Dragon MAGAZINE

Heroïc Fantasy

Science Fiction

Fantastique

Dragon® MAGAZINE

N° 5

MAI-JUIN 92

L'ENCYCLOPÉDIE DES MONDES IMAGINAIRES

M4159 - 5 - 35,00 F -RD

Dragon d'avril !

2100F

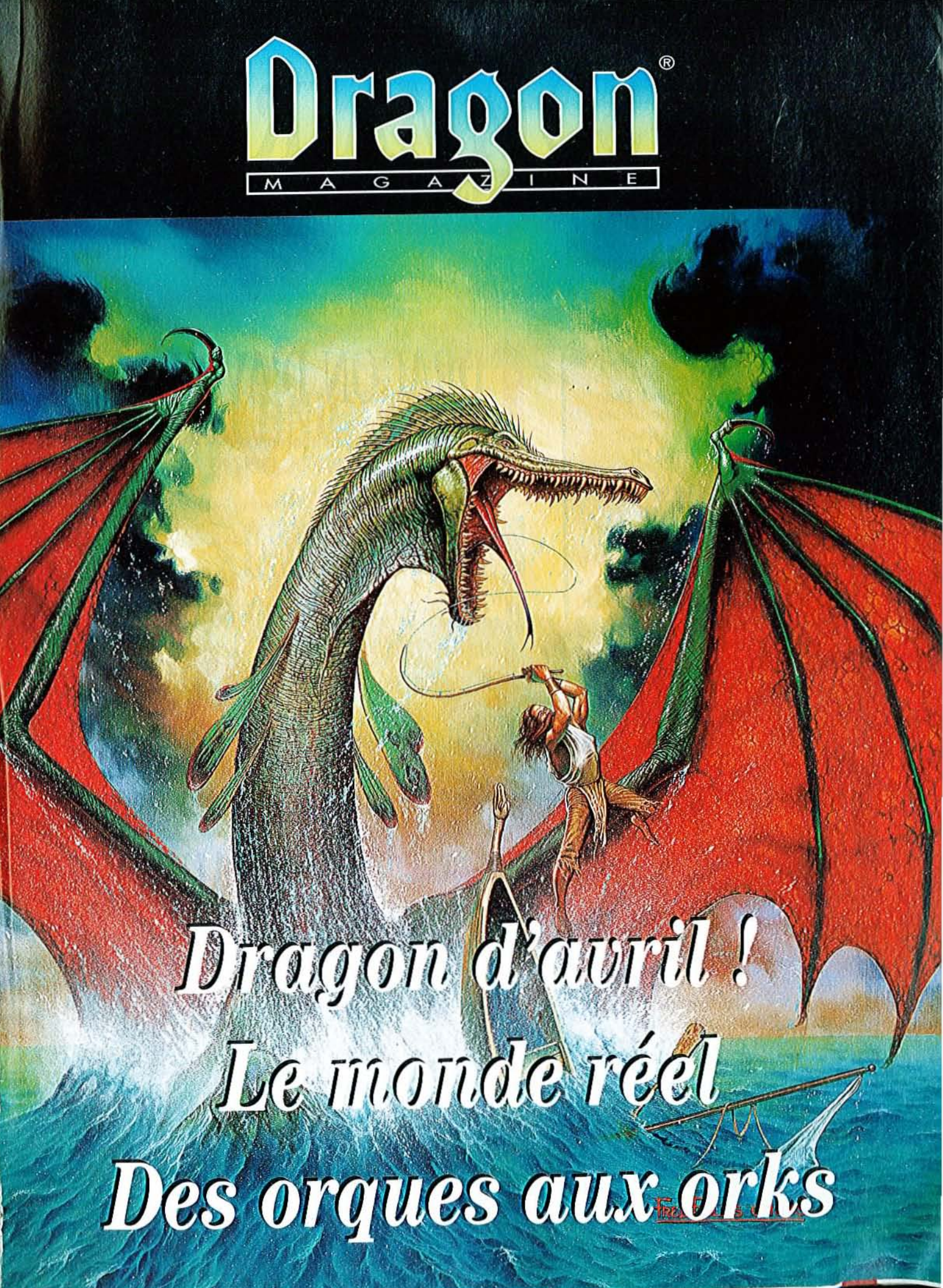
Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Guide du Maître

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

© 1991 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.


Dragon®
MAGAZINE
Dragon d'avril !
Le monde réel
Des orques aux orks

SOMMAIRE

L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

AVERTISSEMENT
Ce numéro paraît en Avril et doit par conséquent sortir de l'ordinaire. Entre autres curiosités, vous y trouverez un dossier sur cet univers mal connu qu'on appelle "Monde Réel", une sélection des jeux les plus étranges et une étude sur les tricheurs. L'éditorial, en langue orque, exprime un message dont l'importance n'échappera pas à ceux qui sauront le traduire !

EDITORK

Dagád jedjeddar'jajgák'Thar ak'jeddar og kan og Gena Dodao ak'gettok og rannora ak'dez keza'noka ak'gad rekara jat joktar'jajgáko.
Dakár jat kenko'gatao og darák ? Ak kon dok'ednek ? Ak kon zak'donak ? Ak ton dez og rannor ? Ak ton kak og kez ? Ak ton det og rekar ?
Eg tojat dakár nor zor ag joktar'jajgáko ak'nezgano og Thar. Eg zenokana tota ez ak joktar tot jajgáko'ez ak nezgek tota ez ak tenok tot ez.
Dakár zor'gakdár'gotrak ak gad'gakdár dendena ak gon'gakdár ejtag og rannora'reka ak'kentora'etara og keza ak'dortod'to rekara'noka.
No dakár dod'gakdár ne ak det'gakdár ne ak don'gakdár ne ! Gat oj darák !

Jedjeddar'Thar

NDLR : Nous avons trouvé ce message gravé sur un arbre mort, dans la région des Terres Brisées. Pour le traduire, utilisez l'Orctionnaire de la page 91 : les mots utilisés dans le texte y apparaissent en gras. Si vous êtes intéressé, envoyez votre CV. (la feuille de personnage de la page 92, dûment remplie) et une lettre de motivation (quelques lignes obligatoirement rédigées en Orque) à la rédaction de DRAGON® Magazine qui transmettra. Vous pouvez également déposer votre dossier au stand Hexagonal, sur le Salon des Jeux de Réflexion (du 11 au 20 avril, au Parc des Expositions, Porte de Versailles, à Paris).

Couverture :
"The one that didn't get away" par Fred Fields.
© 1989

DOSSIER

DRAGON D'AVRIL

8 Sous le signe de la tronçonneuse
13 Quel flip !

DOSSIER

MONDE RÉEL

14 Nous vivons dans un monde fantastique
18 La bataille des Coquelicots
23 La piste des fourmis

22 BD : Lorette et Harpye
25 La Banque des Dragons
31 CINE-VIDEO : La famille Addams va au cinéma

DOSSIER

DES ORQUES AUX ORKS

32 Les mangeurs de chair humaine
41 La vengeance du dieu borgne
48 Sombre métamorphose
50 Waaargh Orks

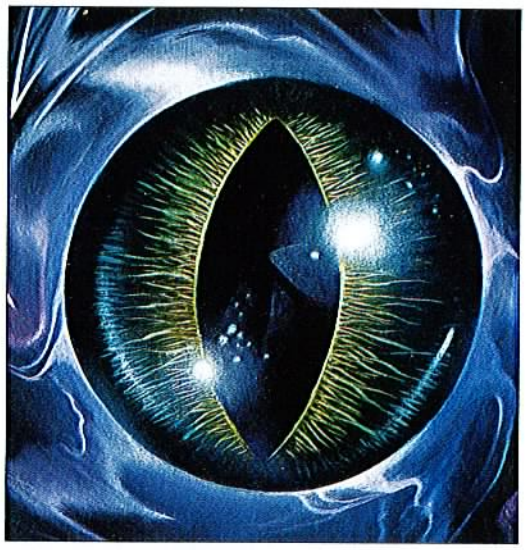
57 BD : Lorette et Harpye
58 MICRO : Hyperspeed, Chaos Engine et Krynn III

61 FIGURINES : A la Pointe du Pinceau
65 FIGURINES : Diorama
67 COURRIER
69 PREVIEWS

CAHIER TECHNIQUE

Les articles de DRAGON® Magazine s'adressent à tous les amateurs de science fiction et d'heroic-fantasy, joueurs et non joueurs.
Les références au jeu de rôles sont donc rassemblées dans un "cahier technique" à la fin du magazine. Un système de renvoi permet aux joueurs de passer rapidement du texte d'un article à son complément technique.

75 Tricher ? C'est facile !
80 Quand les joueurs ont le cafard
84 Les mangeurs de chair humaine
89 J'apprends l'orque en une leçon
97 CONSEILS DES SAGES



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

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

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

Anciens numéros : les anciens numéros (selon les stocks disponibles) peuvent être commandés au tarif en vigueur, directement à : DRAGON® Magazine, Hexagonal, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France.

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

Publicité : pour passer de la publicité dans DRAGON® Magazine, veuillez prendre contact avec : Fabrice Sarelli, Hexagonal, tél : (1) 48 96 19 91, fax : (1) 48 96 19 87.

DRAGON® est une marque déposée appartenant à TSR, Inc. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut en être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur.
® désigne des marques déposées appartenant à TSR, Inc. ™ désigne des marques appartenant à TSR, Inc. La plupart des autres noms de produits sont des marques appartenant aux sociétés qui les ont édités. Si ces noms apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé qu'ils désignent des marques, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de ce statut.

© 1992 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Dragon®

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

Directeur de la publication
FABRICE SARELLI

Rédacteur en chef
ALEXIS LANG

Secrétariat
MARCA PLUAL-THÉSÉE

Ont participé à ce numéro :
Jeu de Rôles : Luc Masset
Previews : Olivier Noël
Rédacteurs U.S. : Gregory W. Detwiler, Clyde Heaton, Roger E. Moore, Jefferson P. Swycaffer.
Rédacteurs Français : Philippe Alliot, Thierry Betty, Olivier Frot, Goupil, Alexis Lang, Frédéric Lascombe, Luc Masset, Olivier Noël, Philippe Plual, Jean-Marc Toussaint, Stéphane Truffert, Clad Valdinne, Caroline Vié, Bernard Werber.
Traducteurs/adaptateurs : Luc Masset, Serge Olivier.
Illustrateurs U.S. : Georges Barr, P. Bonner, Clyde Caldwell, Chafee, Terry Dykstra, Jeff Easley, Lee Gibbons, Hackensmith, Jim Holloway, Paul Jaquays, S. Lobato, Jim Nelson, Keith Parkinson, J. Pillsbury, A. Ruiz, Timothy Truman, V. Valusek.
Illustrateurs francais : Crisse, Olivier Frot, Emmanuel Geng, Philippe Plual.
Photographes : Jérôme Bohbot, Jean Guichard, Stéphane Hanotin, Franck Hurley, Frédéric Picard, Philippe Plual.
Minitel : Hérétique, Norak, Olianthe, Yulran.
Maquette : Olivier Guichard

La BD "Lorette et Harpye" est publiée sous copyright : ©Vent d'Ouest.
D&D® et AD&D® sont des jeux TSR, Inc. ; Warhammer 40.000 est un jeu Games Workshop ; Shadowrun est un jeu FASA édité en français par Hexagonal.

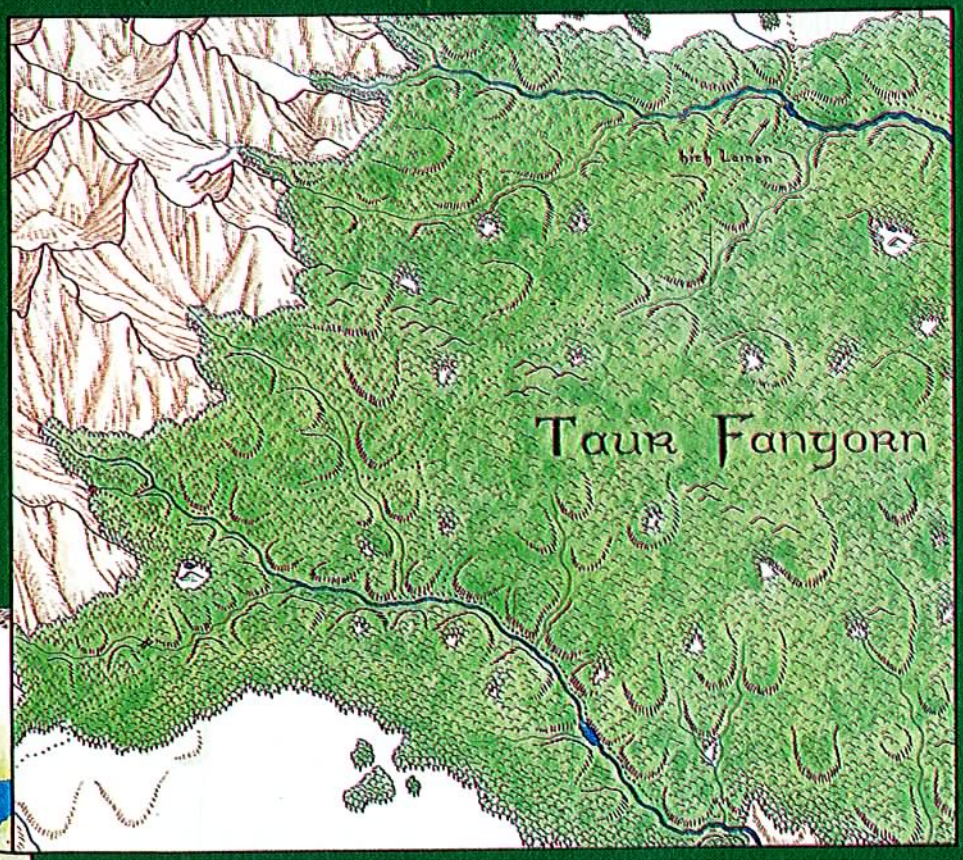
Principaux associés : Mr Fabrice Sarelli, Mr Dominique Paul, Mlle Mary-Lina Six.

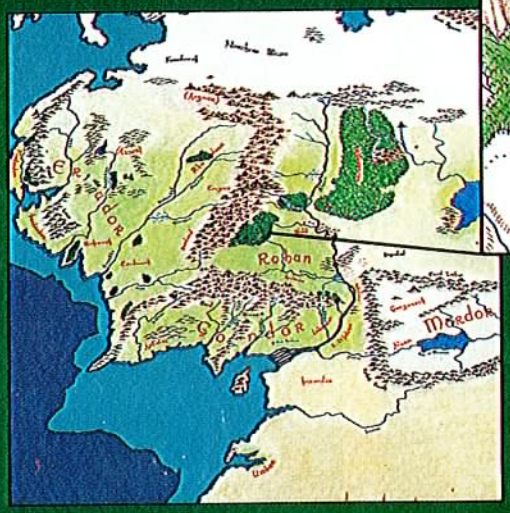
Réalisation et fabrication : COFFAB S.A.
Impression : P. P. R., Saint Ouen l'Aumône.
Photogravure et Flashage : BOA, Paris.
Dépôt légal : 2e trimestre 1992.
ISSN : 1162-3039.
N° de commission paritaire : 73374

Les ENTS de FANGORN™

Un Module de Campagne utilisable avec le JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU (JRTM)™, ROLEMASTER™ ainsi que la plupart des autres Jeux de Rôle d'Aventures Fantastiques.

Fangorn est une terre protégée renfermant une société isolée, enracinée dans une atmosphère ancienne. Son environnement mystérieux convient bien aux myriades d'arbres qui y résident, sous les yeux attentifs de leurs gardiens Ents. Comme l'Ancienne Forêt d'Eriador, Fangorn est un reste de la Forêt qui couvrait autrefois les Terres du Milieu.





Dans les ENTS de FANGORN, vous trouverez :

- 4 PAGES EN COULEURS : une carte sur 2 pages englobant Fangorn, les Monts Brumeux méridionaux et le Pays de Dun, plus une vue sur 1 page de la région à l'Est (comprenant le Wold et la région de Dol Guldur) ainsi qu'une carte de la Lórien, qui s'étend au Nord.
- PLANS PRINCIPAUX : la Salle du Jaillissement, les Chutes de la Brume, la ville et la forteresse de Tir Clairechaux, ainsi que les Cavernes de la Douleur.
- Les ENTS DE FANGORN, les puissants gardiens des arbres.
- Les BARZ THRUGRIM : une tribu d'Orques qui menace les voyageurs dans le Wold.

IRON CROWN ENTERPRISES détient les droits exclusifs pour le monde entier pour tous les JEUX DE ROLE et JEUX DE PLATEAUX basés sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX et BILBO LE HOBBIT.

© 1988 TOLKIEN ENTERPRISES. BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce module sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, INC., Berkeley, CA. Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite.

Créé par Iron Crown Enterprises, Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

00315

Basé sur les TERRES DU MILIEU de J.R.R. Tolkien, détaillées dans BILBO LE HOBBIT ™ et LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ™

Les ENTS de FANGORN™

Pour

& Rolemaster™

Bienvenue dans la Forêt appelée Fangorn, bordée à l'Est par le Wold et à l'Ouest par les cimes élevées de la partie méridionale des Monts Brumeux. Ici résident les Ents, une race étrange et fascinante. Lents à s'irriter, et pourtant effrayants quand ils sont en fureur, ces gigantesques êtres, semblables à des arbres, font partie des créatures les plus puissantes des Terres du Milieu. En tant que gardiens des arbres, ils les élèvent et ils surveillent ce royaume magique.

EXPLOREZ :
- le VALSECRET, siège de l'Assemblée des Ents
- la SALLE DU JAILLISSEMENT, demeure de Sylvebarbe, chef des Ents
- la FORTERESSE DE TIR CLAIRECHAUX

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.
Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL,
8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

Réf. 00315

SOUS LE SIGNE DE LA TRONÇONNEUSE

Existe-t-il des jeux sérieux ? La question reste posée. En tout cas, ceux que vous présente cet article ne le sont pas !

Texte
Olivier Noël
Photos
Jérôme Bohbot
Stéphane Hanotin
Peinture figurines
Philippe Plual

Des jeux à offrir un premier Avril

Voici comment Greg Porter présente son jeu de rôles parodique *Macho Women with Guns* : "Vous le voulez et nous l'avons !... Le jeu de rôle SF que vous attendiez ! Le jeu qui exploite sans honte vos instincts primaires. Massacrez les aliens ! Massacrez toujours plus d'aliens ! Traquez les aliens à travers la galaxie et exterminez-les !.. "

Ce thème universel peut être transposé dans d'autres contextes :

"l'heroic-fantasy, où vous compterez sur votre force et votre épée pour découper en tranches de monstrueux aliens ! Le post-apocalyptique, où vous exterminerez des mutants, les années 20, où vous pourrez détruire Bthulhu ! Les possibilités ne sont limitées que par la quantité de munitions que vous pouvez emporter !"

