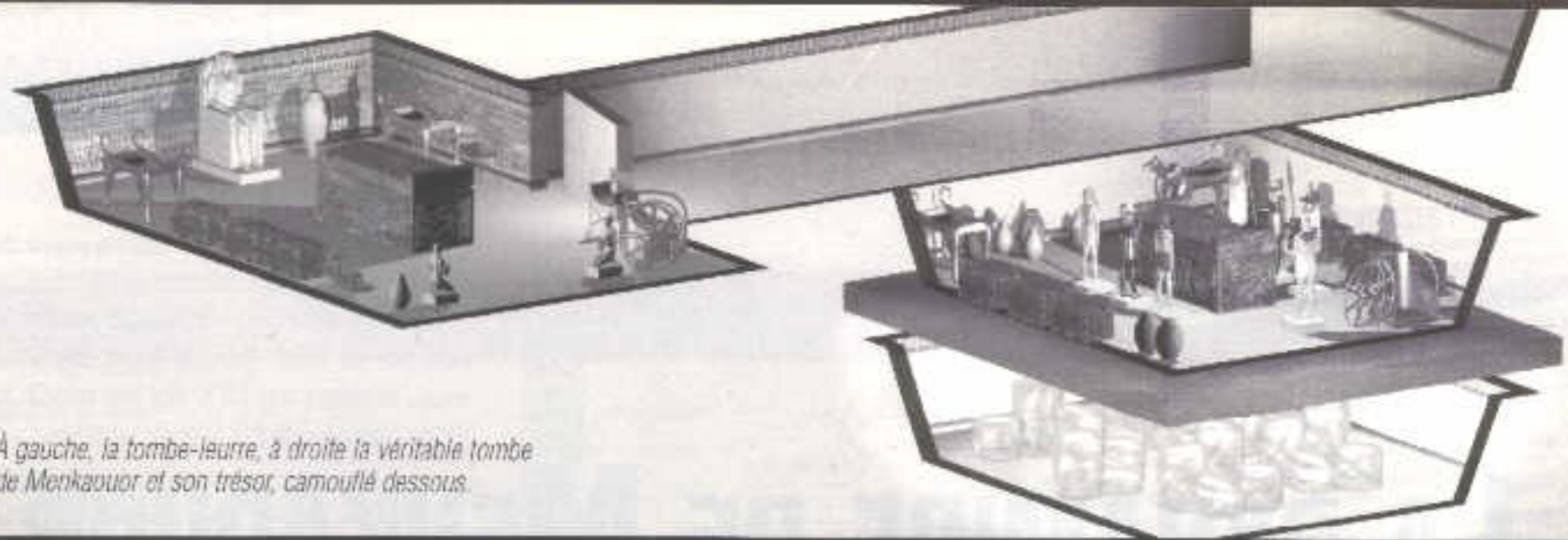
Ce passage descend dans les profondeurs de la pyramide. Après plusieurs coudes, il débouche sur un large couloir. Le sol en est constitué de dalles aussi larges que le couloir. À son extrémité, une porte monumentale donne une ultime mise en garde.

1. Temple d'accès
2. Couloir
3. Labyrinthe
4. Salles des gardiens
5. Salle de garde
6. Tombe du général
7. Salle de l'avertissement
8. Salle de l'ascension
9. Tombeau des prêtres
10. Salle du déclin
11. Les serrures
12. Le puits
13. Tombe des grands prêtres
14. Le dernier salut
15. Le leurre
16. Tombe de Menkaouor
17. Trésor



LA PYRAMIDE DE MENKAOUOR





À gauche, la tombe-leurre, à droite la véritable tombe de Menkaouor et son trésor, camouflé dessous.

15. LE LEURRE

Derrière cette porte de pierre, qui est entrouverte, se trouve la tombe de Menkaouor. Un immense sarcophage de pierre en occupe le centre. De nombreux meubles, poteries, statues et coffres sont disposés tout autour de celui-ci. Malheureusement pour les explorateurs, tout est en bois ou en plomb peint. Ainsi les coffres contiennent de nombreuses pièces d'or qui ne sont que des rondelles de plomb peintes en doré. Les bijoux eux-mêmes sont en verre teinté. Les statues sont en bois joliment décoré. Et tous les objets ayant servi au pharaon et disposés autour de son sarcophage sont des répliques.

Le grand sarcophage de pierre en contient un second en bois. À l'intérieur, une simple momie⁽²⁾, sans le moindre ornement. À ses côtés, un curieux instrument en bois pourrait faire penser à une flûte. Il s'agit d'une réplique du fameux bâton de pouvoir de Menkaouor. Les explorateurs risquent d'être fortement déçus, ne les mettez en aucun cas sur la voie d'une fausse tombe.

16 ET 17. LA VÉRITABLE TOMBE DE MENKAOUOR ET LE TRÉSOR

Elle se trouve sous les dalles du couloir 14. Chacune de ces dalles, parfaitement jointe à ses voisines, pèse plusieurs tonnes et y pratiquer une ouverture demandera des heures de travail acharné.

Dans la crypte souterraine, les explorateurs pourront découvrir l'intégralité du trésor du pharaon maudit. Les sarcophages sont identiques à ceux de la fausse tombe, ainsi que les statues, les meubles et les vases, mais il ne s'agit plus là de copies. L'or, les pierreries, les bois précieux ont été utilisés en abondance. Autour du sarcophage de pierre se dressent, telle une ultime garde rapprochée, les statues de tous les dieux tutélaires de l'Égypte. Mais leurs regards sont tournés vers le sarcophage, comme s'ils étaient là non pour s'opposer à sa profanation, mais pour empêcher quelqu'un (ou quelque chose) d'en sortir.

À l'intérieur du troisième sarcophage se trouve la véritable momie de Pharaon. Il tient toujours à la main le sceptre avec lequel il foudroyait ses ennemis.

(2) Si vous n'avez pas laissé de momie se promener dans vos couloirs, celle qui n'est pas dans son sarcophage de la salle 9 pourrait bien se trouver ici. Dans ce cas, en voyant des tâches rougeâtres à travers les banderoles, les explorateurs pourraient se douter qu'il ne s'agit pas de la vraie tombe de Menkaouor.

Le métal qui le compose est étrange : il ressemble à de l'argent, mais est bien plus lourd. Sa forme rappelle celle d'un ankh, et il existe une sorte de cavité à sa base. Malheureusement, il est légèrement gauchi, et ses ornements ont été consciencieusement martelés, comme si on avait voulu le rendre inutilisable.

Une ultime salle secrète se trouve sous la tombe. Pour y accéder, il faut commencer par desceller les dalles de marbre, sous lesquelles a été placée une couche de plomb de plusieurs centimètres. Ces multiples avertissements devraient inciter les explorateurs à la prudence. En effet, à partir de cet instant, un visiteur qui ne serait pas revêtu d'une armure des grands prêtres est condamné à mort. Et même avec un tel équipement, l'exploration devient dangereuse et ne devra pas être trop longue.

En fait, la salle secrète contient le véritable trésor du pharaon : soigneusement rangés dans des caisses de bois, des lingots cylindriques de la taille d'un poing attendent. Ils semblent être en acier, mais sont bien plus lourds que de l'or. Suivant l'époque et les connaissances scientifiques des explorateurs, ils devraient comprendre assez rapidement qu'il s'agit de métal radioactif servant à alimenter les armes étranges du pharaon. Ce trésor, tombant en de mauvaises mains, représente encore un véritable danger. Autre caractéristique amusante : un métal radioactif atteint, si on l'empile sans précaution comme par exemple en fouillant la salle secrète, une masse critique qui se traduit par un flash de radiations mortelles.

LE SECRET DE MENKAOUOR

Comme le laissent entendre les fresques, Menkaouor n'était pas égyptien. Venait-il de l'Atlantide, de Mu, de Vénus ? Nul ne le sait. La technologie qu'il maîtrisait lui permit de prendre le pouvoir et d'asservir l'Empire. Mais sa cruauté et son intransigeance religieuse conduisirent le peuple et les prêtres à la révolte. Lorsqu'il fut enfin abattu, les conjurés décidèrent de l'ensevelir avec l'ensemble de ses artefacts dans une pyramide qui devait demeurer cachée à tout jamais. Durant des siècles, des prêtres et des soldats d'un ordre secret gardèrent la tombe. Puis, leur mission devenant de plus en plus difficile à remplir, notamment à cause des invasions et des guerres en Égypte, les derniers gardiens décidèrent d'ensevelir entièrement la pyramide, d'effacer toute trace du règne du Mille fois maudit et de détruire ses armes. Seuls demeurent les lingots de métal radioactif.

QUE FAIRE AVEC CETTE PYRAMIDE ?

Cette pyramide peut être utilisée dans le cadre de nombreux scénarios, aussi bien contemporains que médiévaux-fantastiques. Elle peut être le début d'une campagne ou son aboutissement, ou encore servir d'épisode secondaire. Rien ne vous empêche de remplacer le secret tel qu'il est présenté par la connaissance de rites permettant d'invoquer de Grands Anciens, une nature vampirique ou surnaturelle, ou tout autre secret entrant dans le cadre de votre monde.

Il est également possible de peupler la pyramide de sectaires gardant la tombe, qui peuvent être les membres d'un culte dégénéré ou les vénérables descendants d'Aménémès. Si vous y tenez, les momies et les statues peuvent également vouloir punir des profanateurs (quoique la paranoïa naturelle des joueurs devrait suffire). Pour animer le tout, mettez vos aventuriers en concurrence avec une autre équipe d'explorateurs, aux intentions bien moins pures (souvenez-vous d'Indiana Jones).

Le but de la pyramide n'est pas de décimer les aventuriers. Aussi, veillez à ce que les indices sur la nature mortelle du secret soient suffisants. Mais s'ils persistent sans prendre de précaution... Et surtout, ne lésinez pas sur les descriptions des fresques, des statues et des trésors. Insistez aussi sur l'obscurité permanente, l'air vicié et rare, la chaleur étouffante, le travail harassant pour percer un mur. Bref, faites en sorte que les joueurs méritent réellement leur découverte. Et s'ils passent en hurlant de frustration sur la véritable tombe sans jamais la découvrir, vous connaîtrez alors le plaisir que procure l'omniscience.

ET ENSUITE ?

Il est probable que la publication de leur découverte attirera beaucoup d'ennuis aux personnages. Elle remet en question bien trop de certitudes historiques. Dans le meilleur des cas, ils passeront pour des fous ou des charlatans. Certaines organisations tenteront peut-être de les réduire au silence (les semblables de Menkaouor sont-ils encore parmi nous ?). Sans parler des différents gouvernements très intéressés par une arme atomique individuelle.

Les radiations ne provoqueront pas forcément une maladie foudroyante. La recherche d'un remède peut donner lieu à un nouveau scénario (ne voit-on pas sur des stèles de certains temples incas des hommes présentant les mêmes symptômes être guéris par un prêtre à la peau bleue ?).

Mythes

& Mensonges

édition très spéciale, hors série, du journal Légendes et Oracles publiée chaque semaine sur Internet. Ce bulletin d'information a été conçu à partir de deux pastiches envoyés à la rédaction. Ils se nommaient "Mythes et Mensonges", les textes et les dessins étaient signés par Jérôme Pierru. Qu'il en soit infiniment remercié.

N°7-50

ÉDITION TRÈS SPÉCIALE

1^{er} AVRIL 98

DESTRUCTION DES LOCAUX DE LA RÉDACTION !

À question idiote, réponse brutale

Par Jérôme Pierru

Ce début d'année sur le monde Terre a été perturbé par l'apparition d'une faille temporelle ayant entraîné les faits suivants : une ville proche de l'agglomération centrale d'un pays dénommé France a subi les assauts d'une horde de mercenaires en armures.

Cette attaque, très localisée (au 94-96, rue Faidherbe à Drancy, pour être précis) a été d'une violence sans égale. La troupe a entièrement saccagé le local, certes vétuste, situé à cette adresse, aux cris de "Vive le bon roi Charles Quint, à mort François Premier".

De tels débordements sont monnaie courante dans les mondes médiévaux, mais plus rares dans l'ère industrielle. Cette troupe semblait essentiellement constituée de mercenaires suisses et alémaniques du XVI^e siècle.

Le local dévasté abritait la rédaction d'un magazine de quai de gare ayant pour titre "Le magazine des mondes imaginaires". Néanmoins, malgré la violence de l'attaque, il semble qu'une seule per-

sonne ait disparu. Ne subsistent de l'infortuné qu'une paire de lunettes et des cartes à collectionner en pleine traduction. Nous n'avons pas eu pour l'instant communication du nom de ce personnage.

Après une heure (temps local) de pillage, la troupe a disparu comme elle était venue. Une enquête a été ouverte afin d'élucider les

circonstances exactes de l'incident. Le meilleur détective du réseau a été dépêché sur les lieux. Ion Petipas, surnommé le Furet, a déjà pu trouver le responsable de l'ouverture de cette faille. Le mage G. Rohm aurait essayé d'entrer en contact avec une personne ayant vécu au siècle des mercenaires et, prononçant une formule

incantatoire inappropriée, aurait ouvert le passage. Le Furet semblait pourtant sceptique quant à cette explication et penchait plutôt pour la thèse de la vengeance.

Le flair du détective est toujours très opérationnel car, hier, le mage G. Rohm s'est évadé entre deux interrogatoires : ce qui semble accréditer la théo-

rie de la vengeance dans l'affaire de la disparition de Drancy.

"Il n'arrêterait pas de grommeler et de maudire un membre de la rédaction du magazine. Dans sa cellule, il monologuait et parlait de Trésor de Dragon, de questions de plus en plus difficiles. Je l'ai entendu affirmer : 'Ça lui apprendra à poser des questions débiles sur Charles Quint.'" nous explique le Furet.