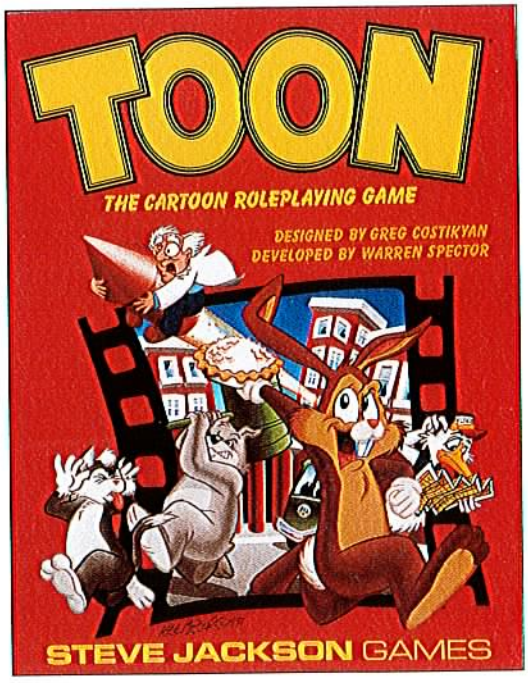
JEUX D'ROLES

• Les joueurs de jeux de rôles ont la réputation d'être misogynes ? Le fabuleux ***Macho Women With Guns*** prouve le contraire. Incarnez des femmes au corps parfait, à l'intelligence vive, physiquement et moralement fortes, de celles que l'on croise trop rarement dans les romans, comme *Sonia la Rousse* de Howard ou dans les téléfilms comme *Drôles de dames*. Vos ennemis seront des lapins tueurs, Bthulhu, des Aliens, les évangélistes télé ou des toutous de Tindalos ! Et si vous n'avez pas eu votre dose d'humour et d'héroïsme féminin, attaquez-vous aux extensions. Dans *Renegade Nuns on Wheels*, vous êtes l'une des sœurs envoyées par le pape pour rendre paix et harmonie à l'Amérique post-reaganienne. Votre Harley-Davidson et votre fusil d'assaut devraient vous aider dans votre mission pacificatrice. Enfin, *Macho Women, the Final Chapter, part one* vous donne de nouvelles règles et pions, ainsi qu'un jeu de plateau où des militaires séniles, survivants de la troisième guerre mondiale s'affrontent à l'hopital. Un excellent jeu, mais que son thème et ses allusions politiques typiquement américaines réservent à un public averti.

• Honneur aux anciens, à ceux qu'un collectionneur est fier de posséder, voici ***Bunnies and Burrows***. Ce jeu de rôles édité en 1976 vous proposait d'incarner des lapins ! Visiter le monde, défendre sa peau, éviter les prédateurs ! Un lapin pouvait être scout, devin, guerrier, herboriste etc. Dans l'édition 1982, l'éditeur proposait même des figurines !

• Si vous êtes des fans de cartoons, rien de mieux que ***Toon*** ! Ce jeu vous propulse à l'intérieur d'un dessin animé. Vous jouez un moule à gaufres, un poisson ou, plus classiquement, un canard, un écureuil... Ici point de morts, on s'écroule quelques secondes puis ça repart. Vous sortez de vos poches des trous portables, des marteaux-pilons...

• Dans ***Tales of the Floating Vagabond***, Spit, patron d'un bar intergalactique, remplit son établissement grâce à une porte dimensionnelle qui kidnappe



"Frère de sang"
de Lee Gibbons.

Un supplément pour l'Appel de Cthulhu comme vous n'en verrez pas souvent.

les clients sur des milliers de mondes. Jouerez-vous un Alien en mal d'acide à minet ? Le petit frère d'Indi ? Ou son chien ? Echapperez-vous au conflit qui oppose Spit à son concurrent Soloman Crane, le patron du Crane's Nest ? Les cartoons revisités par Mel Brooks !

• Adapté d'un dessin animé, ***Masters of the Universe*** fut commis en 1985 par FASA (l'éditeur de *Battletech* et *Shadowrun*). Vous avez bien lu, les *Maîtres de l'univers* ! Musclor contre Skeletor ! J'avoue ne pas avoir eu le courage de lire les règles.

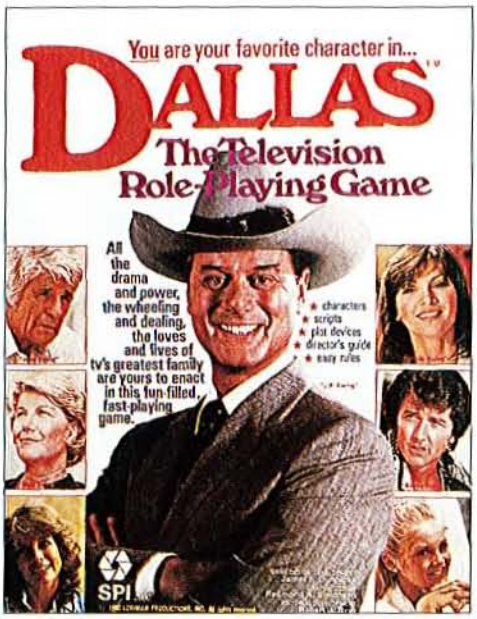
• Dans la série "ils ont osé", sachez qu'un jeu de rôles ainsi qu'un jeu de plateau furent tirés du fameux feuilleton télévisé ***Dallas*** ! On m'a même dit que les règles n'étaient pas si mal ! Personne ne me demandera où l'acheter j'espère...

• Mi cartoon, mi film SF des années 50, ***Attack of the Humans*** voit la Terre subir une nouvelle invasion de monstres. Au Moyen-Age, ils avaient beau jeu, mais aujourd'hui l'être humain, armé jusqu'aux dents, ne se laissera pas faire. Le thème est traité avec humour et vous ne manquerez jamais d'idées de scénarii — il vous suffira de revoir les *Godzilla*, *Gremlins* ou *Critters* pour trouver l'inspiration.

• Restons dans la science-fiction parodique avec ***Paranoïa***. Sous l'immense dôme du complexe Alpha, le Grand Ordinateur dirige tout. Mais méfiez-vous des traîtres et gardez votre laser à portée de la main ! Heureusement, l'ordinateur est votre ami. Gagnez des points de confiance en dénonçant vos camarades. Ils savent ce qu'est un lapin ou un arbre ? Ce sont donc des traîtres puisqu'il est interdit de sortir du dôme, sauf en service commandé ! **Trop de points de trahison mènent droit au centre d'extermination** le plus proche. Un clone est aussitôt activé pour remplacer le personnage défunt. Chaque joueur en a six à sa disposition, et ce n'est pas trop car la mortalité est élevée. Comment survivre quand, pour une mission d'espionnage, on vous confie un immense parasol fluorescent qui ne se ferme pas ? L'abandonner serait une trahison puisque vous êtes responsable du matériel qui vous est confié...

Paranoïa, le plus caricatural de tous les jeux de rôles, est traduit en français avec de nombreuses et hilarantes extensions.

• Fans des séries Z du cinéma d'horreur, des films made in Hong Kong et des westerns à petit budget, voici votre jeu : ***It came from the late, late, late show*** ! Vous êtes un acteur bringuebalé dans les scénarii ratés du maître de jeu. Utilisez votre célébrité pour modifier le cours des événements. Exigez une pause publicitaire pour discuter avec les autres acteurs. Faites-vous remplacer par votre doublure quand vous êtes en danger. Pour toutes ces trouvailles, et bien d'autres, *It came from*, etc est mon jeu favori. Les règles de base vous initient aux secrets du cinéma d'horreur. La première extension est consacrée aux films de karaté les plus débiles et comprend trois scénarii dont "Le poing de fer shaolin contre le ninja dragon" ! La seconde extension révèle toutes les ficelles des mauvais westerns.



• Hommage humoristique au cinéma d'horreur, ***Frères de sang*** est un recueil de scénarii pour *l'Appel de Cthulhu*. Pour une fois, point de lovecrafteries, mais treize aventures reprenant les grands classiques de l'horreur : vampires, loup-garous, savants fous, le tout sous une superbe couverture montrant Cthulhu armé d'une tronçonneuse !

• Parlons des Français. Pour l'imagination et l'humour, ils ne sont pas en reste. ***Binary RPG*** se réduisait à une petite pochette plastique renfermant un joint de plomberie et une feuille cartonnée pliée en deux ! Sur la première page, la couverture du jeu ; au milieu, sur la double page centrale, une pub ; et au dos, les règles ! Sur10,5 x15 cm, les principes du système binaire sont appliqués au jeu de rôles. Le joint de plomberie (un côté noir, un côté blanc) sert de dé — un dé binaire, bien entendu !

• A ses débuts, Siroz, qui démarchait alors avec un sac à dos, proposait ***Zone***, excellent jeu sur la vie dans les grandes banlieues et les mouvements musicaux des années 70-80. Chaque joueur créait son hard-rocker ou son punk pour frauder dans le métro, échapper aux policiers ou répéter dans les caves. Les règles de *Zone* sont loin d'être parfaites, mais son humour et son look artisanal lui donnent un certain charme. Il est aujourd'hui un jeu culte qui eut même un suivi !

Trop de points de trahison mènent droit au centre d'extermination...

JEUX DE PLATEAU

• Pacetter, éditeur disparu proposait le célèbre ***Wabbit Wampage***, suivi de *Wabbit Revenge*. Dans le premier de ces deux jeux, le fermier Martin tentait de collectionner les peaux de lapins pendant que ceux-ci cherchaient à détruire la ferme à l'aide de canons et de grues de démolition. Le second jeu, dont la couverture évoque la suite d'un Rambo, se déroule en ville : les lapins viennent s'y venger ! Les dessins font penser à du Tex Avery.

Sachez que les droits de *Wabbit Wampage* furent achetés il y a quelques années par l'éditeur français Hexagonal. Le jeu fut traduit sous le titre *Les lapins en folie* (vous pouvez admirer sa couverture dans ces pages) mais n'a jamais été publié... Ce sont les aléas de l'édition ! Une histoire à rapprocher de celle du jeu ***Elementary, Doctor Watson***, dont les boîtes, réalisées en série par FGU, sont vides et le resteront à jamais... Cela n'a pas empêché une revue spécialisée de couvrir *Elementary, Doctor Watson* dans son

Panorama des jeux de rôles. Un paragraphe était même consacré au matériel inclus dans la boîte...

Pour en revenir aux *Lapins en folie*, tout espoir n'est pas perdu et le jeu sortira peut-être un jour. On l'espère, car l'accroche est prometteuse :

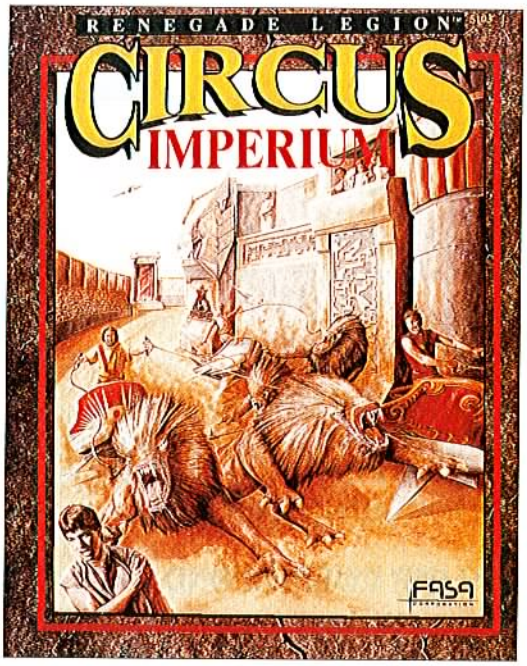
"Jouez le rôle d'un lapin devenu fou furieux. Battez-vous entre lapins pour la possession de carottes. Attaquez le Fermier Martin pour vous venger. Faites brûler la grange, piratez le tracteur...

Jouez le rôle du Fermier Martin. Engagez un employé avec un chalumeau, appelez les chasseurs ivres de sang lapinesque, et même, **envoyez combattre votre chien avec une tronçonneuse."**

Envoyez combattre votre chien avec une tronçonneuse.

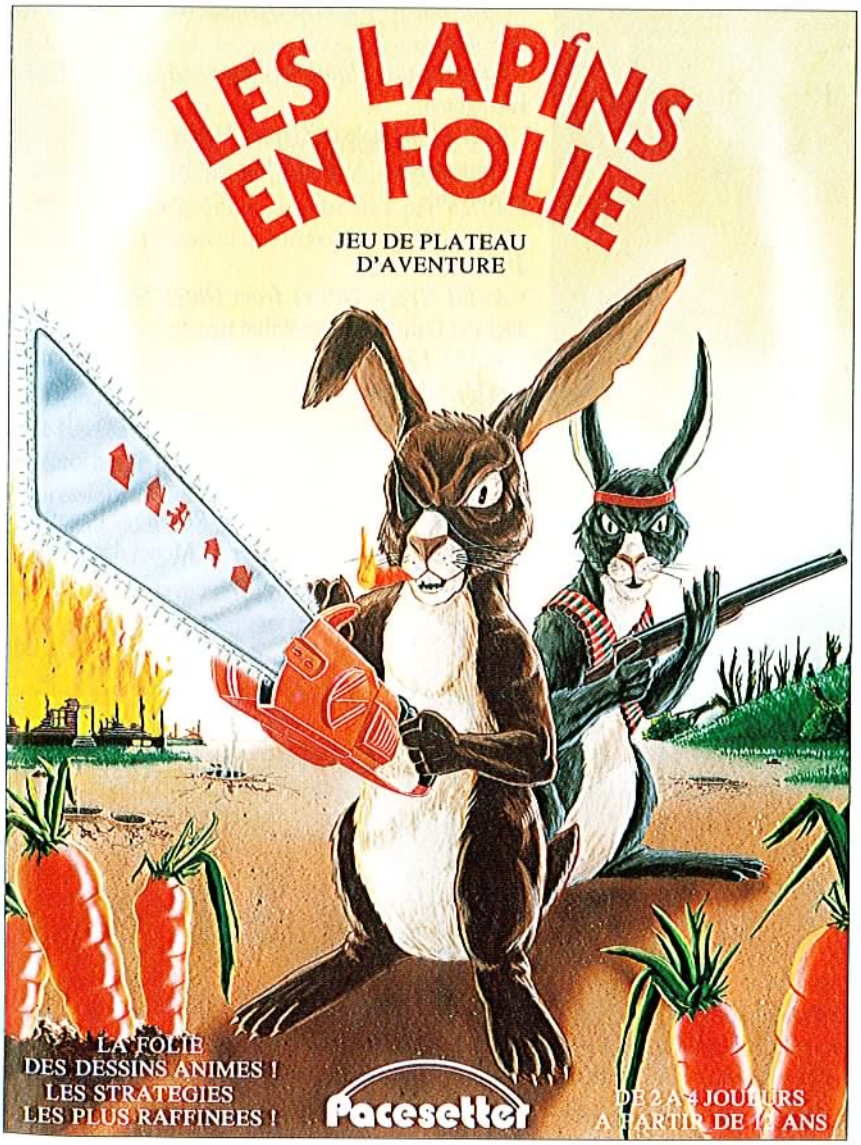
• Changement complet de décor avec ***Circus Impérium***. Fans de Ben-hur, ce jeu est fait pour vous. Dans une ambiance Peplum/SF, huit joueurs s'affrontent sur la piste, dans leurs chars anti-grav' tirés par d'infâmes monstres carnivores assoiffés de sang. Pendant que vous jouerez, vos amis reprendront les refrains des enragés du premier rang !

• Pastiche d'Alien publié dans Dragon® US en 1979, ***Awful Green Things from Outer Space*** vient d'être réédité par Steve Jackson Games. A bord du vaisseau Znutar, une effroyable chose verte attaque ! Elle grandit à une vitesse prodigieuse, se déplace dans l'astronef et terrorise l'équipage. Pour s'en débarasser, les joueurs devront tester les différentes armes à leur disposition. En effet, qui sait comment le monstre réagira à la neige carbonique ? Aux ondes radio ? Un tirage de dé indique l'effet de chaque nouvelle arme essayée. L'horrible chose verte sera-t-elle anéantie, transformée en pulpe de concombre ou se multipliera-t-elle comme des petits pains ?



• Atterrissons dans la jungle : le très drôle ***Gorilla*** prend le contrepied de *Macho Women With Guns* en vous plaçant dans la position du mâle dominant d'un clan de gorilles. Il vous faudra augmenter le nombre de vos femelles et affronter les autres mâles par la ruse et la force !

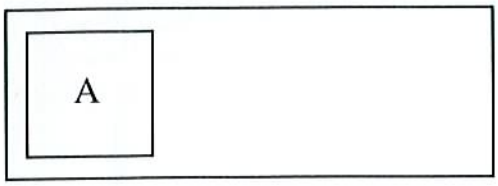
• Retour en France avec ***Baston***, illustré par Margerin dans le style de Ricky Banlieue. Des bandes de loubards s'affrontent dans un bar. Ils renversent les tables, lancent des canettes, cassent les guitares sur scène etc. Une extension, *La rue*, permet de continuer la bagarre à l'extérieur du café.



JEU MICRO

Suspicious Cargo est un jeu édité par Gremlin dont l'action se situe dans un bien sombre futur. Il est vendu avec une carte d'agent interstellaire (à remplir), un pansement (à coller sur votre front pour prendre le look "baroudeur") et le règlement de l'hôtel où commence votre aventure : sans doute l'un des meilleurs établissement de Titan, puisqu'aucune chambre ne fait moins de 60x60x165 cm. Toutes sont équipées de la lumière, d'une clé sur la porte, et d'un "Airometer" délivrant une heure d'air respirable pour 10 crédits insérés. Toute personne à court de crédits meurt asphyxiée et voit ses organes vendus ou autrement utilisés pour payer sa note.

Pour ne pas vous perdre, vous disposez d'un plan de votre chambre que nous reproduisons ici :



Légende :
A : oreiller

Par contre, la doc ne fournit aucun plan des nombreuses salles et couloirs de l'astronef où vous serez amené à vous déplacer constamment dans la suite du jeu. On ne peut pas tout avoir !

JEU PAR CORRESPONDANCE

La société Opus Ludi organisera bientôt les premières parties de ***Germinator, le défi du potager***, jeu par correspondance où chaque participant incarne... un arbre. Laissons la parole aux initiateurs de ce concept révolutionnaire : "Après la Grande Catastrophe qui éradiqua l'humanité de la surface du globe, seul subsiste un îlot de vie : le potager de Marcel... Là, surgissant de l'humus, des végétaux mutants luttent férocement pour la suprématie totale.

"Au cours de votre croissance (extension des racines, du tronc, des branches), vous aurez à affronter des adversaires implacables, mais aussi des éléments hostiles et changeants (météorologie). Pour survivre et prospérer, il vous faudra mutiler des branches, vampiriser des troncs, saccager des racines et asservir vos adversaires par tous les moyens que vous offrent vos Super-Pouvoirs.

"Pour gagner, vous aurez non seulement à défendre votre place au soleil, mais aussi à essaimer et propager votre espèce dans tout le potager."

Des informations plus confidentielles mentionnent l'existence de taupes-esclaves, que les joueurs utiliseront pour espionner leurs adversaires, ronger leurs racines, et leur innoculer d'horribles maladies...

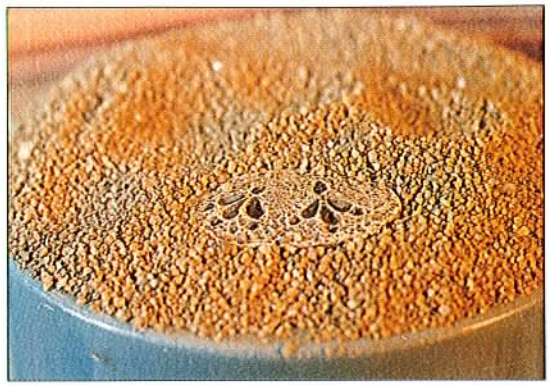
DISPONIBILITE DES JEUX

Parmi les jeux dont nous avons parlé, certains sont largement diffusés ; d'autres confidentiels, voire définitivement épuisés... mais ils méritaient d'être tirés de l'oubli.

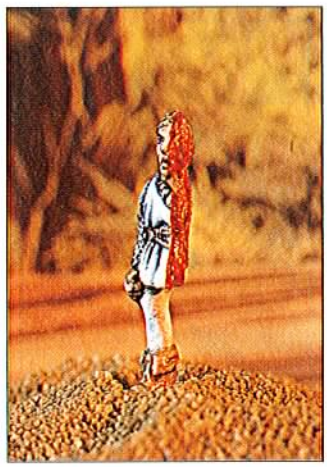
Avant d'entreprendre des recherches, consultez la liste ci-dessous.

Sauf précision contraire, les produits cités :
— sont disponibles ;
— sont rédigés en anglais.

Lorsque deux noms de marque sont mentionnés, le premier est celui de l'éditeur, le second celui du distributeur.



Figurine invisible — Grenadier



Demi-elfe — Comedy Lords, de Grenadier

JEUX DE ROLES

• *Attack of the Humans*, Rapport Games, Hexagonal.
• *Binary RPG*, Silmarils. Une perle rare.
• *Bunnies and Burrows*, édité par FGU en 1976, réédité en 1982. Ne rêvez pas, trouver ce jeu revient à voir le Yéti.
• *Dallas*, SPI. Dans les limbes.
• *Frères de sang*, un scénario pour l'Appel de Cthulhu, Chaosium, Jeux Descartes. La traduction française sera disponible en mai.
• *It came from the late, late, late show*, Stellar Games, Hexagonal.
• *Macho Women With Guns, Renegade Nuns on Wheels, Macho Women, the Final Chapter part one*, BTRC, Hexagonal.
• *Masters of the Universe*, FASA. Echec commercial, il est aujourd'hui introuvable. C'est une belle pièce de collection.
• *Paranoïa*, West End Games. En français chez Jeux Descartes.
• *Tales of the Floating Vagabond*, Avalon Hill, Hexagonal.
• *Toon*, Steve Jackson Games, Hexagonal.
• *Zone*, Siroz. Aujourd'hui épuisé et quasiment introuvable.

JEUX DE PLATEAU

• *Awful Green Things from Outer Space*, Steve Jackson Games. Disponibilité très, très réduite.
• *Baston*, Jeux Actuels. En français. De nouveau disponible prochainement.
• *Circus Impérium*, FASA. traduit en français par Hexagonal.
• *Gorilla*. Green Games, Hexagonal.
• *Wabbit Wampage* et*Wabbit Revenge*, Pacetter. Disponibilité : autant chercher un Monet dans votre grenier.

Hobbit en armure complète — Grenadier

QUEL FLIP !

Notre héroïque testeur a affronté pour vous les flippers en rapport avec le fantastique, la SF et l'horreur. Il est même parvenu à en apprivoiser certains.

L'aventure commence tout près du bar

Un troupeau de flippers sauvages est signalé dans une galerie commerciale ! Aussitôt prévenu, je me rends sur les lieux et j'entame la lutte contre les machines.

ELVIRA'S PARTY MONSTERS

Thème : D'après le film *Elvira, princesse des ténèbres.*

Elvira organise une "party" dans sa maison hantée et invite tous ses copains d'outre-tombe. Hélas, ils semblent s'être perdus, et c'est à vous de les guider chez Elvira, qui s'impatiente.

Impressions : J'avoue ne pas avoir bien compris : les boules disparaissent brusquement, pour réapparaître n'importe où, les remontées semblent mener partout et nulle part... Dur de s'y retrouver *(NDLR : combien de bières ?).*

Bilan : Si vous avez compris quelque chose, écrivez-moi ! Mais attention, je parle du vrai "Elvira's party monsters", qui a cinq boules par partie. Certains n'en proposent que trois, donc méfiance !

BATMAN

Thème : Le film, bien sûr !

Déjouez les ruses diaboliques de l'affreux Joker et de ses sbires, pénétrez dans le musée Fluggenhein et décrochez le jackpot !

Impressions : Globalement excellent : la décoration et les remontées comme l'écran vidéo et la sonorisation d'ambiance (rires sarcastiques du Joker, chute dans un lac de lave en fusion, course effrénée de la Batmobile...).

Bilan : Un très bon flip, agréable et captivant, même si le "coup d'adresse" sensé rapporter un million ressemble plutôt à un coup de chance.

Extensions : *Phantom of the Paradise* et *Les Tortues Ninja* fonctionnent de la même manière que *Batman*, à vous de choisir le thème que vous préférez ! *Phantom of the Paradise* est basé sur le célèbre roman de Gaston Leroux. Vous pénétrez dans la crypte du fantôme de l'opéra, après avoir composé une partition magique pour ouvrir la porte — la musique d'orgue est géniale. Avec *Les Tortues Ninja*, il vous faut, à grand renfort de pizza reconstituante, purger les égouts New-Yorkais de la vermine qui s'y cache. Seule différence notable avec les modèles précédents : le coup d'adresse est ici un véritable tir de précision.

TERMINATOR

Thème : Le film.

Le prince des flipppers ! Remontées géniales, tirs à l'arme lourde, écran délirant : il se transforme, en cours de partie, en jeu-vidéo, les boutons du flipper remplaçant le joy-stick. Votre but est d'activer les fonctions de Terminator et de détruire la "puce" détenue par le CPU (comme dans le film).

Grâce au synthétiseur vocal, le flipper vous parle, et avec la voix de Schwarzenegger, s'il vous plaît ! "I'll be back" pour l'extra-ball, "Don't move" quand la balle revient, "Hasta la vista, baby" en fin de partie. Une animation-vidéo accompagne chaque phrase. Avec *Terminator II*, le flipper entre dans l'ère des effets spéciaux.

Bilan : Passionnant, riche sans être trop complexe, bref, unique. Dernier détail : pour lancer la boule, vous actionnez une gachette au lieu de la traditionnelle tige à ressort.

Non, le flipper n'est pas toujours l'ennemi de l'homme ! Le moins farouche que j'ai rencontré est sans doute *Robocop* : claquage assuré tôt ou tard. Quant aux récents *Star Treck* et *The Addam's Family*, ils pourraient bien devenir de grands classiques.

Texte
Stéphane Truffert

NOUS VIVONS DANS UN MONDE FANTASTIQUE

Encyclopédie des Mondes Imaginaires, DRAGON® Magazine peut consacrer un dossier à n'importe quel univers, sauf, bien entendu, au monde réel. Mais les règles sont faites pour être transgressées à l'occasion — et ce numéro d'Avril nous en donnait une que nous n'allions pas manquer.

Texte 1ère partie
Roger E. Moore
Traduction
Luc Masset
Texte "Endurance"
Philippe Alliot

De vrais héros et de vrais orques

On peut voir une analogie entre la magie des mondes fantastiques et la technologie contemporaine. Leur efficacité est évidente, même si la plupart d'entre nous n'ont que de vagues idées sur la manière dont elles fonctionnent. La technologie a créé des adversaires modernes qui valent bien les monstres. Un chevalier assez vaillant pour charger un dragon aurait-il la même audace face à un char d'assaut ou un hélicoptère de combat ? Pourtant des soldats sans armures affrontent quotidiennement les deux : voyez donc le journal de 20 H.

On peut pousser le parallèle entre mondes fantastiques et mondes réels en examinant quelques autres thèmes d'heroic-fantasy :

L'homme contre l'animal : Avec l'armement moderne, tuer n'importe quel animal est devenu absurdement (et peut-être obscènement) facile. Pourtant, certaines personnes y sont parvenues avec des armes relativement primitives. Il y a quelques années, un chasseur à l'arc a été surpris et malmené par un ours adulte en pleine contrée sauvage. Le chasseur a frappé sans relâche l'ours avec une flèche et l'a finalement tué. Boucher de profession, il savait exactement où ses coups feraient le plus de dégâts : la nuque de l'ours. Les éléphants eux-mêmes peuvent être abattus d'une seule flèche, si elle les touche à l'oreille.

Les dégâts d'une chute : Pendant la seconde guerre mondiale, un pilote soviétique a sauté de son avion endommagé à l'altitude de 6.698 mètres. Il a échappé à la mort après avoir heurté le bord d'un ravin enneigé et glissé au fond. Une hôtesse de l'air yougoslave a survécu lorsque son DC-9 a explosé à 10.000 mètres ; elle se trouvait dans la queue de l'avion lorsqu'il s'est écrasé. Ces deux personnes ont subi des blessures graves mais, en 1944, un soldat de la RAF sauta d'un bombardier Lancaster en feu, tomba de 5.500 mètres — et s'en alla avec un seul os cassé : sa chute avait été amortie par des pins et un sol enneigé.

Voleurs exceptionnels : Même un trésor de dragon ne peut rivaliser avec les richesses dérobées à la Reichsbank par des Américains et des Allemands, après la chute du gouvernement nazi en 1945. Les audacieux voleurs y aurait gagné près de quinze milliards de francs.

Combat désespéré : Pendant la guerre civile américaine, un capitaine confédéré de dix-neuf ans et 43 hommes armés seulement de fusils et de six petits canons, ont repoussé une flotte de l'Union qui tentait de débarquer une force d'invasion de 15.000 hommes. Richard W. Dowling et ses soldats ont coulé une canonnière, se sont emparés de deux autres après les avoir neutralisées, et ont pris 400 prisonniers — sans perdre un seul homme dans l'opération.

Plus fort que Conan : Paul Anderson (le champion olympique d'haltérophilie de l'année 1956) était capable de soulever 372 kgs. Un chimpanzé de 45 kgs a soulevé à deux mains 272 kgs.

Héroïsme et altruisme : Raoul Wallenberg, diplomate suédois assigné à Budapest pendant la seconde guerre mondiale, parvint à sauver quelques 90.000 juifs hongrois de la déportation. Il échappa aux nazis mais fut emprisonné par les Soviétiques après la guerre ; il serait mort dans une prison moscovite en 1947.

Courage : Il est difficile de mesurer la bravoure, mais Vesna Vulovic, l'hôtesse de l'air yougoslave dont nous avons parlé plus haut, mérite une mention spéciale. Survivre à une chute de 10 kilomètres après que votre avion ait explosé n'est pas en soi un acte courageux, ni passer plus d'un an à l'hôpital après avoir eu presque tous vos os brisés. Mais Mme Vulovic est simplement retournée travailler pour sa compagnie aérienne après sa convalescence — et elle a continué à voler.

"Le Phare de la Jument" Photo de Jean Guichard — GMLR

Endurance : Pas de meilleur exemple que celui de l'expédition anglaise conduite par Shackleton, qui tenta la première traversée du continent antarctique en 1914. Son histoire mérite d'être connue : elle ressemble à un scénario pervers où contretemps, épreuves, et désastres s'accumulent pour pousser les personnages jusqu'aux limites de la résistance humaine.

AUX LIMITES DE L'ENDURANCE

"... Quand l'adversité vous entoure et que vous ne voyez pas d'issue, agenouillez-vous et priez que l'on vous envoie Shackleton." Ainsi s'exprime le géologue polaire Raymond Priestley en parlant d'un explorateur dont, pourtant, les expéditions n'ont jamais connu le succès. Mais Shackleton est grand par la manière dont il a surmonté ses échecs, se dépensant sans compter pour amener ses hommes vers le salut.

C'est en janvier — le début de l'été dans l'Hémisphère Sud — que le trois-mâts l'Endurance arrive en vue des rivages de l'Antarctique. A bord, Sir Ernest Shackleton et ses 28 hommes se préparent à débarquer. Par malheur, la saison est anormalement froide et le vaisseau se trouve pris dans les glaces avant de pouvoir accoster. La dérive de la banquise l'entraîne vers le large.

> **"Le navire a disparu... Maintenant, on rentre à la maison !"**

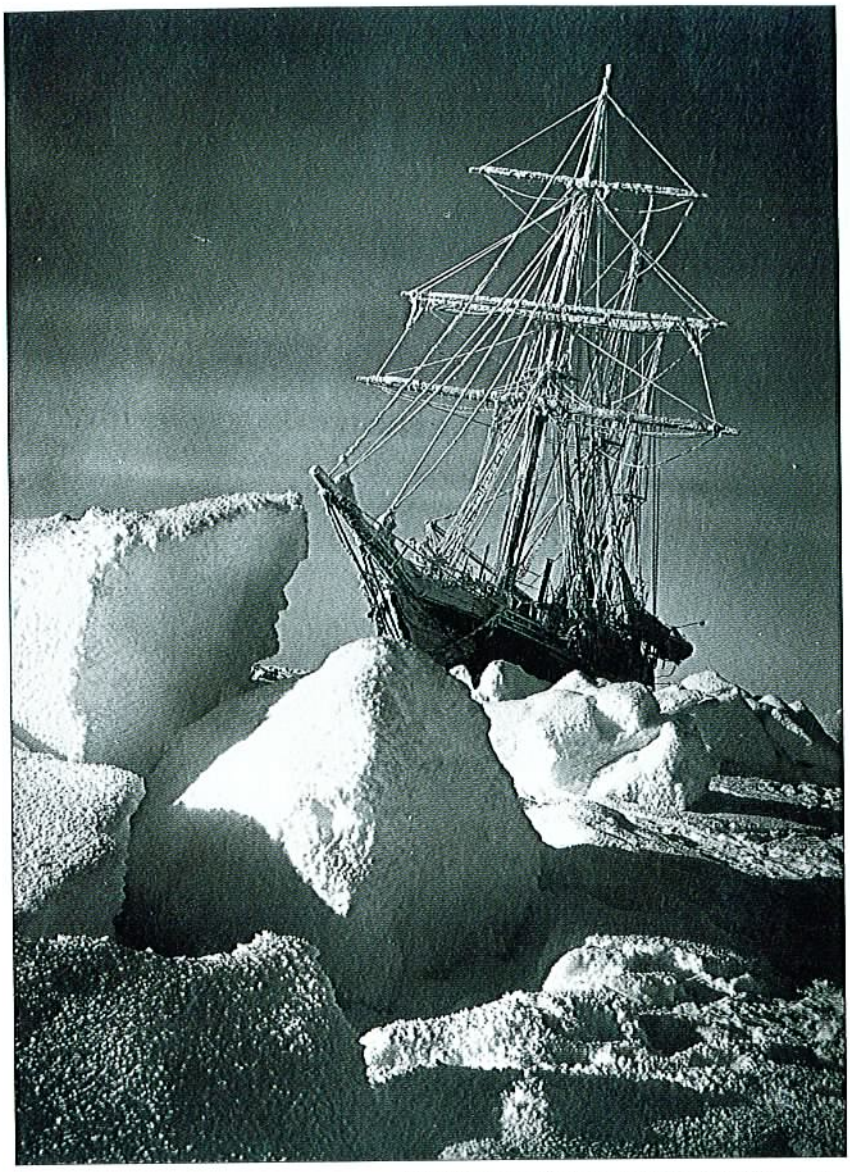
L'été passe sans que les glaces dégèlent ; et, quand la nuit polaire tombe pour de longs mois, chacun à bord prend ses quartiers d'hiver. Au retour du soleil, l'Endurance se trouve bien loin des côtes.

C'est alors que la banquise se réveille[1]. Une faille se creuse dans la glace autour de l'Endurance, formant une sorte de lac où flotte le trois-mâts. Inexorablement, les bords de la plaie commencent à se resserrer. Le vaisseau "gémit comme un être vivant" et, après une lente agonie, sa coque cède sous la pression. Sir Ernest rassemble ses hommes sur la banquise et leur dit simplement :

"Le navire a disparu... Maintenant, on rentre à la maison !"

Il s'agit de traîner trois canots de près d'une tonne chacun jusqu'à la mer libre. Avec quelques hommes, Shackleton ouvre, à coups de pelles et de pioches, un chemin à travers les arêtes de glace, faisant de larges détours pour éviter les crevasses où les orques[2] viennent pointer leur gueule monstrueuse. Les canots suivent, sur des traîneaux tirés par les hommes et les chiens. Le nombre insuffisant des attelages impose un mouvement de va-et-vient qui réduit la progression effective à moins de 2 km par jour ! La nuit, l'humidité est terrible et, sous la glace mince, on entend les baleines tueuses s'agiter...

Devant les difficultés de l'entreprise, Shackleton décide d'établir un camp — "Patience Camp" — sur



L'Endurance prise dans les glaces dérivantes
Franck Hurley — © Royal Geographical Society

une glace plus épaisse. Les naufragés devront attendre que la dérive les rapproche d'une terre ferme.

Malgré la chasse acharnée faite aux phoques et aux manchots, les provisions diminuent rapidement. On mange la nourriture qu'on réservait aux chiens, puis, la mort dans l'âme, on se résigne à manger les chiens eux-mêmes. La faim torture les hommes. L'un d'eux "cherche dans la neige pendant près d'une heure l'endroit où, quelques jours auparavant, il a laissé tomber un morceau de fromage : il en découvre gros comme l'ongle et trouve que cela valait la peine."