De fait, pour l'enquêteur, la faille ne peut être assimilée en aucun cas à un accident. Après avoir fureté par-ci par-là, de bien intéressantes découvertes ont grandement fait avancer les investigations. Le mage aurait été obligé de lire de nombreux livres sur le dénommé Charles Quint afin de gagner un concours organisé par le journal. C'est lors de ces lectures que G. Rohm aurait été pris d'une rage vengeresse. Une colère qui a coûté la vie d'un petit scribe. La tête du mage a évidemment été mise à prix. ■



10.000 ₤ de récompense pour la capture du mage G. Rohm, vivant de préférence, mort si nécessaire.

FESTIVAL DES FORGES

Un trophée
lourd de
conséquences

Par Jérôme Pierru

En ce début d'année, la ville de Hotannenbaum a organisé son premier festival artistique. Fait rare quand on connaît l'aversion des nains pour les arts. La cérémonie s'est ouverte sous la présidence du Maître Sombrebarbe, le maire de la bourgade. Les lauréats étaient venus nombreux et représentaient la totalité des races de la contrée, à part les orcs, qui étaient exclus en réaction à la scandaleuse année de l'orc. Des artisans de toutes les disciplines étaient présents, et les œuvres rivalisaient de beauté et de virtuosité. Certaines catégories, tel le travail du métal, avaient, avant l'ouverture du concours, leur grand favori. Les forgerons nains de la ville affichaient une suffisance envers les autres concurrents qui les rendait détestables (mais la forge n'est-elle pas le propre du nain ?). Pourtant, à la surprise générale, c'est un humain qui a reçu le premier prix. Cet artiste, connu seulement de quelques initiés, a pour nom Philippe Rose. Il a surpassé tous les autres candidats tant par la qualité de son œuvre que par la taille de celle-ci. Il a réalisé une sculpture gigantesque représentant un être mi-homme mi-rédacteur en chef, sans titre. Il n'a voulu révéler à personne l'identité du modèle, arguant de la mauvaise humeur persistante de ce dernier. Bien que valorisé par son premier prix, notre gagnant aurait sans doute préféré ne pas l'avoir, surtout lorsqu'il a été dévoilé. Il s'agit d'une enclume de 800 livres et de ses accessoires de fonte, le tout reposant sur un bloc de malachite du plus beau vert. Le désagrément vient du fait que les nains, sûrs de remporter le prix, n'avaient rien prévu pour son transport. ■



DERNIER TRÉPAS À TULBORA

La population
est morte
de bonheur

Par Gört Shräffer

La cité de Tulbora est en liesse. La raison de cette humeur déplacée dans une agglomération faisant montre d'ordinaire d'une morosité de bon aloi est bien entendu un décès. Ankhmar Melad est enfin mort il y a deux jours de cela.

Lui dont la santé semblait à toute épreuve a succombé à un banal rhume des foies. Prévôt de la cité depuis une cinquantaine d'années, il avait atteint des records de longévité avec 132 ans passés dans notre belle bourgade. Le bon peuple se désolait de sa santé florissante et a été agréablement surpris lorsque la nouvelle a circulé. Aussitôt, les chrysanthèmes ont orné les fenêtres, chacun a revêtu son plus blanc linceul et

les habitants se sont cotisés pour offrir au trépassé le plus beau des cercueils. Il y a bien eu quelques problèmes lorsque les autorités ont dû refuser l'accès de la ville aux derniers membres vivants de la famille de Melad. Ceux-ci ont décidé d'intenter un procès à la cité pour détournement d'héritage. Mais la loi locale qui décrète que les biens d'un mort lui restent acquis de son trépas est bien ancrée depuis le siècle dernier. Le

cabinet d'avocats Dust, Bones & Ashes va défendre les intérêts de la ville devant la Cour de Justice.

"Le jour du trépas de Melad doit être considéré comme celui de la vraie mort de Tulbora, a déclaré le bourgmestre. Nous entrons dans une ère de déclin qui sera célébrée par toutes les générations passées."

Ivre d'enthousiasme, l'aubergiste local, propriétaire des Pompes Funèbres du Joyeux Caveau, a déclaré au cours de la fête qui a suivi le décès que Tulbora était désormais entrée à part entière dans la communauté des cités mortes-vivantes. En effet, Melad était le dernier membre des vivants de la bourgade et s'opposait par sa seule survie à tous les avantages accordés aux villes de la congrégation.

Bienvenue donc à Tulbora, et que la décomposition soit clémentine envers ses habitants. ■

LE RETOUR DE CTHULHU

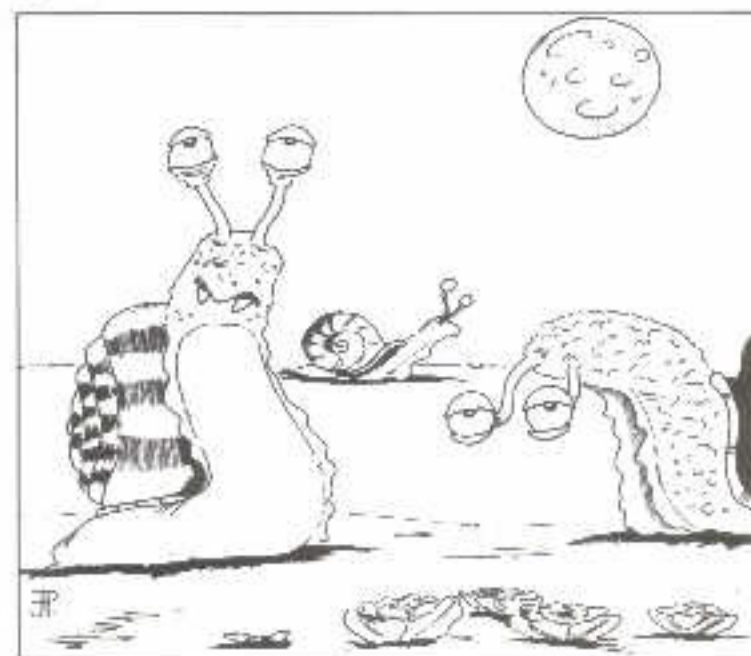
Profonds
végétariens

Par Jérôme Pierru

Il est des événements que l'on n'explique pas, des choses qui laissent un goût de peur dans la bouche. La commune de Northmouth, en Nouvelle Angleterre, le sait bien, car depuis quelques mois elle est le cadre de phénomènes étranges et inexplicables. Chaque matin, les citoyens de la petite commune découvrent des traînées visqueuses un peu partout dans les jardins. Jusqu'à maintenant, personne n'a pu apercevoir la ou les créatures les ayant laissées. Dans le même temps, on a pu constater la disparition systématique des jeunes plants de salade dans ces mêmes jardins. Le bourgmestre pense que les deux phénomènes pourraient être liés. Parmi les judicieuses observations faites par les habitants de la petite commune, il y a celle-ci : les traces disparaissaient avec la chaleur du soleil. La

veuve McGregor a de son côté signalé que les traces sont beaucoup plus nombreuses lorsqu'une fine pluie s'est abattue durant la nuit. On parle beaucoup de créatures aquatiques, qui, poussées par la pollution des rivières, qui détruit les herbes d'eau s'aventureraient sur les terres mouillées afin de trouver un palliatif à leur régime alimentaire classique. En espérant bien sûr que l'humain ne fasse pas partie de celui-ci.

En attendant que l'affaire soit résolue, les habitants se pressent comme jamais dans les cinq temples de la petite ville afin d'y requérir la protection du Seigneur. On parle bien sûr de sacrifices rituels voués à quelque divinité inconnue, et de vieilles légendes remontent à la surface. L'université Miskatonir a envoyé sur place un de ses meilleurs spécialistes. La proximité de la ville d'In-smouth laisse craindre le pire et les habitants ne sortent plus dès le soleil couché. ■



Culte poulpien

Par Olivier Noël

Depuis quelques jours, les habitants de Néoules avaient remarqué que des effluves de poisson envahissaient de plus en plus les rues de leur petit village ! M. Lecarre, le courageux garde-champêtre, s'est donc mis sur l'affaire.

C'est avec l'aide de son fidèle "Robin", un épagneul breton, qu'il a pu remonter jusqu'à la source de cette désagréable odeur. Sa frayeur fut grande, et sa surprise plus encore, lorsqu'il débûqua un groupe de jeunes gens affublés d'un horrible masque en carton et coiffés d'un poulpe ! Pendant leur transfert à la gendarmerie, ils clamaient qu'ils arboraient cette tenue afin de se rendre à une grande manifestation parisienne !

On ne connaît pas encore la véritable raison de leur comportement, ni l'étendue des ramifications de la secte. Une seule chose est sûre, le poissonnier est complice. ■

TRAITE DES NAINS DE JARDIN

Un réseau enfin démantelé

Par Jérôme Pierru

Les forces publiques ont arrêté hier le chef d'un terrible réseau esclavagiste qui sévissait dans nos contrées depuis de nombreuses années. Cet ignoble individu, un dénommé O. Noël, a été défilé ce matin devant les magistrats du royaume.

Sous couvert d'une organisation de libération des gens de petite taille œuvrant dans les jardins humains, les membres du réseau emmenaient ceux-ci, après les avoir kidnappés,

vers les pays nordiques pour qu'ils, je cite, "content des jours heureux et ensoleillés en se reposant à jamais." Malheureusement, ces belles paroles n'étaient là que pour endormir la méfiance de ces pauvres victimes déjà bien peu favorisées par le sort.

En réalité, s'ils étaient conduits vers le pays des glaces, ce n'était point pour rejoindre un éden, mais pour tomber dans les griffes de l'infâme O. Noël qui les faisait tinter jour et nuit à la fabrication de jouets. Les pauvres

n'avaient droit qu'à une seule journée de repos, le 25 décembre.

C'est l'évasion, à ses risques et périls, d'un petit bonhomme barbu qui a permis d'étaier au grand jour la fourberie de M. Noël. Les esclaves ont été libérés et se remettent de leurs émotions dans le parc du château avec de petits hommes bleus ayant

eux-mêmes été traumatisés par un dénommé Gargamel.

L'exploiteur sans scrupules a été placé en détention provisoire. Nous devrions assister à un procès exemplaire et gageons que la peine encourue sera à la mesure de la vilénie des actes constatés. ■



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 qu'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 néctologies ou des appels aux autres lecteurs. Les meilleurs envois seront publiés. ■

INCENDIES CRIMINELS

Les méfaits de l'alcool

Par Jérôme Pierru

Les forêts du comté de Highbullet sont sujettes depuis quelques semaines à des incendies ravageurs. Jusqu'à avant hier, aucune explication n'avait été donnée. Les Rôdeurs et la milice ont interrogé toute personne ayant des antécédents pyromaniques sans réussir à mettre la main sur le coupable.

C'est un chasseur qui a pu enfin résoudre cette énigme. Tom Barberouge est un habitué des forêts du comté, chasseur en saison, bûcheron lorsque la chasse est fermée, il a sillonné les bois depuis sa plus tendre enfance. Lors de sa dernière tournée de pièges, il a assisté à la naissance d'un de ces étranges sinistres.

Se trouvant près des grottes de la Montagne-

qui-rugit, il a été frappé d'horreur en voyant un nuir de flammes jaillir de la falaise. S'étant quelque peu ressaisi, il s'est approché et a pu découvrir un jeune dragon rouge sujet à de violentes crises de hoquet. À chaque soubresaut, une colonne de flammes s'échappait de sa gueule.

Connaissant un peu le langage draconique, le chasseur a demandé quelques explications au dragonnet. Celui-ci avoua avoir dévoré quelques paysans sortant de l'auberge. Profitant de l'heure tardive et de leur état d'ébriété, il se jetait sur eux et les dévorait. C'est la forte dose d'alcool contenue dans le corps de ses victimes qui a déclenché ce hoquet irrépressible. Ainsi le dragonnet voit son habitat parti en fumée sans rien pouvoir y faire. L'affaire élucidée, il faut maintenant lui trouver une solution. ■



Des dégâts que l'on doit à l'alcool.

SOS SANTÉ

Par Jérôme Pierru

Le comté de Highbullet a lancé une souscription publique afin d'acheter un remède efficace au hoquet du dragon qui dévaste de son souffle la forêt. Un appel a été lancé auprès des mages qui seraient susceptibles de posséder un remède adéquat ou d'en concocter un sur une grande échelle.

La solution aurait été de se débarrasser du dragonnet,

mais les nains, toujours opportunistes, désirent l'utiliser dans leurs forges afin d'économiser charbon et main-d'œuvre — ce qui leur permettra de réduire leurs coûts de production et de concurrencer sur le marché les importations orques.

Avis donc aux mages et aux alchimistes qui lisent ces lignes, l'affaire est urgente si nous désirons préserver le peu de forêts restantes dans le domaine. ■

BRÈVES

Erreur judiciaire

Nous présentons toutes nos excuses au dénommé O. Noël. Une regrettable erreur s'est glissée dans notre article sur le réseau esclavagiste. Il fallait lire Pere Noël à la place du nom de l'infortuné. Le journaliste responsable de l'article a été châtié comme il se doit. Monsieur O. Noël recevra sa tête par le prochain courrier.

Dernière minute

La victime désignée de G. Rohm n'est pas morte. Ce personnage, à l'identité encore secrète, s'est en fait téléporté durant la bataille. Sérieusement secoué, il a tenté de poser sa question vache dans le dernier numéro du magazine. L'avis de recherche concernant le mage G. Rohm tient toujours, toutefois.

Concert

Les Joyeux Bourreaux, un groupe de musique de salles de torture, se produiront au donjon de Muhr. Outre le classique "Air des brodequins" ou le primesautier "Mieux vaut être aveugle que muet", ils joueront des extraits de leur nouvel album : "le Retour de la vierge de fer". Les profits de ce concert iront aux bourreaux nécessiteux, une situation que l'on doit aux magistrats laxistes.

Convoi exceptionnel

Philippe Rose, forgeron-artisan, premier prix du festival de Hotannenbaum, recherche une personne qui serait en possession d'une solide charrette et d'une douzaine de bœufs, afin d'effectuer un transport encombrant. Contacter la Rédaction qui transmettra.