Le combustible est rare. Pour boire, on fait fondre la glace dans des boîtes qu'on garde contre soi pendant la nuit.

Fin mars, après un blizzard terrible, une île apparaît dans une trouée !

La dérive a amené le camp à la limite de la banquise : on met les canots à flot, mais la glace, trop disloquée pour les traîneaux, ne l'est pas assez pour permettre une navigation sûre. Il faut louvoyer entre icebergs et glaçons, accompagné par les sifflements des baleines tueuses. Lorsqu'elles montent respirer, elles projettent négligemment des blocs plus gros que les canots.

Les naufragés campent sur des glaçons qui roulent dans la houle. Une nuit, une fissure apparaît juste sous une tente dont la toile commence à se tendre. Les plus chanceux se dégagent, mais un homme tombe à l'eau dans son sac de couchage. Shackleton le ramène sur la glace ; quelques secondes après, les bords de la faille se rejoignent avec fracas. Une autre fois, les naufragés doivent quitter leur îlot si précipitamment qu'ils n'ont pas le temps d'embarquer de la glace. La soif va torturer les malheureux pendant trois jours. Shackleton les emmène vers le plus proche rivage : l'île de l'Éléphant. Ils parviennent à aborder, malgré falaises et récifs, et foulent la terre ferme pour la première fois depuis seize mois. Shackleton installe le camp à l'endroit le plus sûr de la crique : des rochers surélevés désertés quelques jours auparavant par une colonie de manchots. Les premières nuits sont immondes : sous la chaleur des corps, les excréments déposés par les manchots se transforment en une boue jaunâtre et puante.

Mais Shackleton a d'autres soucis. Nul n'ira les chercher sur l'île de l'Éléphant, une terre désolée qu'ils sont les premiers à fouler. Il décide donc de rejoindre la Géorgie du Sud, une île qui sert de base aux pêcheurs de baleines. L'entreprise paraît suicidaire : 1.300 kilomètres sur l'océan le plus capricieux du monde, à bord d'un canot de 6 mètres ! Sir Ernest et cinq hommes appareillent pour ce terrible voyage. Ils organisent des quarts : un homme tient la barre, un autre manœuvre les voiles, un troisième écope, pendant que les autres, enfouis dans leurs sacs de couchage trempés, essaient d'oublier leurs maux. Les frottements des vêtements humides transforment leurs jambes en plaies vives. Le froid est tel que, parfois, le barreur ne peut se redresser. Il faut le masser et le déplier "comme un canif de poche" avant de l'introduire dans son sac.

Le onzième jour à minuit, Shackleton, à la barre, voit une grande ligne claire dans le ciel. Un nuage ? Non ! C'est une gigantesque vague, plus haute que toutes celles que Shackleton a pu voir en vingt-six ans de navigation. **Un chaos d'eaux bouillonnantes projette le bateau** comme un fétu. Les hommes, agrippés au bordage, écopent avec l'énergie du désespoir. Il faudra dix minutes au canot pour retrouver son aplomb.

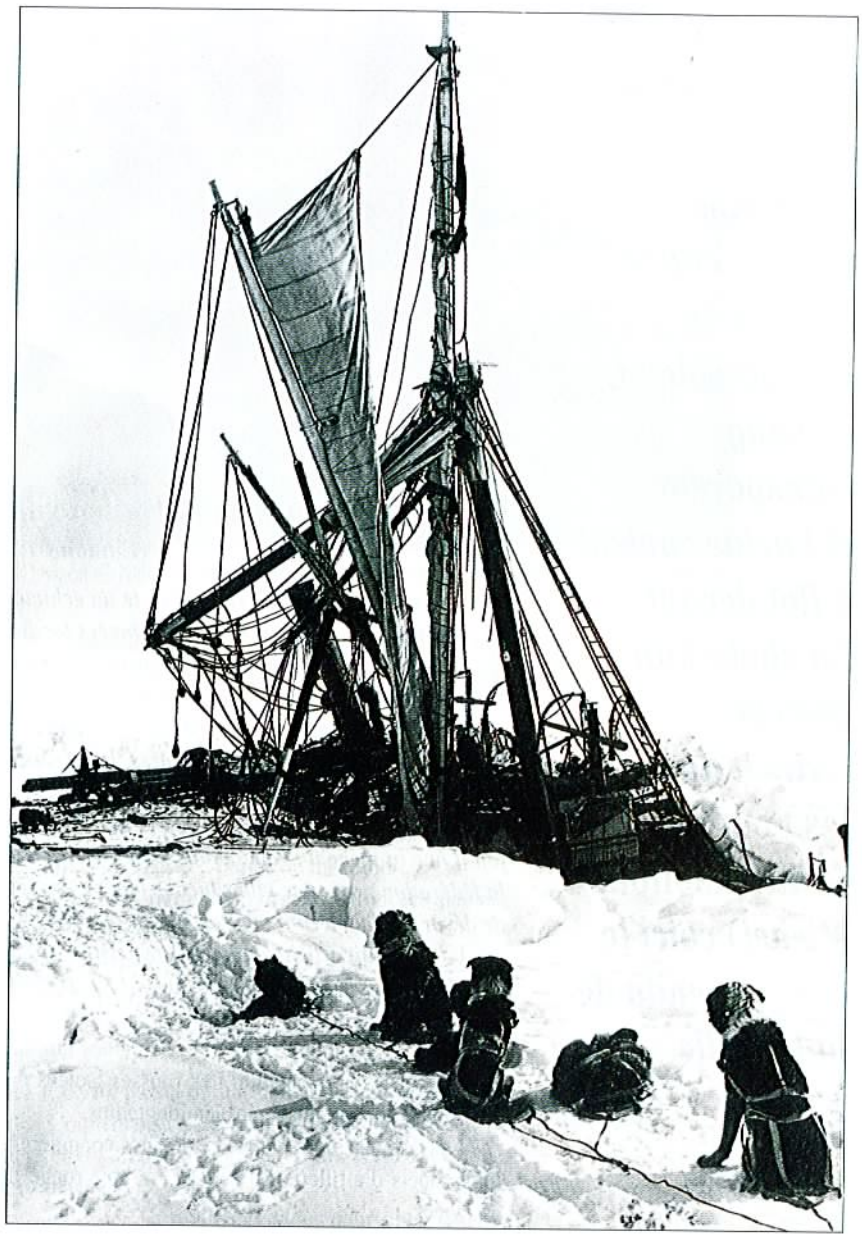
Un chaos d'eau bouillonnantes projette le bateau...

Le quatorzième jour, mourant de soif, hébétés, les naufragés aperçoivent les rivages de la Géorgie du Sud. Un terrible ouragan les plaque sur la côte rocheuse. Après deux jours de lutte, ils réussissent à se glisser dans une large baie. Une source d'eau douce et des œufs d'albatros ne tardent pas à les réconforter.

Malheureusement, une formidable chaîne de montagnes les sépare de la rive habitée et le canot, très éprouvé, n'est plus en état de prendre la mer. Qu'à cela ne tienne ! Accompagné des deux hommes les plus valides, Sir Ernest entreprend la traversée de l'île. Pendant trois jours, sans dormir, ils franchissent des précipices et des pentes vertigineuses pour atteindre, à bout de forces, une station de baleiniers. Deux enfants s'enfuient en les apercevant, un vieillard fait de même : sales, déguenillés dans leurs vêtements portés depuis un an, les cheveux et la barbe longs et dégoûtants, les trois hommes sont vraiment épouvantables. L'administrateur de la station les accueille finalement, mais aura du mal à croire qu'ils aient franchi les montagnes de l'île. Cet exploit ne sera réédité que quarante ans plus tard par des alpinistes chevronnés et suréquipés !

Dès le lendemain, Sir Ernest envoie chercher les trois hommes qu'il a laissés de l'autre côté des montagnes. Trois jours plus tard, il part sauver ceux qui restent sur l'île de l'Éléphant. Hélas, la banquise qui enserre l'île est trop compacte pour le vaisseau prêté par les baleiniers. Dès lors, Shackleton va en Argentine, en Uruguay, au Chili, pour se faire prêter des navires capables d'affronter les glaces. La banquise l'arrête deux fois, mais à la troisième tentative, la mer est miraculeusement dégagée. Vite, Shackleton fait embarquer ses hommes avant que les glaces ne se referment. Tous se tenaient prêts ; depuis des mois, ils font leurs paquets chaque matin, sans douter un seul instant que le "patron" reviendra les chercher. Shackleton a réussi l'exploit : il a ramené son équipage au port sans perdre un seul homme.

Shackleton reviendra en 1922 en Géorgie du Sud pour une nouvelle mission d'exploration. Mais le destin, son vieil adversaire, l'attend. Après une soirée passée avec ses vieux amis baleiniers(3), Sir Ernest revient seul à bord de son vaisseau. C'est là qu'une crise cardiaque le terrasse. Le grand Shackleton a finalement baissé pavillon.



L'agonie de l'Endurance
Franck Hurley — © Royal Geographical Society.

(1) N'imaginez pas la banquise comme une surface lisse et homogène. La houle la travaille et la divise en plaques. Lorsque ce puzzle heurte une côte lointaine, une pression formidable se transmet jusqu'à 350 km de distance et les plaques se chevauchent dans un chaos d'arêtes et de barrières. De larges failles s'ouvrent pour se refermer quelques jours ou semaines plus tard. Des dômes de glace se soulèvent avant d'exploser comme des volcans. On voit même, à la jonction de deux plaques, des blocs de plusieurs tonnes s'élever lentement, puis jaillir en l'air "comme des noyaux de cerise pressés entre le pouce et l'index".

(2) Egalement appelés "baleines tueuses", ces orques n'ont qu'un seul point commun avec ceux dont on parle ailleurs dans ce numéro : leur férocité ! Les "tueuses" perçent la banquise par en dessous pour happer les phoques allongés sur la glace. "Elle n'aurait pas distingué un homme d'un phoque", observe Shackleton.

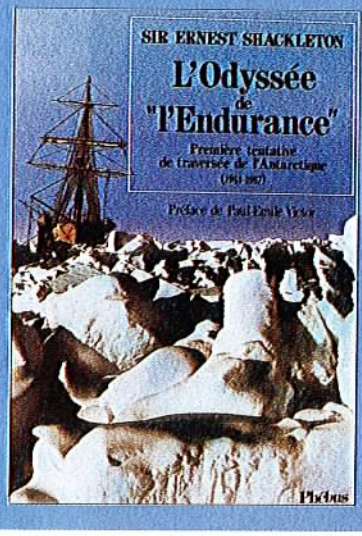
(3) La dernière soirée de Shackleton fut certainement bien remplie. "Il y avait en lui un goût certain pour l'excès", dit Paul Emile Victor, "mais seuls les esprit faibles, qu'effraie le vent du large, sont à l'abri de ce genre de reproche."

A DECOUVRIR

• *L'odyssée de l'Endurance* aux Editions Phébus : le journal de Shackleton, illustré par des photographies de Franck Hurley et préfacé par Paul Emile Victor. Les citations qui figurent dans notre article proviennent de ce livre.

• *South with Shackleton* : film de Franck Hurley. Photographe et cinéaste de l'expédition, il parvint à faire son travail dans les circonstances que l'on sait.

• Pour la première partie de l'article : Remerciement à Sheila Goldsmith des bureaux éditoriaux du *Livre Mondial Guinness des Records.*



LA BATAILLE des COQUELICOTS

La première guerre du printemps vient d'éclater en forêt de Fontainebleau. Le sang transparent et l'acide coulent à flot devant La-chola-kan assiégé. Extrait du roman* les Fourmis *(Éditions Albin Michel) voici le compte-rendu de la bataille.

"Chaque insecte porte le drapeau odorant de sa cité"
(Edmond Wells)

La forêt de Fontainebleau présente un échiquier politique complexe : les termites déclinent depuis quelques milliers d'années tandis que les fourmis rousses de la CONFÉDÉRATION BELOKANIENNE *sont sur la pente ascendante. Mais leur suprématie est menacée par les fourmis naines de* SHI-GAE-POU. *Grâce à leur stratégie élaborée — elles empoisonnent les points d'eau avec des extraits de fleurs rares — ces nouvelles venues ont successivement défait un parti de fourmis noires, les abeilles de l'églantier et les redoutables fourmis rouges à venin.*

Les naines viennent de forcer l'entrée de la cité rousse de LA-CHOLA-KAN *avec un bélier fait d'une branche d'acacia. Mais s'en prendre à une fourmilière rousse, c'est attaquer toute la fédération : soixante villes bien peuplées, des légions disciplinées, des guerrières capables de dévorer vif un lézard ou d'asphyxier un pivert sous leurs jets d'acide croisés.*

La fédération belokanienne envoie une armée formidable au secours des assiégées : jamais les rousses n'abandonnent une de leurs cités !

Dès l'aube violacée, les fourmis naines qui encerclent la Cité interdite* de La-chola-kan s'apprêtent à livrer bataille. Les rousses isolées dans leur souche sont affamées et épuisées. Elles ne devraient plus tenir bien longtemps.

Les combats reprennent. Les naines conquièrent deux carrefours supplémentaires après de longs duels d'artillerie à l'acide*. Le bois rongé par les tirs vomit les cadavres des soldates assiégées.

Les dernières survivantes rousses sont à bout. Les naines progressent dans la Cité. Les francs-tireurs cachés dans les anfractuosités des plafonds les ralentissent à peine.

La loge nuptiale ne doit plus être loin. À l'intérieur de celle-ci, la reine Lacho-la-kiuni commence à ralentir les battements de son cœur. Tout est fichu maintenant.

Mais les troupes naines les plus avancées perçoivent soudain une odeur d'alerte*. Il se passe quelque chose dehors. Elles rebroussent chemin.

Là-haut, sur la colline des Coquelicots qui domine la Cité, on distingue des milliers de points noirs au milieu des fleurs rouges.

Les Belokaniens se sont donc finalement décidés à attaquer. Tant pis pour eux. Les naines envoient des moucherons-messagers* mercenaires avertir la Cité centrale.

Tous les moucherons portent la même phéromone :

Ils attaquent. Envoyez des renforts par l'est pour les prendre en étau. Préparez l'arme secrète.

La chaleur du premier rayon de soleil filtrant à travers un nuage a précipité la décision de passer à l'attaque. Il est 8 h 03. Les légions belokaniennes dévalent en trombe la pente, contournent les herbes, bondissent par-dessus les gravillons. Elles sont des millions de soldates à courir toutes mandibules écartées. C'est assez impressionnant.

Mais les naines n'ont pas peur. Elles avaient prévu ce choix tactique. La veille, elles ont creusé des trous espacés en quinconce dans le sol. Elles s'y calfeutrent, ne laissant dépasser que leurs mandibules ; leur corps est ainsi protégé par le sable.

Les mots suivis d'un astérisque renvoient au glossaire page 20

Texte
Bernard Werber

Peinture par John Dawson © National Geographic Society **"Red Amazon against Fusca Formica"**

Cette ligne de naines brise tout de suite l'assaut des rousses. Les fédérées s'escriment à vide contre ces adversaires qui ne leur présentent que des points forts. Pas moyen de leur couper les pattes ou de leur arracher l'abdomen.

C'est alors que le gros de l'infanterie de Shi-gae-pou, cantonné non loin sous le couvert d'un cercle de bolets Satan, lance une contre-offensive qui prend les rousses en étau.

Si les Belokaniennes sont des millions, les Shigaepouyennes se comptent par dizaines de millions. Il y a au moins cinq soldates naines pour une rousse, sans parler des guerrières tapies dans les trous individuels, qui raccourcissent tout ce qui passe à portée de mandibules.

Le combat tourne rapidement au désavantage des moins nombreux. Enfoncées par des naines qui surgissent de partout, les lignes fédérées se disloquent.

À 9 h 36, elles battent carrément en retraite. Les naines poussent déjà les parfums de la victoire. Leur stratagème a parfaitement fonctionné. Même pas besoin d'utiliser l'arme secrète ! Elles pourchassent cette armée de fuyards, considèrent le siège de La-chola-kan comme une affaire réglée.

Mais, avec leur petites pattes, les naines font dix pas là où une rousse ne fait qu'un bond. Elles s'essoufflent à remonter la colline des Coquelicots. C'est bien ce qu'avaient prévu les stratèges de la Fédération. Car cette première charge n'a servi qu'à ça : faire sortir les troupes naines de leur cuvette pour les affronter dans la pente.

Les rousses parviennent à la crête, les légions naines continuent de les poursuivre dans un désordre total. Là-haut, on voit d'un seul coup se dresser une forêt d'épines. Ce sont les pinces géantes des casse-graines*. Elles les brandissent, les font scintiller au soleil, puis les abaissent parallèlement au sol et fondent sur les naines. Casse-graines, casse-naines !

L'effet de surprise est total. Les Shigaepouyennes, hébétées, antennes raidies par l'effroi, se font tondre comme une pelouse. les casse-graines crèvent les lignes ennemies à vive allure, profitant de la dénivellation. Sous chacune, six ouvrières s'en donnent à cœur joie. Elles sont les chenilles de ces machines de guerre. Grâce à une communication antennaire parfaitement synchrone entre la tourelle et les roues, l'animal à trente-six pattes et deux mandibules géantes se meut avec aisance dans la masse de ses adversaires.

Les naines n'ont que le temps d'entrevoir ces mastodontes qui leur tombent dessus par centaines, les défoncent, les aplatissent, les broient. Les mandibules hypertrophiées plongent dans le tas, broutent et remontent, chargées de pattes et de têtes sanguinolentes qu'elles font craquer comme de la paille.

Panique totale. Les naines terrorisées se heurtent et se piétinent, certaines s'entre-tuent.

Les tanks belokaniens, ayant ainsi «peigné» la piétaille naine, l'ont dépassée dans leur élan. Stop. Ils remontent déjà la pente, toujours impeccablement alignés, pour un nouveau laminage. Les survivantes voudraient prendre les devants, mais là-haut se dessine un deuxième front de tanks… qui part à la descente !

Les deux colonnes se croisent, bien parallèles. Devant chaque tank les cadavres s'empilent. C'est l'hécatombe.

Les Lacholakaniennes qui suivaient de loin la bataille sortent pour encourager leurs sœurs. L'étonnement du début a fait place à l'enthousiasme. Elles lancent des phéromones* de joie. C'est une victoire de la technologie et de l'intelligence ! Jamais le génie de la Fédération ne s'était exprimé de manière aussi nette.

Shi-gae-pou, cependant, n'a pas abattu toutes ses cartes. Elle a encore son arme secrète. Normalement, cette arme avait été conçue pour déloger les assiégés récalcitrants, mais devant la vilaine tournure prise par les combats, les naines décident de jouer leur va-tout.

L'arme secrète se présente sous forme de crânes de fourmis rousses transpercés d'une plante brune.

Quelques jours plus tôt, les fourmis naines ont découvert le cadavre d'une exploratrice de la Fédération. Son corps avait éclaté sous la pression d'un champignon parasite, l'*alternaria*. Les chercheuses naines ont analysé le phénomène et se sont aperçues que ce champignon parasite produisait des spores volatiles. Celles-ci se collent à la cuirasse, la rongent, pénètrent dans la bête puis poussent jusqu'à faire exploser sa carcasse.

Quelle arme !

Et d'une sûreté d'utilisation garantie. Car si les spores adhèrent à la chitine des rousses, elles n'ont aucune prise sur la chitine des naines. Tout simplement parce que ces dernières, frileuses, ont pris l'habitude de se badigeonner de bave d'escargot ! Or, cette substance a un effet protecteur contre l'*alternaria*.

Les Belokaniennes ont peut-être inventé le tank, mais les Shigaepouyennes ont découvert la guerre bactériologique.

Un bataillon d'infanterie s'ébranle, porteur de trois cent crânes de rousses infectés, récupérés après la première bataille de La-chola-kan.

Elles les lancent au beau milieu des ennemies. Les casse-graines et leurs porteuses éternuent sous les poussières mortelles. Quand elles voient que leurs cuirasses en sont enduites, elles s'affolent. Les porteuses abandonnent leur fardeau. Les casses-graines, rendues à leur impotence, paniquent et s'en prennent violemment à d'autres casse-graines. C'est la débandade.

Vers 10 heures, un brusque coup de froid sépare les belligérants. On ne peut pas se battre dans les courants d'air glacés. Les troupes naines en profitent pour se dégager. Les tanks des rousses remontent péniblement la pente.

Dans les deux camps, on fait le compte des blessures, on mesure l'étendue des pertes. Bilan provisoire très lourd. On aimerait infléchir le sort de la bataille.

Chez les Belokaniennes, on a reconnu les spores d'*alternaria*. On décide de sacrifier toutes les soldates qui ont été touchées par le champignon, afin de leur éviter des souffrances futures.

Des espionnes arrivent au pas de course : il existe un moyen de se protéger de cette arme bactériologique, il faut s'enduire de bave d'escargot. Aussitôt dit, aussitôt fait. On sacrifie trois de ces mollusques (de plus en plus difficiles à trouver) et chacun se prémunit contre le fléau.

Contacts antennaires. Les stratèges rousses jugent qu'on ne peut plus attaquer avec les seuls tanks. Dans le nouveau dispositif, les tanks occuperont le centre ; mais cent vingt légions d'infanterie courante et soixante légions d'infanterie étrangère se déploieront sur les ailes.

On retrouve le moral.

(...)

GLOSSAIRE

ARTILLERIE À L'ACIDE : Une rousse peut projeter à cinq cents "têtes" de distance (soit 15 cm) un jet d'acide formique concentré. Une fourmi touchée voit sa carapace fondre et ses antennes dégouliner sur ses yeux... La précision du tir s'acquiert par un entraînement régulier sur des cibles-cailloux.

CA : Voir "Odeur d'alerte".

CASSE-GRAINE : Fourmis peu mobiles, mais pourvues de redoutables mandibules. En les faisant porter par six ouvrières agiles, la fédération belokanienne a inventé le tank.

CITÉ INTERDITE : Cœur de la fourmilière, où se trouve la chambre de la reine. La Cité interdite de La-chola-kan est creusée dans une souche. Gravés d'étranges hiéroglyphes, ses couloirs à section triangulaire sont typiques de l'architecture des premiers occupants : les termites.

MOUCHERON-MESSAGER : Les naines "chargent" le moucheron de phéromones. Le message odorant sera décrypté par leurs sœurs de la Cité Centrale.

ODEUR D'ALERTE : Les fourmis communiquent en produisant des odeurs. Chaque molécule odorante (phéromone) a un sens particulier que leurs antennes interprètent Le contact antennaire entre individus n'est pas indispensable mais permet un meilleur échange des informations. S'il se prolonge, les fourmis atteignent la "communication absolue" ("CA"), c'est à dire l'échange total de pensées.

PHÉROMONE : Voir "Odeur d'alerte"

La Bataille des Coquelicots n'est pas gagnée. Shi-gae-pou décide, à 10 h 13, de dépêcher des renforts. Deux cent quarante légions de l'armée de réserve vont partir rejoindre les survivants de la première charge. On leur explique le coup des "tanks". Les antennes se réunissent pour des CA*. Il doit bien exister un moyen de faire pièce à ces drôles de machines...

Vers 10 h 30, une ouvrière fait une suggestion :

Les fourmis casse-graines trouvent leur mobilité dans les six fourmis qui les portent. Il suffit de leur couper ces «pattes vivantes».

Une autre idée fuse :

Le point faible de leur machine est leur difficulté à faire demi-tour rapidement. On peut utiliser ce handicap. On n'a qu'à se former en carrés compacts. Lorsque les machines chargent, on s'écarte pour les laisser passer sans résistance. Puis, alors qu'elles sont encore prises dans leur élan, on les frappe par l'arrière. Elles n'auront pas le temps de se retourner.

Et une troisième :

La synchronisation du mouvement des pattes se fait par contact antennaire, on l'a vu. Il suffit de couper en sautant les antennes des casse-graines pour qu'elles ne puissent plus diriger leurs porteuses.

Toutes les idées sont retenues. Et les naines commencent à bâtir leur nouveau plan de bataille.

La lutte va reprendre, encore plus acharnée; Toutes les armes secrètes se trouvant contrées, c'est au jet d'acide, puis au corps à corps que la bataille va se jouer : à coup de mandibule, de pattes griffues, d'antennes qui percent les crânes comme des javelots. Qui sera vainqueur ? Nous ne le dirons pas... Mais nous pouvons révéler le bilan de la bataille : neuf millions de morts dont les antennes et les pattes coupées jonchent le sol "comme un tapis d'aiguilles de pin".

Le récit de la Bataille des Coquelicots est extrait du roman Les Fourmis, *de Bernard Werber, aux Editions Albin Michel. Le glossaire et les commentaires ont été rédigés à partir de cette même source.*
© Albin Michel S.A., 1991. Avec l'aimable autorisation de l'éditeur.

LES FOURMIS
de Bernard Werber,
aux Editions Albin Michel

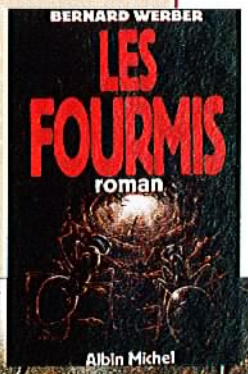
Peut-on écrire un roman "dont-les-fourmis-sont-les-héros" ? C'était un pari, il est gagné. On s'attache vite à "327° mâle", "56° femelle", "103 683° assexué", et autres fourmis rousses de la fédération belokanienne. Dans leurs aventures s'imbrique un second récit : l'histoire de Jonathan, neveu du grand spécialiste des fourmis, Edmond Wells. Son oncle lui a légué une maison et ce message posthume : "NE PAS DESCENDRE A LA CAVE". Il y descendra, bien sûr, et après lui, une escouade de pompiers, des policiers, un commissaire... personne ne les reverra.

Les deux intrigues se déroulent parallèlement dans le monde des fourmis et celui des hommes. On se doute qu'elles vont se rejoindre, mais on ignore comment jusqu'aux dernières pages.

Ajoutez quelques extraits de "l'Encyclopédie du savoir relatif et absolu", d'Edmond Wells, et vous obtenez un livre d'une richesse exceptionnelle. Imagineraît-on que les fourmis parcourent les ruisseaux souterrains à bord de vaisseaux-feuilles ? Qu'il y a chez elles des associaux, une police chargée de les éliminer, et même des droguées au nectar de coléoptère ? Que les termites emploient des légions de fourmis mercenaires pour combattre d'autres fourmis ?

Les Fourmis est traduit en neuf langues et a reçu deux prix. On attend la suite en octobre : ce sera *Le Jour des Fourmis*, un grand jour certainement, car il verra les fourmis rencontrer Dieu...

A. L.



I WANNA BE LOVE BY YOU
JUST YOU
NOBODY ELSE BUT YOU
I WANNA BE LOVE BY YOU ALO-O-ONE POUPOUPI
PAF
PET
PRAOOOF
PET
PET
WAF WAF WAF J'LE SAVAIS QUE ÇA SE TERMINERAIT MAL -
REMBOURSEZ
HOUU
HOUUU
GROGNASSE
TARTOPIMENT ENCORE RATÉ, GRRBLH...
HOU

LA PISTE DES FOURMIS

***Sim City** nous a appris à gouverner une ville,* **Sim Earth** *une planète. Avec* **Sim Ant**, *on passe aux choses sérieuses : la gestion d'une fourmilière ! L'auteur du roman* **Les Fourmis** *nous donne son avis sur ce jeu hors du commun.*

Sim Ant : un premier pas dans l'univers myrmécéen

Sim Ant parvient très bien à recréer le monde dans lequel évolue une fourmi, ainsi que ses préoccupations quotidiennes : se nourrir, nourrir les autres, nourrir la reine et casser les mandibules des fourmis voisines qui convoitent les mêmes gisements de nourritures. Les prédateurs — araignée, fourmilions et... tondeuse à gazon — sont judicieusement traités.

Le jeu est particulièrement spectaculaire lorsqu'une fourmi recrute et se lance dans une mission de ravitaillement. Comme dans la réalité, on voit alors ses "collègues" suivre son odeur et tourner autour de la meneuse en attendant ses suggestions.

Le nid vu en coupe est assez bien reconstitué et l'on comprend comme il peut être douillet de vivre à côté de sa reine et de la nouvelle génération en gestation.

La sonorisation est intéressante mais on la voudrait encore plus présente. On aimerait entendre le bruit de chaque pas sur le sol, celui des coups de mandibules, le clapotis de la pluie, le raclement des herbes traînées par les fourmis.

Le but du jeu est de virer les fourmis voisines pour agrandir son territoire jusqu'à conquérir toute la pelouse d'un jardin, puis l'intérieur d'une maison. Lorsqu'elle est entièrement infestée, ses habitants humains s'en vont et cèdent la place aux fourmis !

Toutes ces idées sont intéressantes, mais on reste malgré tout sur sa faim.

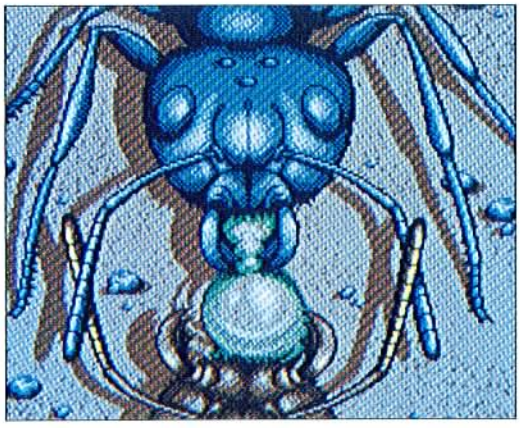
La fourmi reste à l'écran telle qu'on la voit dans la réalité, c'est-à-dire une petite silhouette noire. Impossible d'apprécier toute la beauté de sa cuirasse. De même, on aimerait visiter la fourmilière autrement que par le biais d'une coupe un peu trop schématique. Après tout, ce sont les fourmis qui bâtissent la cité, pourquoi ne pas montrer les couloirs en perspective de face ?

Les fourmis sont des intra-terrestres, aussi passionnants que pourraient l'être des extra-terrestres. Or, *Sim Ant* ne fait que restituer notre vision de géant sur ce monde de lilliputiens. A quand le jeu qui nous donnera l'impression d'être un lilliputien dans un jardin, avec des images en contre-plongée — c'est-à-dire du ras du sol vers la cîme des herbes et non le contraire ?

Sim Ant est un superbe premier pas, espérons que d'autres suivront la piste des fourmis

SIM ANT

Logiciel en anglais
Editeur : Maxis
Distributeur : Ocean
Version testée : Mac couleur
Egalement disponible sur PC, et bientôt sur AMIGA



Texte
Bernard Werber

Photos
Frédéric Picard

CYBERPUNK

NIGHT CITY

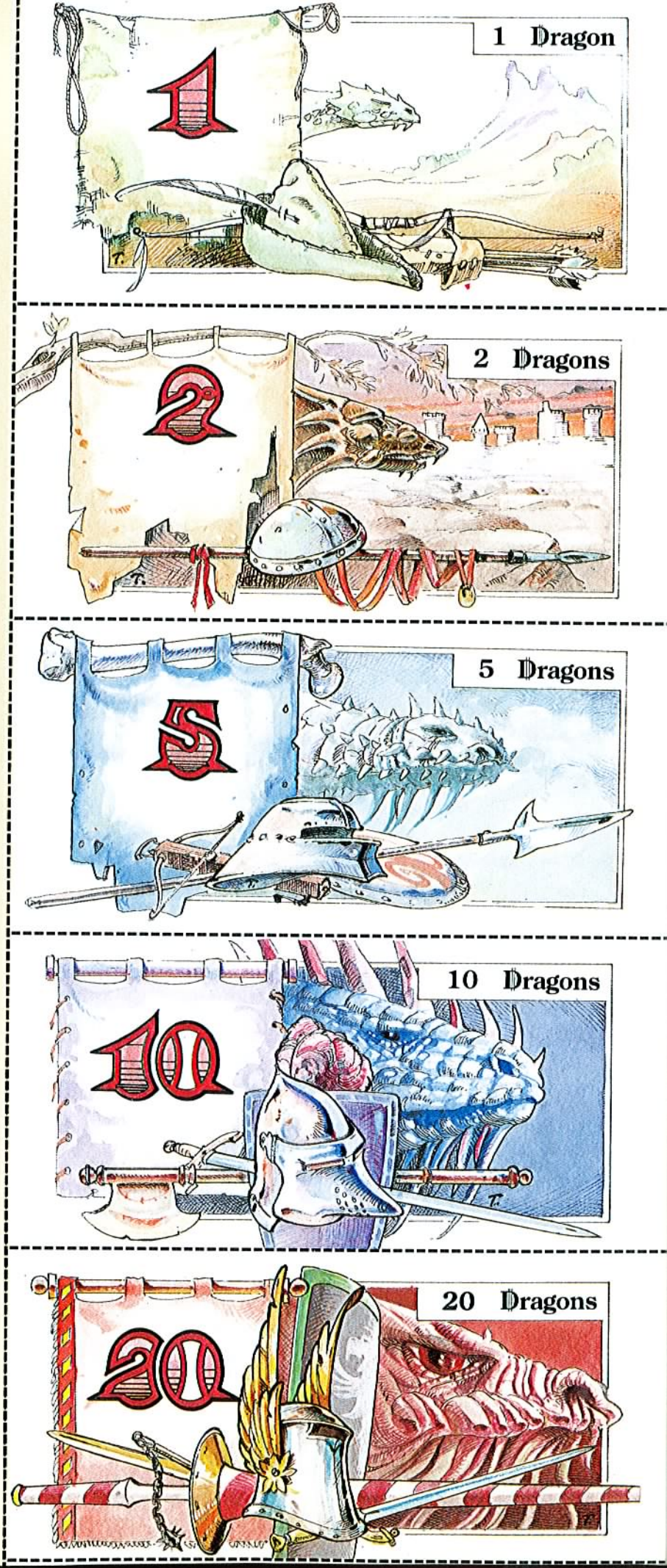
ORIFLAM

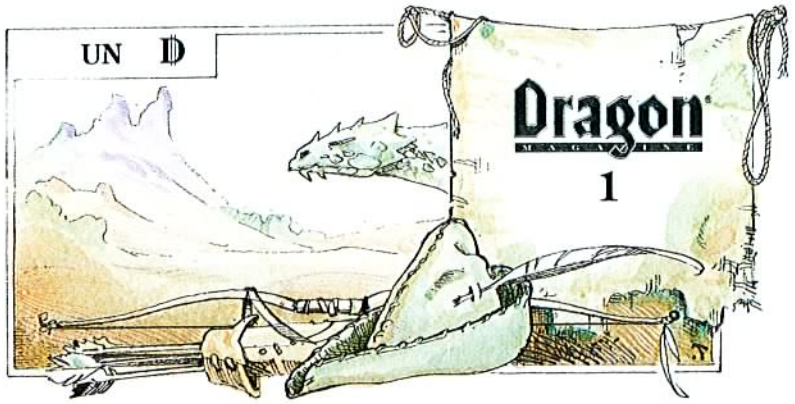
LA BANQUE DES DRAGONS

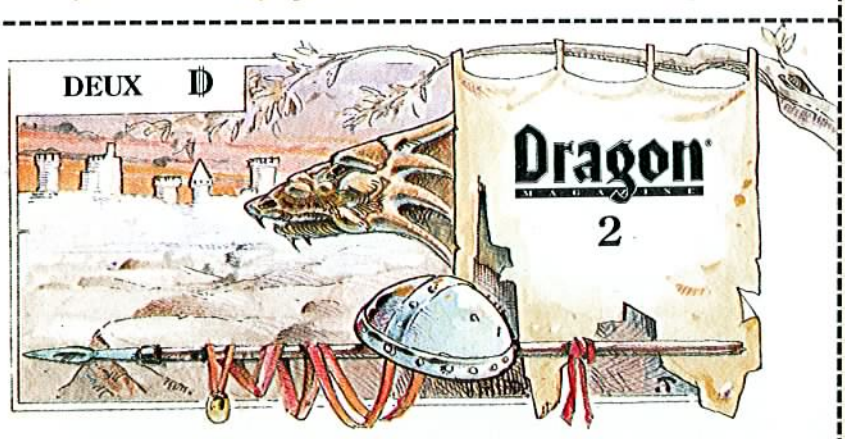
Le Ð Dragon est une monnaie réservée à nos lecteurs. Dans chaque numéro, de nouvelles planches de billets, des conseils sur la gestion de votre fortune et des opportunités à saisir !
Toute correspondance concernant la monnaie Ð doit être adressée à Hexagonal, DRAGON® Magazine, (Banque des Ðragons), 115 rue Anatole France, 93700 DRANCY.