NP FUTURE !

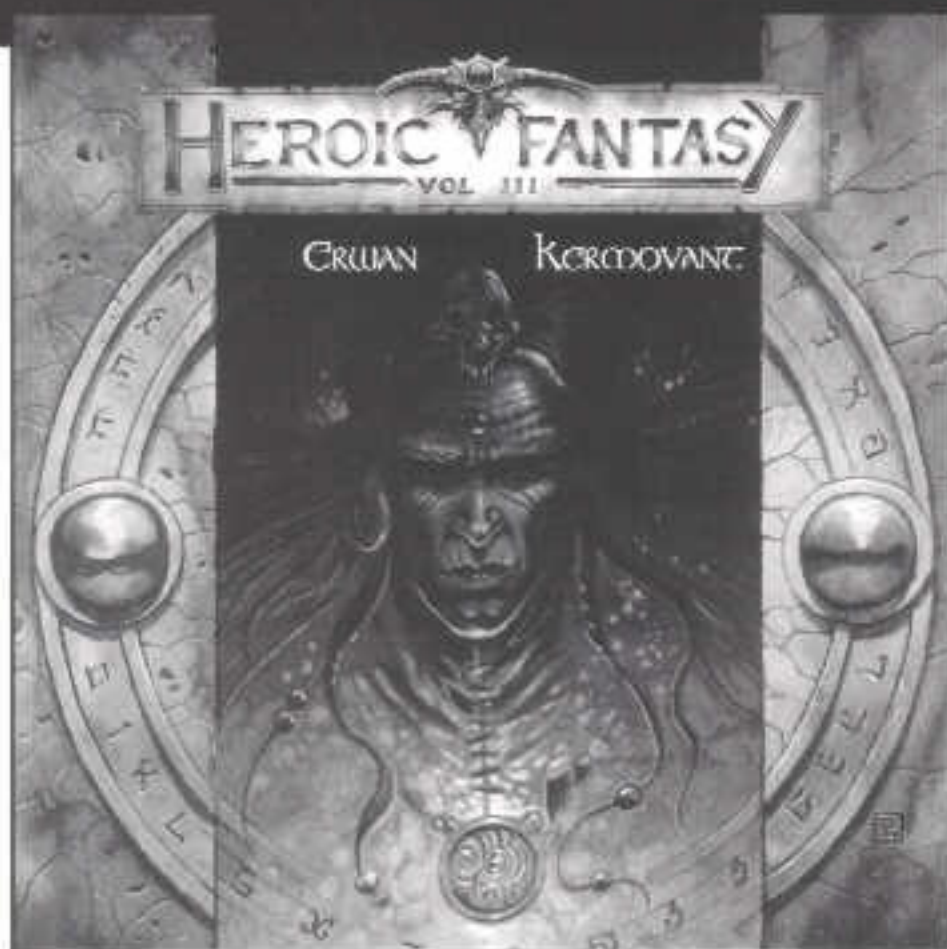


Philippe Rose cherche un transporteur.

Grendel Records

La Musique de
vos imaginaires

DISPONIBLE
EN CD,
DANS TOUTES
LES BOUTIQUES
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 des rêves,
Six morceaux pour une
heure de musique épique
au royaume de l'Heroic
Fantasy.



LÉGENDES MUSICALES, CHAP. 1



HEROIC FANTASY, Vol. 1



HEROIC FANTASY, Vol. 2



ARKHAM MEMORIES, T. 1



ARKHAM MEMORIES, T. 2



DARK FUTURE, File #1



DARK FUTURE, File #2



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. 3	P. Katoire	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 _____

CONSEIL DES SAGES

Un cône avec une boule

◆ Que se passe-t-il quand une boule de feu et un cône de froid frappent simultanément le même endroit ? Les deux sorts sont-ils annulés ?

▲ Pour commencer, les deux sorts étant instantanés dans leur durée, il est hautement improbable qu'ils soient parfaitement simultanés. La boule de feu a un temps d'incantation de 3 et le cône de froid de 5. Les deux magiciens (il est impossible que ce soit le même) devraient donc obtenir une différence de 2 points à leurs jets d'initiative. Toutefois, on peut supposer que cela devienne inutile s'ils se sont suffisamment entraînés ensemble auparavant.

Ensuite, les deux sorts n'ont pas les mêmes zones d'effet. La boule de feu couvre une sphère de 12 mètres de diamètre (environ 905 mètres cubes) et le cône de froid un cône de 1,5 m de long et 0,3 m de diamètre par niveau du joueur. En supposant que ce dernier soit de niveau 9 (le minimum pour lancer ce sort), le volume affecté est d'environ 26 mètres cubes. Pour approcher le volume de la boule de feu, le magicien devrait être de niveau 17, mais la forme des deux zones d'effet ne coïnciderait encore pas.

Enfin, la description du cône de froid précise spécifiquement que ce sort absorbe la chaleur et provoque des dégâts. Donc, la boule de feu serait annulée dans la zone du cône de froid, mais les dégâts de celui-ci s'appliqueraient. En dehors du cône de froid, la boule de feu s'appliquerait normalement.

Sort de jouvence

◆ À l'aide du sort de métamorphose d'autrui, peut-on faire rajeunir un personnage ?

▲ Bien sûr, mais cela appelle plusieurs remarques. Tout d'abord, il faut que le joueur de sort ait connu le personnage plus jeune ; sinon, il lui donnera une apparence de jeunesse qui ne sera pas la sienne. Ensuite, cela ne dispense nullement le personnage du jet de personnalité. Celui-ci est modifié bien entendu par son Intelligence, mais aussi par la différence entre le niveau qu'il possède actuellement et celui qu'il possédait étant plus jeune (lequel peut aller jusqu'à zéro). Et si jamais le jet est raté, le personnage retrouve sa jeunesse avec tous les souvenirs qu'il avait à cet âge,

mais oublie complètement ce qui s'est passé depuis.

Aussi loin que haut

◆ Dans les règles de AD&D®, il n'existe qu'une seule table pour la portée des armes de tir. Est-ce qu'on tire une flèche ou un carreau d'arbalète aussi loin que haut ? Ne pourriez-vous pas fournir un tableau concernant la hauteur à laquelle on peut tirer les armes de jet ?

▲ Non !

Et la principale raison est la suivante : aucun système de jeu de rôles ne rend parfaitement compte de la portée des armes de jet. Un simple exemple : quelle règle vous dira qu'une flèche tirée à l'horizontale parcourt moins de distance qu'une autre tirée à 45° ? Pour mettre au point le tableau que vous réclamez, il faudrait revoir entièrement les règles de tir et avoir fait quelques études de ballistique.

Si vous tenez vraiment à établir une différence, considérez qu'un projectile perd le tiers de sa portée quand on l'envoie vers le haut. Mais c'est peut-être le quart... ou la moitié... ou encore le cosinus de l'angle de tir...

À propos, n'essayez pas de tirer à la verticale avec une arbalète. Le carreau, qui n'est pas maintenu, risque de vous retomber sur le nez.