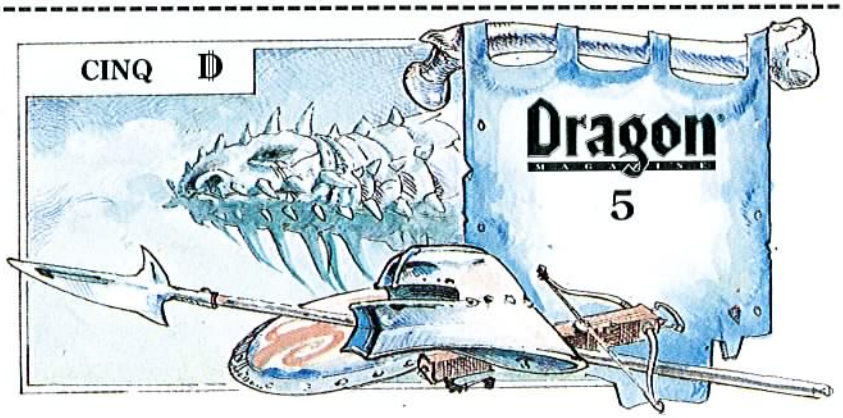
Si vous avez lu notre article du N°4 "A la recherche de Laureline" vous savez sans doute dans quels affres commerciales se trouve le Docteur Wandalu, un Brovinien de Kzoulok de nos amis. Il détient un stock de 45.000 masques de cérémonie Gnyapren, tous différents, et ne parvient pas à les écouler malgré leur indéniable valeur artistique. Rappelons, que ces masques sont vivants et se nourrissent de métal par électrolyse atmosphérique : si vous en suspendez un au mur, il risque d'absorber en peu de temps tous les objets métalliques de votre appartement. Cela explique sans doute la désaffection du public vis-à-vis de l'art Gnyapren.

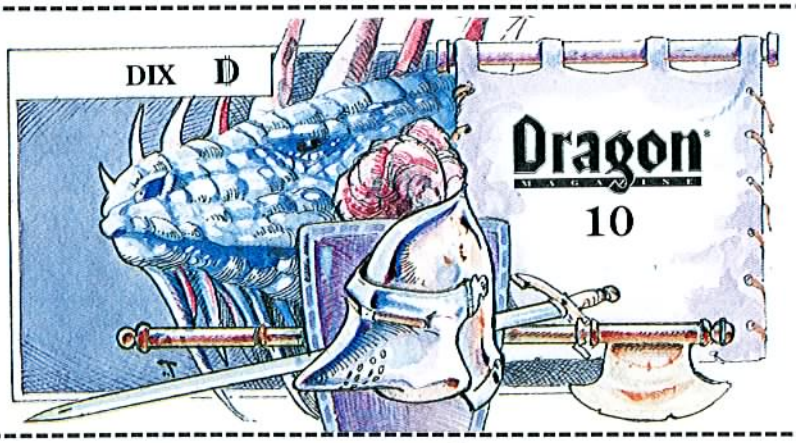
Jamais en reste d'une bonne action (en bourse), nous avions décidé d'ouvrir nos colonnes à ceux qui sauraient trouver un marché pour le Docteur Wandalu. Les suggestions furent nombreuses, et les meilleures nous vinrent des personnes suivantes (qui gagnent chacune 100 Ð) :

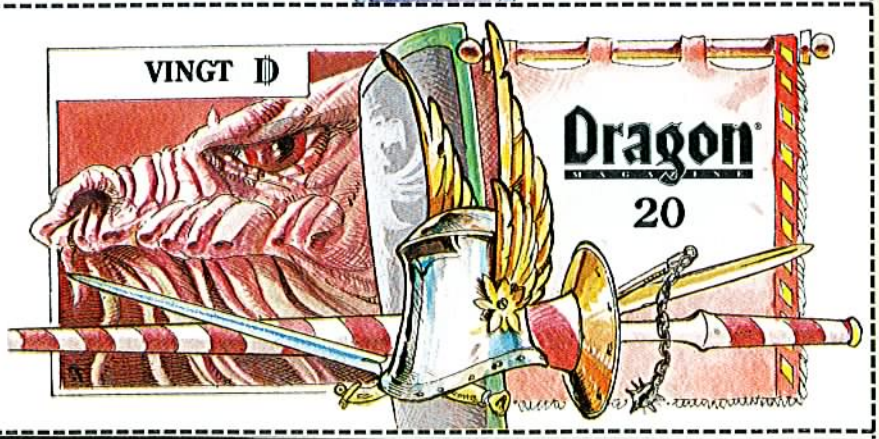












Carole DUGUY [Gholgoz'], St Mars du Désert ; Nicolas GALLOIS, Paris ; Cyrille GOLLIARDON, La Tour de Salvagny ; Franck GUILLAN [Gorguel de Karhn], Commercy ; JMIC [Codex Akryn], Grenoble ; Hervé KIMMICH [Djarek Bonnaventure], Illkirch ; Sylvain LOVISI [Teledan], Pontault-Combault.

Voici des extraits de leurs lettres :

SOLUTION ECOLOGIQUE

TELEDAN, sujet du roi elfe Eldan d'Arborea, parle au nom de sa planète menacée de pollution :

"Depuis la grande guerre contre le Magiocrate Hulmur, nous avons d'immenses plaines couvertes de cadavres, eux-mêmes revêtus d'armures. et ces armures sont métalliques. Voyez le tableau : toutes nos terres elfes, les champs de wern, etc. couverts de métal salissant le paysage.

"Et imaginez les jeunes elfes jouant à la balle et risquant d'attraper cette maladie, le titanos, ou tétanos, je ne sais plus... Nous serions donc heureux de pouvoir bénéficier de vos Masques pour nettoyer nos forêts."

Toujours dans le domaine de l'élimination des déchets, une charmante Shingouz du nom de GHOLGOZ' nous fait une intéressante proposition :

"Je suis actuellement sur Point Central, où je me suis fait des amis Zools. Or cet endroit, paradis pour les uns, énorme capharnaüm pour les autres, est formé pour plus de 80% de métal. Vous n'imaginez pas quel problème posent les déchets métalliques, les couloirs peu empruntés et les cellules désaffectées : les Zolls n'arrivent pas à s'en débarrasser, et les envoyer sur Zomuk, la planète-décharge, reviendrait cher. Les masques Gnyapren représenteraient une excellente alternative. Je me ferai une joie de vous mettre en rapport avec les Zolls."

MALHONNETES, VA !

Un autre de nos lecteur, Nicolas GALLOIS, joue les intermédiaires dans un but moins avouable :

"Je suis actuellement mercenaire au service de "Perce-Fer" — le plus grand perceur de coffres-forts de la galaxie, comme vous le savez sûrement — et il m'a chargé de vous contacter (il ne traite jamais directement).

"Avant tout, "Perce-Fer" désirerait savoir en combien de temps les masques détruisent, disons, 5 cm d'épaisseur de métal, et si on peut en placer beaucoup sur une plaque d'environ 60 cm sur 60."

Quant à DJAREK BONNAVENTURE, il s'est acoquiné avec l'un des plus dangereux criminels de la galaxie :

"En ce moment, je négocie des affaires pour Jabba the Hutt. Mon employeur est très intéressé par vos masques et je ne pense trahir aucun secret en dévoilant ses intentions : de nombreux collaborateurs de Jabba ont été injustement mis en prison ; nous allons offrir des masques à ces malheureux qui croupissent dans des cellules de permacite, afin qu'ils puissent trouer la paroi et s'échapper.

"Nous envisageons aussi de fournir des masques à certains de nos spécialistes, car les lance-roquettes qu'ils utilisent actuellement ont une facheuse tendance à endommager le contenu des coffres-forts."

DJAREK expose une troisième idée que nous préférons ne pas ébruiter, on ne sait jamais...

DEUX MARCHES ARTISTIQUES

Sa majesté GORGUEL DE KARHN, 6e empereur de la dynastie des Wallalia, souverain incontesté de la galaxie de Miron Tal, nous fait part de son intérêt :

"La majorité de mes sujets sont des êtres constitués de métal. Ils apprécient tous les œuvres d'art et, par conséquent, les masques de cérémonie Gnyapren. Cependant, on en trouve peu chez nous.

"Je vois venir une question sur vos lèvres : comment des êtres de métal pourraient-ils collectionner des créatures qui se nourrissent, justement, de métal ? Tout simplement parce que mes fidèles sujets métalliques habitent sur des planètes dépourvues d'atmosphère et où l'électrolyse ne peut donc se faire !"

Malheureusement, Votre Majesté, les masques Gnyapren ne survivraient pas sans nourriture et se flétriraient, ce qui leur ôterait toute valeur.

Nous viendrons plutôt en aide à CODEX AKRYN, exilé grand-breton de l'Ordre du Lion :

"J'ai quitté mon pays afin d'échapper à un complot gigantesque. A Londra, de nombreuses victimes de cette conspiration ont dû se réfugier dans la Cité des Sans-Masques et donneraient cher pour se couvrir le visage de nouveau. Personnellement, j'ai préféré fuir mon pays plutôt que de dévoiler impudiquement mon visage : je ne suis ni esclave, ni barbare...

"Je peux vous fournir des contacts à Londra pour écouler les masques Gnyapren. On pourrait créer un Ordre Gnyapren afin de lutter contre le complot. Au moins, une armée portant ces masques pourrait faire des dégâts monstrueux dans les rangs de l'ennemi..."

DE L'USAGE GUERRIER DU MASQUE GNYAPREN

Cette dernière réflexion a provoqué l'indignation du Docteur Wandalu : "Ek'lotak glenn davorl tin selonq !" s'est-il violemment écrié, ce qui veut dire, en français expurgé : *Je ne suis pas un vil trafiquant d'armes !*

CODEX AKRYN n'est pourtant pas le seul à faire cette suggestion. Beaucoup imaginent ce que pourraient faire des troupes équipées de masques Gnyapren et d'armes non métalliques face à des adversaires munis d'épées, d'armures ou de chars d'assaut. Ils seront déçus : l'action électrolytique des masques Gnyapren est beaucoup trop lente pour un usage guerrier. A moins d'employer une méthode insidieuse comme le suggère ce bon Cyrille GOLLIARDON : il suffit de les offrir au roi ennemi qui, considérant leur valeur, les placera dans sa salle du trésor. Ses réserves d'or et d'argent fondront peu à peu et il ne pourra plus entretenir son armée.

ENCORE DES MENACES !

HAAKON LE TERRIBLE ose réitérer ses menaces du N°3 (nous promettant maintenant l'implosion individuelle). Cette fois-ci c'en est trop ! Des mesures de rétorsion s'imposent : nous engageons donc une action en justice envers le sieur Haakon, dit le Terrible, qui sera déféré devant la Cour de Justice du Castel Waldorf.

UN CHANT DE GUERRE POUR LES ORQUES

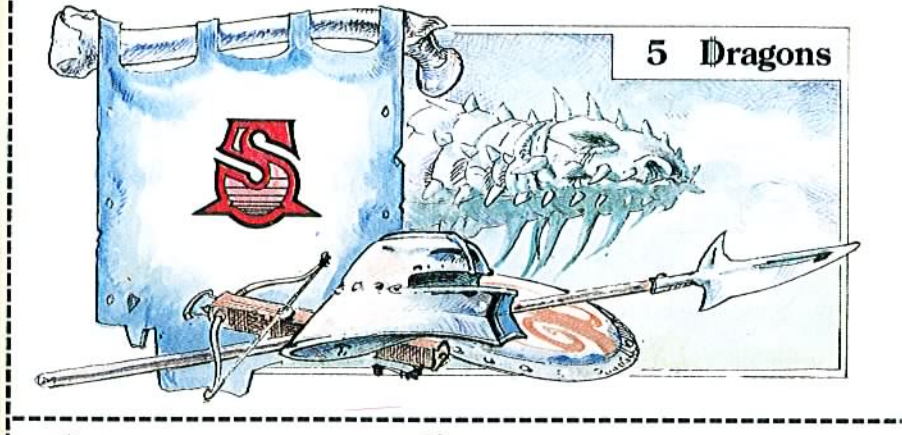
Son Immondicité le Grand Roi Thar, chef des tribus des Terres Brisées, est un excellent client de la Banque des Dragons. C'est dans nos coffres, qu'il dépose le fructueux produit de ses pillages ; aussi n'avons-nous rien à lui refuser. Or, Sa Répugnante Majesté souhaite ajouter de nouveaux chants au répertoire que beuglent ses guerriers ; des chant bien rythmés et faciles à apprendre.

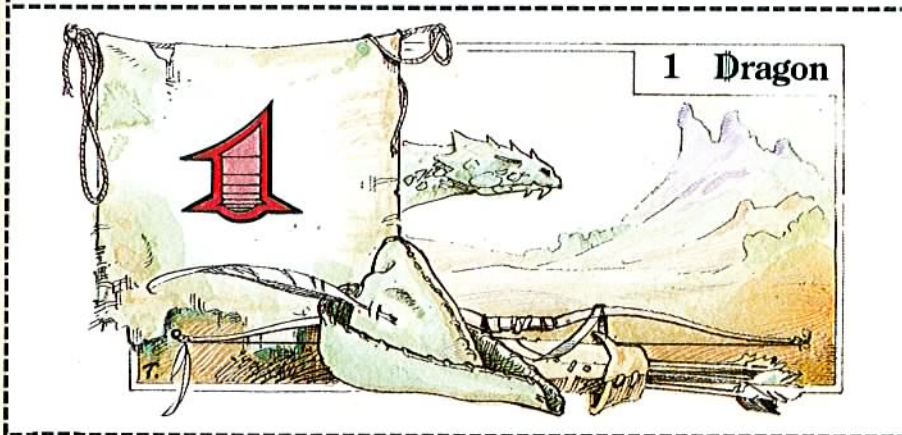
Envoyez-nous vos œuvres ! Nous les soumettrons à Sa Malpropreté qui retiendra les meilleures pour sa Légion.

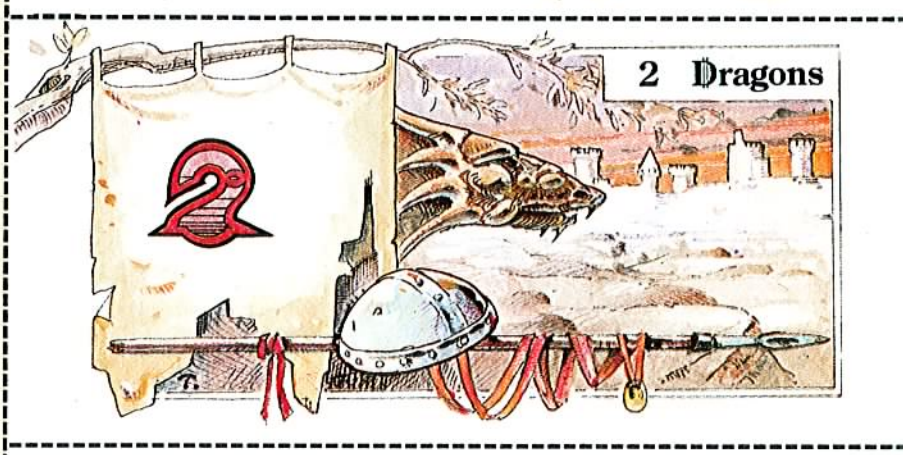
Pour concourir, vous devez nous adresser **avant le 30 avril 1992 :**

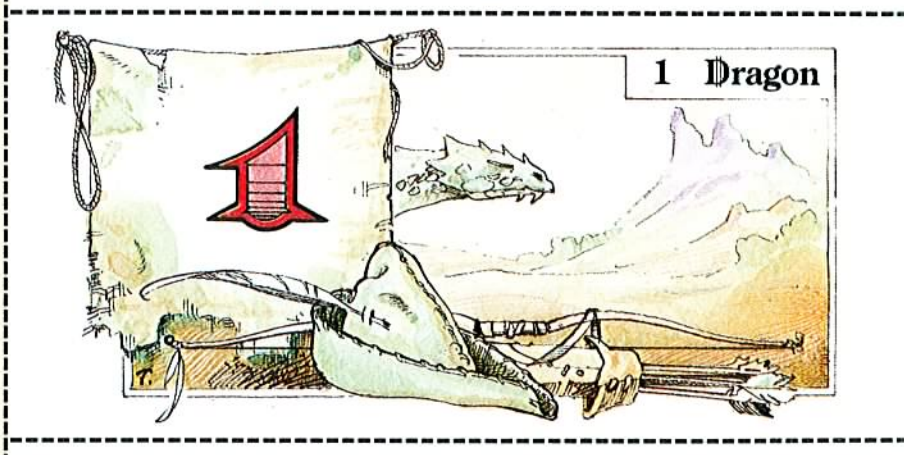
1) **les paroles** du chant. Elles peuvent être :

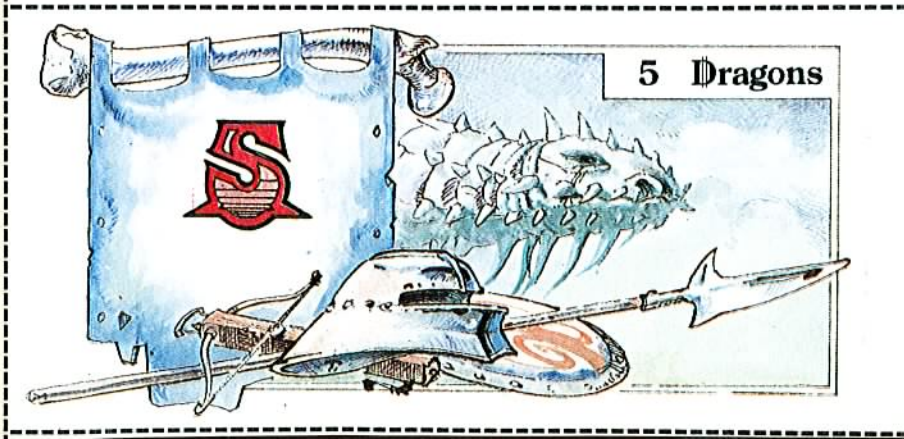
- en français seulement (ça ne dérange pas les orques de chanter sans comprendre),

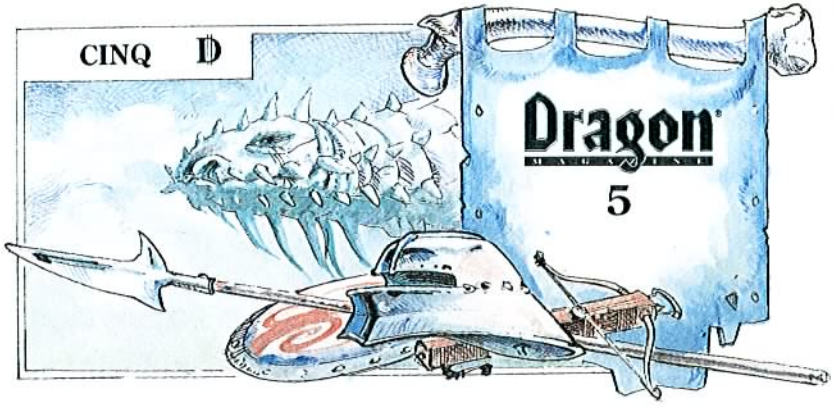


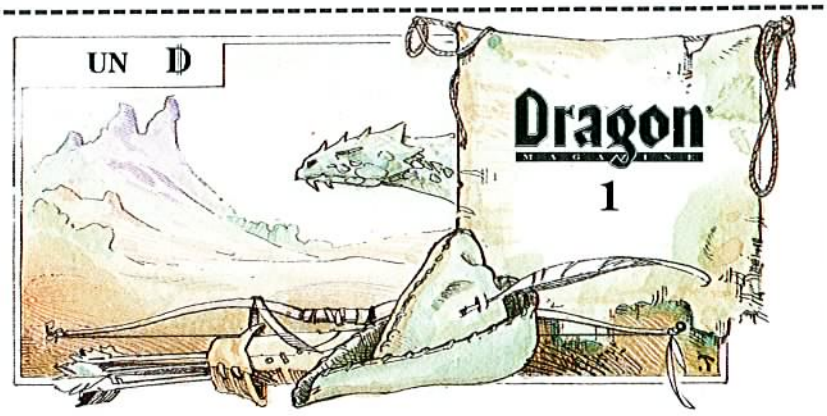


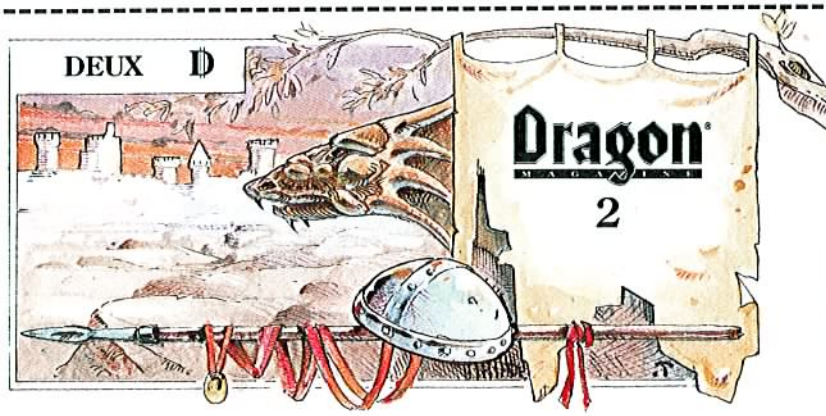


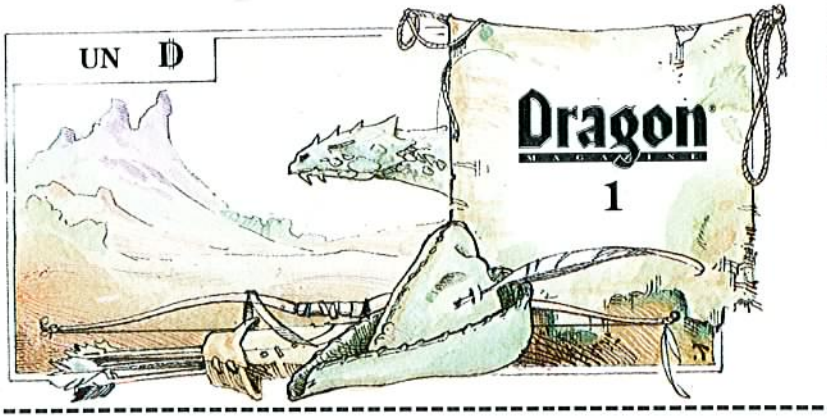


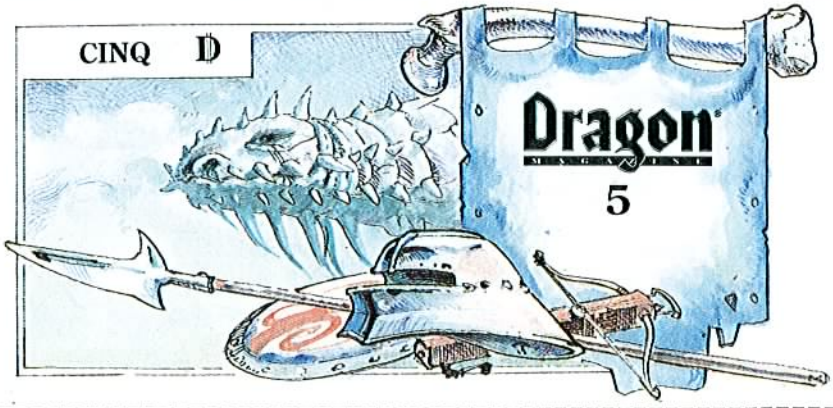












- en orque, mais dans ce cas, joignez la traduction en français.
2) **la musique** : vous n'êtes pas obligé d'envoyer une partition. Il suffit de nous indiquer sur quel air connu vos paroles se chantent. Vous pouvez aussi envoyer des cassettes, mais ne comptez pas que Sa Brutalité vous les rende !

Les cinq chants les plus "orquiens" seront sélectionnés par Sa Putrescence qui récompensera les auteurs par la somme de 100 Đ chacun — prélevés sur son compte à la Banque des Đragons.

RESULTATS DE LA VENTE AUX ENCHERES DE DRAGON® MAGAZINE N°4

Voici les noms des lecteurs qui gagnent les trésors proposés dans le n°4.

LOT N°1 : Cyril BOURGOUIN (41) remporte, avec une enchère de 734 Đ, le superbe jeu de plateau *La fureur de Dracula*, offert par Oriflam. Un collector, puisqu'il est épuisé chez l'éditeur.

LOT N°2 : Grégoire BILLON (94) succèdera à Stanislas Beck, un chasseur de vampires célèbre pour avoir combattu le terrible Strahd von Zarovitch. Avec une mise de 412 Đ, Grégoire gagne le pieu et le marteau fétiche de Stanislas, ainsi qu'une poignée arrachée au cercueil du vampire.

LOT N°3 : Pierre MARTINEZ (63) a judicieusement investi ses 162 Đ et pourra orner ses murs de l'inestimable fresque "Le prince Samir chasse le dragon blanc". De son côté, l'artiste Filisvagor emporte la totalité des enchères misées sur ce lot, soit 546Đ !

LOT N°4 : Les trois *AD&D® Trivia* offerts par Hexagonal ont été emportés par Stéphane VERBEKE (83) avec 678 Đ, Antoine CONTAL (78) avec 506 Đ et Amandine PILLAULT (92), avec 506 Đ également !

LOT N°5 : Stéphane VARNUSSON (55) et Stéphane VALLÉE (34) ont respectivement misé 1068 et 568 Đ. Chacun gagne deux jeux de plateau offerts par Oriflam : *Excalibur* et *Le Roi Arthur*.

LOT N°6 : Jean-Christophe TOFFALONI (54) a misé 510 Đ, Michel PLUEN (75) 496 Đ, Franck MORTIER (91) 475Đ, Laurent BUR (51) 464 Đ et Yann BLANCHARD (94) 350Đ. Chacun recevra deux entrées pour le Salon du jeu de réflexion, offertes par Hexagonal.

LOT N°7 : 74 kenders sont venus à la surprise partie organisée dans les stocks de notre éditeur ! Gérald MANZANARES (01) et Laurent ANDRÉ (71) avaient exactement prévu le nombre des convives. Les 490 Đ misés par les perdants sont équitablement partagés entre les deux vainqueurs, qui reçoivent chacun 245 Đ.

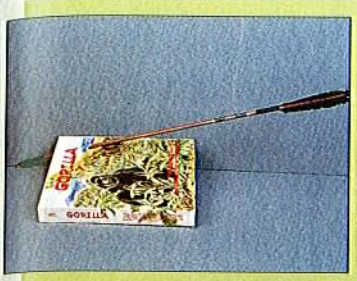
ATTENTION !

• **N'attendez pas pour oser** : sur 15 gagnants, on compte 8 nouveaux abonnés ! La chance semble de leur côté...

• **Ne jettez pas l'argent par les fenêtres...** comme ces deux lecteurs qui ont annoncé une somme ne correspondant pas au total des Dragons joints à leur bulletin (même en comptant ceux acquis par abonnement). Bilan : une perte sèche d'environ 2000 D !

VENTE AUX ENCHERES

(date limite : Jeudi 30 avril 1992)

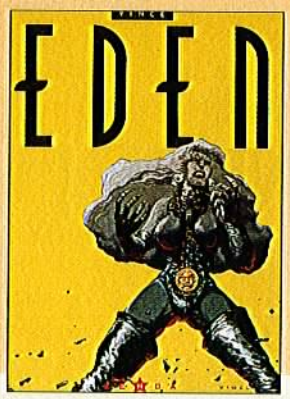


LOT N°1 : La tribu des orques Grotz Niarkf s'était emparée de nos trésors. Pour les récupérer, notre corps expéditionnaire a dû traverser les lignes orques par deux fois et, au retour, certains articles en ont subi les conséquences. C'est ainsi qu'un stock de 3 GORILLA (voir notre article sur les jeux à offrir un 1er avril), a été troué de flèches.
3 gagnants pour cette enchère, l'offre la plus haute remportant non seulement un jeu, mais aussi une des flèches orques qui l'a transpercé !
Mise à prix : 40 Ð ;
3 gagnants.

LOT N°4 : Offert par les éditions Delcourt, 5 exemplaires du 3ème tome des Légendes des contrées oubliées, LE SANG DES ROIS. On ne présente plus cette saga, morceau d'anthologie de la BD d'heroic fantasy. Les albums seront dédicacés par leurs auteurs, Ségur et Chevalier.
Mise à prix 35 Ð ;
5 gagnants.

LOT N°3 : Offerts par les éditions Denoël, 5 exemplaires dédicacés du SYNDROME DU SCAPHANDRIER, le dernier livre de l'auteur mythique Serge Brussolo. Ce roman fantastique vous entraînera dans les rêves et les cauchemars d'un artiste-médium dont les œuvres sont des ectoplasmes.
Mise à prix : 20 Ð ; 5 gagnants.

Lot N°2 : 5 exemplaires dédicacés de la BD EDEN de Vince, offerts par les édition Zenda. Premier album de la collection Poison, EDEN est aussi la première BD cyberpunk en français.
Mise à prix : 30 D$; 5 gagnants.



LOT N°6 :
Les puces du Roi Thar.
Comme tous les dix ans, Thar, Grand Roi orque des Terres Brisées, va prendre son bain. Ne croyez pas qu'il se sente sale, mais il est fatigué de porter ses puces, dont le poids total excède celui de son armure...
Les puces royales sont très résistantes, et nous savons que même après ce bain, elles seront encore nombreuses. Combien exactement ? Choisissez un nombre entre 1 et 100 et misez 10 Ð, les gagnants se partageront la totalité des mises.
Si vous connaissez bien l'histoire des Terres Brisées, vous pouvez également répondre à cette question facultative : considérant l'état de santé du Roi Thar, ses puces devraient avoir quelque chose de très spécial. 50 Ð au premier qui nous dira de quoi il s'agit.

LOT N°5 : 5 exemplaires du 3ème tome de la saga Berserker : LA PLANETE BERSERKER de Fred Saberhagen. Surgis de l'espace profond, les Berserkers sont des vaisseaux-robots programmés pour détruire des planètes entières ! Les éditions l'Atalante nous ont conduits sur les lieux de la bataille de l'Essaim de Pierre, affrontement décisif où se joua la survie de l'espèce humaine. Nous y avons ramassé des pièces détachées de Berserker qui dérivaient dans l'espace Elles sont offertes en bonus aux vainqueurs de cette enchère !
Mise à prix 15 Ð ; 5 gagnants.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)
VENTE AUX ENCHERES DU N°5

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

Lot	Mon Enchère		
N°1	..... Ð	N°4	..... Ð
N°2	..... Ð	N°5	..... Ð
N°3	..... Ð	N°6	..... Ð

Total Misé ..... Ð

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

Fonctionnement de la Banque des Dragons

1) L'enchère est nominale. Même si plusieurs lecteurs mettent leurs fonds en commun, un seul nom doit figurer sur le coupon-réponse.
2) Pour être valide, le montant de votre offre **doit correspondre exactement** au total des Dragons joints dans l'enveloppe (seule exception : les 250 Ð d'un abonnement pris en même temps). **Tous** les billets doivent obligatoirement être **découpés**. Dans tous autres cas, l'enchère est nulle et les Ð sont perdus. Aucune photocopie de Ð n'est admise.
3) Les enchères se font "à l'américaine", c'est à dire que la somme misée est toujours perdue, que vous remportiez l'enchère ou non. Aucun Dragon (même tatoué...) ne sera retourné à son ex-propriétaire.
4) Les lecteurs qui s'abonnent en retournant le bulletin imprimé au verso peuvent aussitôt participer aux enchères avec leurs 250 Ð de cadeau de bienvenue, mais ils doivent alors utiliser la totalité de cette somme.
5) La Banque des Dragons ne fait pas crédit et ne rend pas la monnaie.
6) Rien ne vous oblige à miser sur tous les lots. Vous pouvez amasser vos Dragons et attendre les prochains numéros pour jouer avec un gros capital.
7) La vente aux enchères est limitée dans le temps. Toutes les offres qui nous parviennent **après la date de clôture sont nulles** (le cachet de la Poste faisant foi) et les Dragons qui les accompagnent sont perdus.
Dans le cas d'abonnement réglé par mandat international, les 250 Ð de bienvenue (s'ils sont joués) ne seront pris en compte qu'à réception du mandat. Si celui-ci nous parvient après la date de clôture des enchères, tous les Dragons joués (y compris les 250 Ð) sont perdus.
8) En cas d'égalité (deux offres gagnantes de même montant pour le même objet), c'est la première offre envoyée qui l'emporte, le cachet de la Poste faisant foi.
9)La liste des gagnants est publiée dans la revue. Les lots sont envoyés directement aux vainqueurs dans les semaines qui suivent.
10) Totalement fictive, la monnaie Dragon n'est absolument pas convertible. L'utilisateur de Dragons s'engage à accepter toute décision de DRAGON® Magazine concernant les billets.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)

ABONNEMENT

Nom .....

Prénom .....

Adresse complète .....

.....

.....

❑ Oui, je m'abonne à DRAGON® Magazine pour **6 numéros** au prix de :

❑ **175 FRF** seulement (au lieu de 210 FRF au numéro) pour la France Métropolitaine, ou

❑ **200 FRF** pour l'Europe,(par mandat international uniquement), ou

❑ **250 FRF** pour le reste du monde (par mandat international uniquement).

❑ **je gagne en plus la somme de 250 D.**

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)

ANCIENS NUMEROS

Nom .....

Prénom .....

Adresse complète .....

.....

.....

Je commande DRAGON® Magazine :

❑ n°0 ❑ n°1 ❑ n°2 ❑ n°3 ❑ n°4 ❑ n°5

au prix de 35 Frs l'exemplaire, plus participation aux frais de port et d'emballage :

❑ 1 ex. : 15 FRF soit 50 FRF au total

❑ 2 ex. : 25 FRF soit 95 FRF au total

❑ 3 ex. : 30 FRF soit 135 FRF au total

❑ 4 ex. : 35 FRF soit 175 FRF au total

❑ 5 ex. : 45 FRF soit 220 FRF au total

❑ 6 ex. : 50 FRF soit 260 FRF au total

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

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

Tous les abonnements reçus avant le **27 MAI 1992** *commenceront au* ***n° 6***

Délire MACABRE

La famille Addams va au cinéma

Il serait bien surpris, Charles Addams, s'il pouvait voir quel film Barry Sonnenfeld a tiré de sa génialissime bande dessinée. Mais Addams est parti rejoindre ses créatures en 1988, à l'âge vénérable de 76 ans. Si, en France, personne n'a entendu parler de ce créateur inspiré, il est une véritable star aux Etats Unis.

C'est en 1932 que la BD. *Addams Family* voit le jour. Farfelue et macabre, elle se révèle un chef-d'œuvre d'humour noir. On y découvre une famille unie mais sortant quelque peu de l'ordinaire. Morticia, la mère, a le physique et le charme vénéneux de la sorcière de Blanche-Neige. Gomez, le père, est un gentilhomme décavé, prêt à sortir l'épée à la moindre provocation. Les deux enfants, Wednesday et Pugsley, s'amusent gentiment dans leur chambre avec leur guillotine et leur chaise électrique. N'oublions pas l'oncle Fester, loufoque de première classe, ni la Chose, une main séparée de tout corps qui rend bien des services dans la maison.

Cet univers original et délirant avait déjà inspiré une sympathique série TV. dans les années 60, mais le cinéma n'avait pas encore exploité cette mine d'idées. Pour son premier long métrage, Barry Sonnenfeld, chef opérateur attitré des frères Cohen depuis *Sang pour Sang*, livre une adaptation très fidèle concoctée par les scénaristes de *Beetlejuice* et d'*Edward aux mains d'argent*.

Comme on peut s'y attendre avec cette équipe de choc, l'atmosphère n'a rien de morose. Dès les premières images, le ton est donné : le film jongle avec les clichés de l'Horreur pour notre plus grand plaisir. Rien n'est à prendre au sérieux dans cette suite de gags grinçants. Le scénario, un peu faible, il faut le reconnaître, n'a vraiment pas d'importance. Seules comptent les situations frapadingues servies par une interprétation de haut niveau. Anjelica Huston, Raul Julia et Christopher Lloyd, le savant cabotin de *Retour vers le futur*, s'en donnent à cœur joie. On n'est pas prêt d'oublier la version gore de *Hamlet* interprétée à grand renfort d'hémoglobine par les gosses, ni les cavalcades de la Chose dans les couloirs d'un superbe château gothique !

Décors et costumes sont également de toute beauté : on rencontre rarement de telles qualités esthétiques dans un divertissement à l'américaine.

Le grand Charles Addams peut être satisfait car les spectateurs du monde entier vont découvrir son œuvre dans d'excellentes conditions. Espérons qu'un éditeur français aura l'idée de rééditer la bande dessinée : elle n'a pas pris une ride et reste un véritable chef-d'œuvre dans le domaine, ô combien difficile, de la fantaisie macabre. Il est temps que la France se laisse séduire par cette étrange famille, fascinante et drôle, dont les aventures constitueraient une excellente base pour un jeu de rôles farfelu.

NDLR : Faute de jeu de rôles spécifiquement consacré à la Famille Addams, It came from the late, late show *semble un choix judicieux (voir notre article "Sous le signe de la tronçonneuse"). Côté micro et consoles, un jeu de plate-forme basé sur le film est annoncé. Quant au flipper "Addams Family", on le trouve déjà dans les meilleurs troquets !*

La BD, Addam's Family n'est pas traduite, mais vous avez peut-être eu la chance de voir la série TV. Maintenant, le film arrive et il vaut le déplacement.