Non au cumul

◆ Un personnage multi-classé à sa création peut-il abandonner ses autres classes pour n'en conserver qu'une seule ? Quelles sont les conséquences de cet abandon vis-à-vis du combat et des jets de sauvegarde ?

▲ Techniquement, les règles ne prévoient absolument pas cette éventualité. Mais c'est toujours au maître de jeu de décider ce qui est réalisable dans ses parties. S'il décide d'accorder cette possibilité, cela n'a rien de compliqué : le personnage continuera à progresser dans la classe qui lui reste sans diviser ses points d'expérience comme auparavant. Ce changement ne possède pas d'effet rétroactif — autrement dit, ses points de vie ne baissent pas. Par contre, les jets de sauvegarde et la table de combat sont ceux de la classe restante. Techniquement c'est logique : un elfe guerrier/magicien qui abandonne sa

classe de guerrier et bénéficie dorénavant de tous ses points d'expérience pour sa classe de magicien ne doit pas pouvoir accéder aux avantages du guerrier. En termes d'évolution du personnage, c'est un peu plus délicat à expliquer : pourquoi "oublierait-il" comment manier l'épée ? En fait, il n'oublie pas, mais il n'a plus de temps à consacrer à l'entraînement nécessaire au maniement des armes ; il se "rouille" en quelque sorte. Et si jamais le joueur voulait que son personnage recoure à ses anciennes capacités de guerrier (dans une situation dangereuse, par exemple), il perdrait automatiquement tous les points d'expérience gagnés depuis l'abandon de cette classe.

Protections diverses

◆ Le Combat & Tactiques introduit des critiques, facteurs de chute et événements critiques pour compléter les règles sur la mort par dégâts massifs (cas assez rare). Tous peuvent être évités en réussissant un jet de sauvegarde contre la mort voire la paralysie. Quels sont les ajustements possibles à ce jet ?

- Les objets de protection (anneaux, capes) s'appliquent-ils ?
- Les résistances raciales jouent-elles (nains très résistants aux sorts ou aux poisons) ?
- La Dextérité et la Constitution donnent-elles des bonus ?
- Qu'en est-il des races courtaudes, denses ou quadrupèdes ?

▲ En règle générale, tous les ajustements susceptibles d'affecter un jet de sauvegarde en combat s'appliquent dans les cas de figure que vous évoquez. Ainsi, les objets de protection agissent ; par contre, les résistances raciales n'entrent pas en ligne de compte. L'ajustement défensif de la Dextérité s'applique en cas de chute et si l'attaque peut être esquivée (suivant en cela les règles normales). La Constitution n'a sans doute aucune incidence directe sur le jet de sauvegarde ; par contre, elle sert si un jet de choc métabolique s'avère nécessaire.

Pour finir, le bon sens doit intervenir dans le cas de certaines créatures. Celles qui ont un centre de gravité très bas ont toutes les chances de résister à une chute (bonus au jet ou immunité totale dans le cas des gelées et autres poudings). Les

tables de critiques des monstres doivent être utilisées pour toutes les créatures de forme douteuse, et la table de localisation doit être modifiée en conséquence (par exemple, un coup sur un membre antérieur droit toucherait le coin inférieur droit d'un cube gélatineux).

Garde et charge

◆ Le Combat & Tactiques introduit diverses actions possibles dans un round de combat, dont la garde et la charge qui permettent entre autres de frapper avant l'adversaire (sauf s'il a une arme plus longue).

En déclarant une de ces deux actions, un guerrier de 7^e niveau spécialisé avec son arme dispose-t-il de son nombre normal d'attaques (2) ou bien ces actions l'obligent-elles à n'effectuer qu'une attaque ? En d'autres termes, peut-il faire sa deuxième attaque en fonction de son initiative, ou bien le fait de déclarer une charge ou une garde se paye-t-il par un nombre réduit d'attaques ?

▲ Dans le système de combat du Combat & Tactiques, il faut bien distinguer action et attaque. Une action est une manœuvre de combat plus ou moins complexe. Chaque personnage dispose d'une action par round. L'attaque est un type d'action. Dans le cas d'un personnage avec plusieurs attaques, quel que soit leur nombre, celles-ci constituent toutes ensemble une seule action. Ces attaques sont indissociables et ne peuvent donc être combinées avec une autre action (à l'exception du déplacement comme l'indiquent les règles). Ainsi, votre guerrier qui choisit une action de charge ou de garde ne peut placer une seconde attaque — sinon il aurait alors une demi-action en plus dans le round.



**Le Conseil des Sages
répond à vos questions
sur AD&D® et tous les
autres jeux de rôles.**

**Posez-les à :
DRAGON® Magazine,
94-96, rue Faidherbe
93700 Drancy**



**CLIQUEZ POUR
COMMANDER !**



<http://www.legendes.com>

CONSULTEZ

LE CATALOGUE

SUR INTERNET

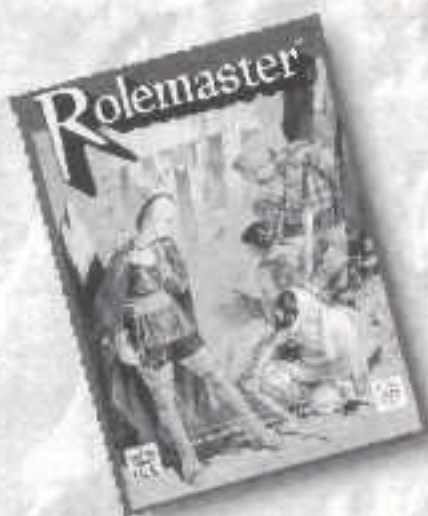
ET **COMMANDEZ**

DIRECTEMENT LES

JEUX DE RÔLES,

JEUX DE CARTES,

JEUX DE SIMULATIONS...



LA BOUTIQUE DE L'IMAGINAIRE

<http://www.legendes.com>

COURRIER

Le mot pour le dire

[...] Vous consacrez un article au "donjon". Parfait, mais comme vous l'aviez déjà fait il y a quelques années dans un article (par ailleurs fort bien renseigné) sur les châteaux forts, vous laissez entendre que le terme rôlistique provient du mot français "donjon" et c'est totalement faux ! Le mot "donjon", qui désigne aujourd'hui une grosse tour et au Moyen-Âge la tour où habitait le châtelain, vient du mot latin signifiant propriété (famille de *domus*, maison). De son côté, l'anglais *dungeon* vient d'un mot germanique qui désignait à l'origine une fosse recouverte dans laquelle on conservait la viande en hiver. Ces réserves servaient certainement à l'occasion de cachots, d'où le glissement de sens vers la signification moderne. Gary Gygax a ensuite fait évoluer le mot jusqu'à son sens rôlistique actuel. Donc, ces deux mots sont totalement différents et on ne peut franchement traduire *dungeon* par donjon. Si on tient à franciser le mot, son orthographe devrait être *donjeon*, car la transformation du "geon" en "jon" ne se justifie pas. Ceci était un appel au peuple, mais je crains d'être la seule personne que dérange la graphie actuelle. [...]

Franck (51)

Mon cher ami, nous vous remercions pour ce petit cours d'étymologie historique, mais nous craignons que votre raisonnement ne soit erroné.

*En premier lieu, le mot anglais, selon le dictionnaire Webster et le American Heritage Dictionary, vient de l'anglais médiéval *donjon* ou *dongeoun*, lequel provient bien lui-même du français (du latin médiéval *dominio*, au sens que vous indiquez). Nous soupçonnons que vous avez rapproché *dungeon* de *dung* ("fiente"), d'origine noroise et qui a pu désigner une prison au Moyen-Âge, mais il ne s'agit là que d'une coïncidence morphologique.*

*D'autre part, peut-être n'avons-nous pas été assez clairs pour expliquer la transformation du *dungeon* anglais en donjon français, aussi allons-nous y remédier. En fait, le mot anglais signifie cachot ou encore, pièce souterraine d'un château (et Gary Gygax n'a rien à voir là-dedans). Donc, la traduction de *Dungeons & Dragons* devrait être "Cachots et Dragons", ou encore "Oubliettes et Dragons". Quand le jeu arriva en France, la plupart des joueurs qui, s'ils lisaient l'anglais avaient souvent le même accent que Jacques Delors, ont pris l'habitude de l'appeler "Donjons et Dragons", car, morphologiquement, le *dungeon* anglais se rapproche du donjon français.*

Ce contresens était tellement répandu que, lorsque la boîte de base du jeu a été traduite en 1983, le titre français l'a entériné. Petit à petit, le terme de "donjon" a donc été employé en France par les rôlistes pour l'autre des monstres. Et voilà, vous avez sous les yeux (je vois perler une larme) un exemple de l'évolution d'un mot et de sa signification. Ce sont les hommes qui font évoluer la langue : un mot qui vient du français nous revient avec un tout autre sens ! La vie est une grande aventure !

C'est un scandale !

Qu'est ce que je vois en ouvrant le quarantième numéro de votre magazine ? La glorieuse année 1998 sera l'année de l'ORC. Vous êtes des monstres (fidèles esclaves des horreurs vertes)... Vous osez mettre en avant ces déchets de société... Je ne trouve pas les mots pour exprimer mon dégoût.

Excusez-moi, je ne me suis pas présenté : Raoul Du-Coq-Sur-Le-Pont, médecin-apothicaire de Dwarfelheim, petit village nain du Gondor. En ma qualité de praticien, chaque jour je vois débarquer dans mon cabinet trois ou quatre nains, dans le meilleur des cas, ayant rencontré vos "glorieuses mascottes". Chaque jour je dois pratiquer des amputations pour éviter les gangrènes. Au lieu d'achever les pauvres nains qui tombent entre leurs pattes, nos bourreaux préfèrent nous mutiler et nous transmettre de terribles maladies, dont leurs griffes sont les vecteurs. Avez-vous déjà entendu parler de "la gratte qui monte" de "la grande flageolante" ou encore de "la peste foudroyante" ? Sûrement que non, vu que les orcs sont vos obligés... Je ne vous expliquerai pas les souffrances que doivent endurer les petites victimes. Et puis, si ! vous allez avoir droit à une histoire. Il y a trois lunes de cela, un petit garçon nain, Pirlon, d'à peine 89 printemps, était parti chercher des fleurs médicinales dans le bois. Un groupe de trois orcs est arrivé derrière lui, ils

l'ont torturé pendant plus de quatre heures... Ensuite, ils l'ont laissé pour mort... Pirlon a tout de même pu rejoindre mon modeste établissement, mais c'était trop tard : la gratte qui monte avait déjà fait son œuvre, la jambe droite avait complètement fondu, le bras gauche, brisé en quatre endroits, commençait doucement à pourrir. L'enfant a agonisé pendant quatre jours avant de mourir enfin.

Non à l'Année de l'Orc ! S'il vous plaît un peu de respect pour les victimes. Dans le cas où vous ne prenez pas en compte cette lettre, mes frères et moi, nous sentirions obligés de venir vous expliquer de façon percutante notre point de vue. Messieurs je ne vous salue pas. PS : Si vous voulez faire encore d'autres bêtises, une idée : faites une journée de la femme, ça ne serait pas pire qu'une Année de l'Orc...

Qu'est ce que tu as ma chérie ? Pourquoi cette masse d'armes ? Pas la tête, pas la tête... Non... Au secours... À l'aide...

Jacob (90)

Nous avons reçu plusieurs lettres du même acabit, signées par des nains ou des elfes. Ce qui est étrange c'est que nous avons entendu de nombreuses histoires de tortures similaires, mais racontées par des orcs et désignant les elfes ou les nains comme tortionnaires. Toutefois, il y a peu de témoignages écrits. Les mauvaises langues disent que c'est parce que peu d'orcs savent écrire. Quoi qu'il en soit, un tollé d'intolérance s'est levé chez nos voisins des forêts et des montagnes. Craient-ils vraiment que le simple fait de déclarer 1998 Année de l'Orc va rendre ceux-ci plus puissants ou plus dangereux ? Certainement pas. Au contraire, les informations que nous distillerons petit à petit sur eux ne pourront que servir à leurs ennemis, et cela, les orcs en sont conscients. À vrai dire, je pense que c'est la peur qui motive ces lettres. Les elfes et les nains craignent que l'Orzhéna tombe entre les mains des orcs.



annonçant la fin de leur propre suprématie et le retour au premier plan des orcs (et des humains). Nous connaissons ce problème, et c'est pourquoi, plutôt que de laisser les seuls orcs rechercher le calice, nous donnons la possibilité à tous de le trouver en publiant ce jeu en quatre parties dans notre magazine, lequel est lu par toutes les races et sur tous les mondes. Nous n'oublierons pas, le moment venu (dans le numéro 45), de demander à chaque chasseur quel camp il représente. Les orcs ont tout intérêt à trouver l'Orzighéna, les nains et les elfes aussi, mais pas pour les mêmes raisons. Les uns pour l'utiliser, les autres pour le faire disparaître à tout jamais. Au moins cette Année de l'Orc aura le mérite de conclure cette histoire plutôt que de la laisser en suspens.

Chasse au démon

Je profite de ma lettre à propos de l'association des orcs, pour vous faire parvenir le résultat que j'ai obtenu avec le révélateur de Saint Rigobert. C'est un ami qui me l'a fait faire avant que je n'aie moi-même acheté DRAGON® Magazine. Je ne savais donc pas à quoi cela correspondait et je n'ai pas triché, même pas pour les jets de dés !

Pascal (38)

Quand nous avons reçu cette lettre, nous avons été profondément troublés. En effet, le résultat obtenu par Pascal, à un détail près, est bien

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

celui qu'obtiendrait un démon sous forme humaine, mais dans ce cas, pourquoi nous enverrait-il le résultat ? Pour nous narguer ? Les démons sont bien plus intelligents que les psychopathes, leur but n'est pas d'être au-devant de la scène, mais de continuer leur œuvre le plus longtemps possible. La théorie du démon nous narguant ne tenait donc pas la route. Nous avons alors fait appel à Lothrim Tormau (voir notre n° 40 sur les démons) afin de lui demander son opinion. Si l'on compare au modèle publié, la fourche que vous avez obtenue ne diffère qu'en un seul point du dessin original. À la question n° 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 ?

Un démon aurait répondu "Mon tableau de maître" alors que votre réponse a été : "Mon animal familier". La vérité nous a alors sauté aux yeux et nous nous adressons au démon qui se cache sous la forme d'un chat, d'un chien ou d'un quelconque autre animal familier, et qui



lit par-dessus votre épaule. Tu es démasqué démon ! Nous avons compris que Pascal a répondu à ce sondage sous ton influence, mais qu'il n'est point une créature d'outre-plan. Ton idée pour te débarrasser de lui était excellente, mais elle avait une faille. Au moment de la fatidique question n° 13, le charme qui tient Pascal en ton pouvoir a montré sa puissance au-delà de tes prévisions, et il n'a pu s'empêcher de penser à ta sécurité plutôt qu'à celle de ses biens.

Nous dépêchons immédiatement une équipe d'inquisiteurs sur place et ne pouvons, en attendant, que conseiller à Pascal de s'éloigner de l'animal familier qu'il affectionne tant.



Écrivez nous à :
DRAGON® Magazine,
 94-96, rue Faidherbe
 93700 Drancy



■ DRAGONS

De Babylone à Saint Georges en passant par l'Asie, le dragon promène ses écailles dans toutes les mythologies. Certains disent que les dragons ont existé, le professeur Von Beck fait beaucoup mieux, il le prouve, documents à l'appui ! Une aide de jeu pour mieux connaître les grands reptiles cracheurs de feu.

■ LE PEUPLE SOUS LA MER

Avec leur accord, un jeune érudit a pu étudier les mœurs et les coutumes des sahuagins : écologie sous-marine. Il est toujours dangereux de vouloir trop s'approcher de la vérité : révélation sur la nature profonde des sahuagins. AD&D® : jouez des diables des mers. Vous êtes sur la plage ? Profitez-en pour fabriquer un poème sahuagin !

■ LABYRINTHES

De Crousses à Chartres en passant par les jardins, les labyrinthes sont partout : démonstration d'une science peu connue, la dédologie. Engrenages, circuits imprimés, course de chars : vous n'aviez encore jamais vu de labyrinthe ! Dix idées de scénarios labyrinthiques pour tout jeu de rôles.

MAIS AUSSI...

Présentation de la nouvelle BD à venir en septembre, À la pointe du pinceau, les Previews, Légendes et Oracles, le cinéma, la banque des nœuds, la micro, la seconde partie de la quête du savoir...

PARUTION : Mercredi 10 juin 1998

Disponible chez votre marchand de journaux.

DEMANDEZ LE PROGRAMME !
 APERÇU DU N° 42 (Sous réserve)

LISTE DES ANNONCEURS

CHAUVE Créations	p 30
Le CONSEIL de FANGORN	p 68, 70, 72
ELIXIR	p 96
FENRYLL	p 12
FLEUVE NOIR	p 50
HEXAGONAL	p 2, 6, 82
I.C.E.	p 100
LEFRANCQ	p 44
MUSIC FILE	p 94
PASSION Jeux de Rôles	p 74
REMBRANDT	p 99
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

The Evolution of Magic: The Gathering® Deck Transport

L'évolution du deck de transport de Magic



1993

Magic: the Gathering prend sa place dans le monde du jeu. Les élastiques sont largement utilisés pour le tri et les poches de Jeans servent de lieu de protection et de rangement.

Problème : les coins des cartes se détériorent vite et elles deviennent injouables.



1995

Magic : le deck de protection™ fait son apparition et révolutionne la protection des cartes. Les boîtes de rangement sont utilisées pour leurs transports et protections.

Problème : bien que les cartes soient individuellement protégées, les boîtes souffrent au delà de toute compréhension et s'autodétruisent avec le temps.



1998

Les nouvelles boîtes, Ultra•PRO® en poly rigide arrivent, elles apportent un nouveau concept de rangement des cartes, à leurs protections et à la sécurité de leurs transports.

Problème : inconnu.

Inclus : **75** decks de protection Magic™

Peut contenir jusqu'à de 75 cartes

Fait en poly rigide

Dessins en couleurs : 3 illustrations rendues populaires par Magic: The Gathering

Couvercle rabattable, accès facile aux cartes renforcé

par un dessus solide

Coffret d'archives

Fait aux USA

Étiquettes sur le couvercle

Ultra•PRO® DECK BOX



Available in Three Popular Designs

www.ultrapro-storage.com

Manufactured by
Rembrandt
MADE IN USA

Wizards
of the Coast
ILLUSTRATED BY
JIMMY BLAKE

REMBRANDT, 6049 Slauson Avenue,
Los Angeles, California 90040
In LA (213) 725-1975, FAX (213) 728-4092

Le Seigneur des Anneaux

Sombres Seïdes

"Mais je ne fis encore part de mes craintes à personne, connaissant le danger d'un murmure intempestif s'il s'égarait. Dans toutes les longues guerres contre la Tour Sombre, la trahison a toujours été notre plus grande ennemie."

— Gandalf le Gris,
devant le Conseil d'Elrond à Fondcombe
(La Communauté de l'Anneau)

Sombres Seïdes est la seconde série d'extension pour le *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux*™. Elle se compose de 180 cartes vendues en paquets recharges de 15 cartes. Cette nouvelle série aborde une multitude de nouveaux thèmes qui améliorent votre paquet et enrichissent le déroulement de vos parties :

- **LES AGENTS** : Des périls (tels les tristement célèbres Grima Langue de Serpent et Bill Fougeron) qui peuvent se déplacer de site en site tout en menaçant les compagnies.
- **LE RÉVEIL DES SEÏDES** : Les stratégies de non-morts acquièrent une nouvelle dimension : les Orques et les Trolls commencent à organiser la lutte. Vous devez même délivrer des personnages prisonniers !
- **LES ABÎMES** : De périlleux sites souterrains (tels les Portes des Abîmes sous la Morn et les Abîmes de Soufre sous Dol Guldur) où vous attendent de somptueux trésors.

Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux - Sombres Seïdes™ est produit par Iron Crown Enterprises, Inc. (I.C.E.), traduit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL. Copyright © 1996, 1998 Tolkien Enterprises, une division de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises. Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux - Les Sorciers, Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux - Les Dragons, Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux - Sombres Seïdes, Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux - Les Hobbits, Le Seigneur des Anneaux, la Communauté de l'Anneau, Les Deux Tours et le Retour du Roi — ainsi que tous les personnages et les lieux qu'ils contiennent — sont des marques déposées appartenant à Tolkien Enterprises. Tous droits réservés.



Conçu par :
IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.
P.O. Box 1605
Charlottesville, VA 22902 USA
<http://www.ironcrown.com>

Produit et distribué par :
HEXAGONAL
8, Galerie Montmartre
75002 Paris, France
36 15 K.I.E.*HEXAGONAL (1,27 FF la minute)