Texte
Caroline Vié

LES MANGEURS CHAIR HUM

Les orques pullulent dans les univers AD&D® où ils représentent une menace permanente pour l'homme et les autres peuples civilisés. Et pourtant, malgré la peur et la haine qui nous séparent "il existe un point de vue orque sur les choses qu'il est possible de comprendre et même de prendre en pitié"
(Paul H. Kocher)

Jeu de Rôles Page 84

Texte
Roger Moore
Traduction
Serge Olivier

"Frustres, grossiers, stupides, bref, excécrables"
(Gary Gygax)

Les orques sont probablement les créatures humanoïdes les plus répandues. Leur apparence varie grandement, mais ils gardent toujours un aspect humain mêlé à... quelque chose d'autre.
Presque toutes les sociétés orques sont fondées sur une sélection impitoyable : seuls les forts et les malins survivent et ont une chance de s'élever dans la hiérarchie sociale. Les orques n'ont aucun respect pour les faibles et n'hésitent pas à se mettre au service de plus forts qu'eux. Ils se méfient de toutes manifestations d'amitié et d'amour, qu'ils prennent pour un voile couvrant les intentions les plus basses. Si on leur témoigne une bienveillance sincère, ils cherchent immédiatement à en tirer avantage.

OBJECTIF SURVIE

La mentalité des orques s'explique par leur passé et l'influence de leurs dieux. Les sages ont découvert que les orques sont originaires de contrées désolées où la survie était difficile. Seul un groupe soudé pouvait espérer trouver assez de nourriture pour subvenir aux besoins de (presque) tous ses membres. Les plus forts se partageaient la pitance tandis que les faibles mouraient de faim — ils seraient morts de toute façon, alors...

Les orques les plus forts se débrouillaient pour obtenir un peu plus que le minimum vital afin de se faciliter l'existence et de tâcher de garantir leur sécurité personnelle. Ils pouvaient ainsi se préoccuper d'autres choses que de leur survie immédiate ; par exemple, imaginer comment acquérir plus de nourriture et d'espace vital. Et le moyen le plus aisé était de les prendre aux peuples voisins, généralement d'autres orques. C'est l'origine de cette compétition intertribale acharnée qui maintient les orques dans un état de guerre permanent et apparemment éternel.

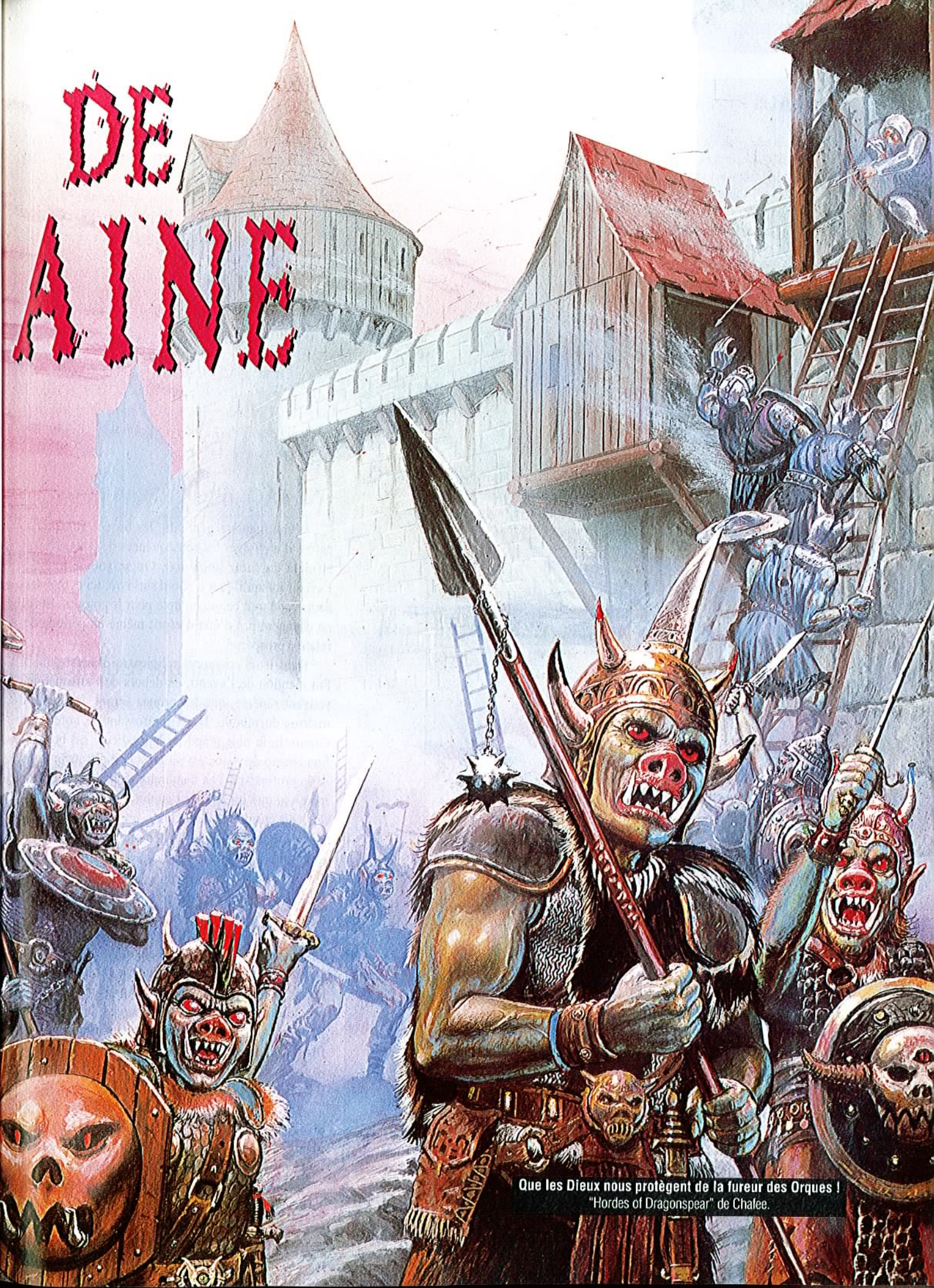
Les orques sont, par nature, des créatures nocturnes. Ils préfèrent saisir leur proie quand elle dort et ne peut s'échapper. Ce tempérament a conduit au développement de leur infravision, qui leur permet de distinguer, dans l'obscurité, les organismes vivants par la chaleur qu'ils dégagent.

Les orques aiment vivre dans des cavernes pour la protection qu'elles offrent. Des régions sauvages, où un ciel fortement voilé les protège de la morsure des rayons du soleil, constituent leur habitat naturel. De telles contrées ne sont pas rares dans les univers fantastiques : il y règne un crépuscule éternel qui trouve son origine dans la magie des hommes ou des dieux. Les orques s'y montrent particulièrement actifs et ne craignent pas de chasser ou de lancer des raids en plein jour.

UNE VIE BREVE ET VIOLENTE

Bien que les épreuves et les dangers aient fait des orques une race robuste et résistante, leur espérance de vie est courte : elle se situe entre 12 et 26 ans — 40 ans paraissant un maximum. Le taux de reproduction est élevé mais la mortalité infantile aussi. A peine un enfant sur trois atteint l'âge adulte et bien peu mourront de vieillesse.

Tout cela ne surprendra pas celui qui connait un peu les orques. Bien plus choquant est le fait qu'ils acceptent ce mode de vie et même le justifient. "Comment pourrait-on nourrir autant de petites bouches affamées ?" répondit un orque prisonnier à un paladin curieux. "Quelle importance, si certains enfants meurent, quand on en a beaucoup ? Ce sont les plus faibles... Les plus résistants vivent et travaillent pour vous. Leur force est votre fierté. Qui veut de rejetons faiblards ? Ils sont incapables de vous protéger si l'ennemi vous attaque durant votre sommeil."



Que les Dieux nous protègent de la fureur des Orques !
"Hordes of Dragonspear" de Chalee.

AUTRES MONDES, AUTRES ORQUES

Cet article est spécialement consacré aux orques peuplant les différents univers du jeu de rôles AD&D®. Cependant, les informations qu'il contient valent également sur beaucoup d'autres mondes, tant il est vrai que les instincts sanguinaires des orques, leur sauvagerie et la répugnance qu'ils inspirent aux races civilisées restent remarquablement constants d'un univers à l'autre. Et, s'ils peuvent changer de nom ou d'aspect, ils restent l'archétype du peuple discipliné et malfaisant qui destitue ses chefs faibles pour les remplacer par des oppresseurs énergiques.

Tous ces traits viennent en droite ligne du *Seigneur des Anneaux,* dont l'auteur est le premier à avoir mentionné l'existence des orques. On ne s'étonnera pas de retrouver ces créatures dans *JRTM,* jeu de rôles directement basé sur l'œuvre de Tolkien. Pour plus de détails sur les orques des Terres du Milieu, reportez-vous aux encadrés de l'article "La vengeance du dieu borgne".

Les Orques Sombres du Vieux Monde de *Warhammer Fantasy Roleplaying* ont développé certains particularismes. Leur haute taille et leur force sont dus à un régime particulier : ils dévorent tout vif les orques plus petits. "Bouffer du nabot" est pour eux un mode de sélection génétique.

Dans *Rêve de Dragon,* les orques sont appelés Groins. Tout ce qui brille les attire, et ils s'entichent de n'importe quelles babioles. Un Groin est fort capable de vous décapiter rien que pour s'approprier votre médaille en toc.

Sur bien des mondes, les orques résultent de mutations. Dans *RuneQuest,* ils sont les descendants d'elfes corrompus, de la mauvaise herbe donc, puisque les elfes de Glorantha sont des végétaux. Plus étrange peut-être : le monde de Harn est infesté d'orques insectoïdes, les Garguns, qui naissent dans des œufs pondus par une reine...

A DECOUVRIR

Jeux de rôles
(Editeur/Distributeur)
D&D®, AD&D® (TSR/Hexagonal et Jeux Descartes), *JRTM* (ICE/Hexagonal), *Warhammer Fantasy* (Games Workshop/Jeux Descartes), *Rêve de Dragon* (Ludodélire), *RuneQuest* (Chaosium/Oriflam), *Harn World* (Columbia Games/Hexagonal). Tous traduits, sauf Harn World.

Aides de jeu
Pour en savoir plus sur les dieux des orques :
• *Monster Mythology Guide* pour AD&D®. Ce guide présente dans le cadre de la 2° édition les divinités non-humaines exclues du Legend & Lore. — en mai.

Aides de jeu spécifiquement consacrées aux orques :
• *Dark Folk* (Role Aids/AGMAT), pour tous jeux de rôles médiévaux-fantastiques.
• *The Orcs of Thar,* pour D&D®.
• *Goblins' Return,* Spelljammer Adventure, pour AD&D®. Contrez la menace des scro, cousins des orques, qui surgissent des profondeurs de l'espace. Attention, ce n'est pas de la SF. mais de la Space-Fantasy !
• *Goblin's Lair Adventure Pack,* trois mini-aventures pour D&D® mettant en scène des gobelinoïdes — en juillet.
• *Hordes of Dragonspear,* un scénario pour les Royaumes Oubliés d'AD&D®. Les orques envahissent les Royaumes — en novembre.

LE TRISTE SORT DES FEMELLES ORQUES

Comme on peut le déduire de ce qui précède, les orques préfèrent les enfants mâles. Les femelles sont à peine moins nombreuses à la naissance, mais leurs chances d'atteindre l'âge adulte sont beaucoup plus faibles. Il y a donc plus d'orques mâles que de femelles, ce qui n'est pas dû à des causes naturelles, comme chez certaines races demi-humaines, mais à la pratique de l'infanticide et autres procédés coercitifs visant à modifier l'équilibres des populations des deux sexes. Dans la société orque, seuls les talents guerriers permettent d'atteindre un haut niveau social. Les femelles naturellement moins fortes s'en trouvent disqualifiées. Elle ne sont bonnes qu'à porter le plus grand nombre d'enfants possible et à nettoyer les cavernes. *(NDLR : comprenez par là, empêcher les ordures de s'y accumuler au point de gêner même des orques.)*

UNE RACE À COURTE VUE

D'une manière générale, les orques sont incapables d'envisager les conséquences de leurs actions au-delà du futur immédiat. On se soucie peu de l'avenir lorsqu'il faut d'abord survivre. Ici et maintenant, voilà tout ce qui compte pour les orques. Et ils ne changent pas d'état d'esprit même en période de relative prospérité.

Dans leurs croyances religieuses, il n'est jamais fait mention de l'avenir, en-dehors de l'affirmation, souvent répétée, que les orques seront un jour les maîtres du monde. Il est intéressant de noter que Gruumsh, le plus grand de leurs dieux, est borgne. Son champ de vision est restreint et il n'a aucun sens de la profondeur. Les nombreux récits le concernant montrent que lui aussi est enclin à agir d'abord et à réfléchir ensuite. S'il rencontre un autre dieu qui ne le remarque pas ou ne lui témoigne pas le respect approprié, il ne se pose pas de questions, il attaque.

LÉGENDES ORQUES

Gruumsh a un fils, Bahgtru, demeuré mais doté d'une vue normale. Quand Bahgtru se cogne l'orteil contre un rocher, son père maudit le bloc de pierre et le fracasse en petits morceaux. Après cet exploit, il proclame sa victoire sur les forces de la nature. Ereintés et meurtris par leurs efforts, Gruumsh et son fils sont inquiétés peu après lors d'un combat contre des géants. Mais le dieu borgne n'y prend pas garde : il lui paraissait naturel de réagir ainsi.

Même s'il arrive que Gruumsh réfléchisse avant d'agir, sa colère s'éveille facilement et, inévitablement, obscurcit son jugement. Il n'a qu'un seul œil, donc une seule vision du monde : la sienne. Les shamans orques et les prêtres semi-orques s'éborgnent volontairement dans l'espoir d'ajuster leurs perceptions à celles de leur dieu.

Du venin sur les lames et du sang dans les yeux.
"Blizzard Pass" de Tim Truman.

LE SORT DES BATARDS

Comme chacun sait, les semi-orques sont le produit d'un croisement entre les races humaines et orques. Ils ont mauvaise réputation : d'après une autorité reconnue, la plupart sont "frustres, grossiers, stupides — bref, excécrables". Voilà qui n'est guère étonnant, si l'on considère la part non-humaine de leur hérédité.

Engendrés dans des circonstances pour le moins douteuses, les semi-orques gardent des caractéristiques des deux races, où qu'ils soient élevés. Ceux qui grandissent parmi les orques sont immergés (les mâles tout au moins) dans le milieu social décrit plus haut. Bien que les orques à "sang pour sang" n'apprécient pas forcément ceux qu'ils nomment les "demi-humains", ils réalisent que ces derniers l'emportent sur eux par leur intelligence et leurs facultés d'adaptation.

Engendrés dans des circonstances pour le moins douteuses, les semi-orques gardent des caractéristiques de leur deux races parentes.

JALOUSÉ PAR LES ORQUES

A moins que la rivalité avec ses frères de race n'ait brutalement écourté sa vie, le semi-orque a toutes les chances de gagner du pouvoir, de l'influence, et d'atteindre une place respectable au sein de sa tribu. Conscient de sa différence, il se sent supérieur aux orques et se montre fier et arrogant. Un tel chef est exceptionnellement dangereux. Il a assez d'intelligence et de prévoyance pour mener sa tribu sur les chemins du pillage et de la guerre avec une efficacité inhabituelle chez les orques.

Mais sa vie n'est pas toujours facile. Les intrigues des orques jaloux risquent à tout moment de causer sa perte, à moins qu'il ne devienne assez puissant faire exécuter sur le champ qui ose lui désobéir.

On relève quelques cas de femelles semi-orques occupant une haute position dans une tribu. Elles y étaient parvenues soit en se faisant passer pour des mâles (au risque de devoir fuir ou perdre la vie si leur supercherie était découverte), soit en devenant prêtres d'un des rares dieux orques acceptant les femelles dans son clergé. Il n'y a pas d'exemple de chef femelle aussi puissante et redoutée qu'un mâle, bien que beaucoup aient essayé de le devenir. Les préjugés des mâles sont profondément enracinés.

MÉPRISÉ PAR LES HOMMES

Les semi-orques élevés chez les hommes adoptent généralement un comportement et un style de vie humain. Certains aspects déplaisants de leur hérédité subsistent néanmoins et, comme tout ce qui touche aux orques, éveillent la méfiance ou le dégoût. Ils se trouvent en butte à l'hostilité générale.

La plupart des semi-orques réagissent de manière prévisible à ces préjugés défavorables, ce qui contribue à les renforcer. En d'autres termes, traitez un

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

semi-orque comme s'il était mauvais et dangereux et il le deviendra probablement s'il ne l'était déjà. Cependant, on connait des exemples de semi-orques d'un bon naturel. Ces derniers sont particulièrement attachés à l'ordre et au respect des lois (plus que le commun des hommes) et font des compagnons supportables.

EN GUERRE CONTRE LE MONDE

Les orques et les semi-orques n'aiment pas et évitent les créatures plus grandes qu'eux, sauf s'ils peuvent les manipuler par la promesse de trésors et de nourriture. C'est ainsi qu'ils enrôlent les ogres qui leur servent de gardes ou d'infanterie lourde. Quant aux races plus petites et plus faibles qu'eux, les orques les méprisent et les réduisent en esclavage. Exception notable, les gobelins, qui se montrent parfois capables de leur résister, bénéficient d'un peu de considération.

Les haines interraciales sont violentes, mais celles qui divisent les tribus orques le sont davantage. La religion entretient ces haines car chaque tribu révère un dieu différent dont les intérêts sont, bien entendu, contraires à ceux des autres divinités. Gruumsh, le roi des dieux orques, jouit d'un statut particulier : il est honoré par toutes les tribus — avec plus ou moins de zèle, cependant.

POURQUOI TANT DE HAINE ?

Une autre question brûlante se pose sur le comportement des orques et semi-orques : pourquoi haïssent-ils les elfes à ce point ? Un examen superficiel ne révèle pas grand chose : les deux races n'entrent en compétion ni pour l'habitat, ni pour la nourriture. Mais, si on creuse un peu le sujet, on s'aperçoit que tout les sépare. Par exemple : les elfes envisagent les nombreux aspects d'un problème ; les orques n'en voient qu'un. Les elfes réfléchissent toujours aux conséquences à long terme de leurs actes alors que, pour les orques, seul importe le présent. Les elfes comptent leur âge en siècles, tandis qu'il est très rare qu'un orque dépasse la quarantaine.

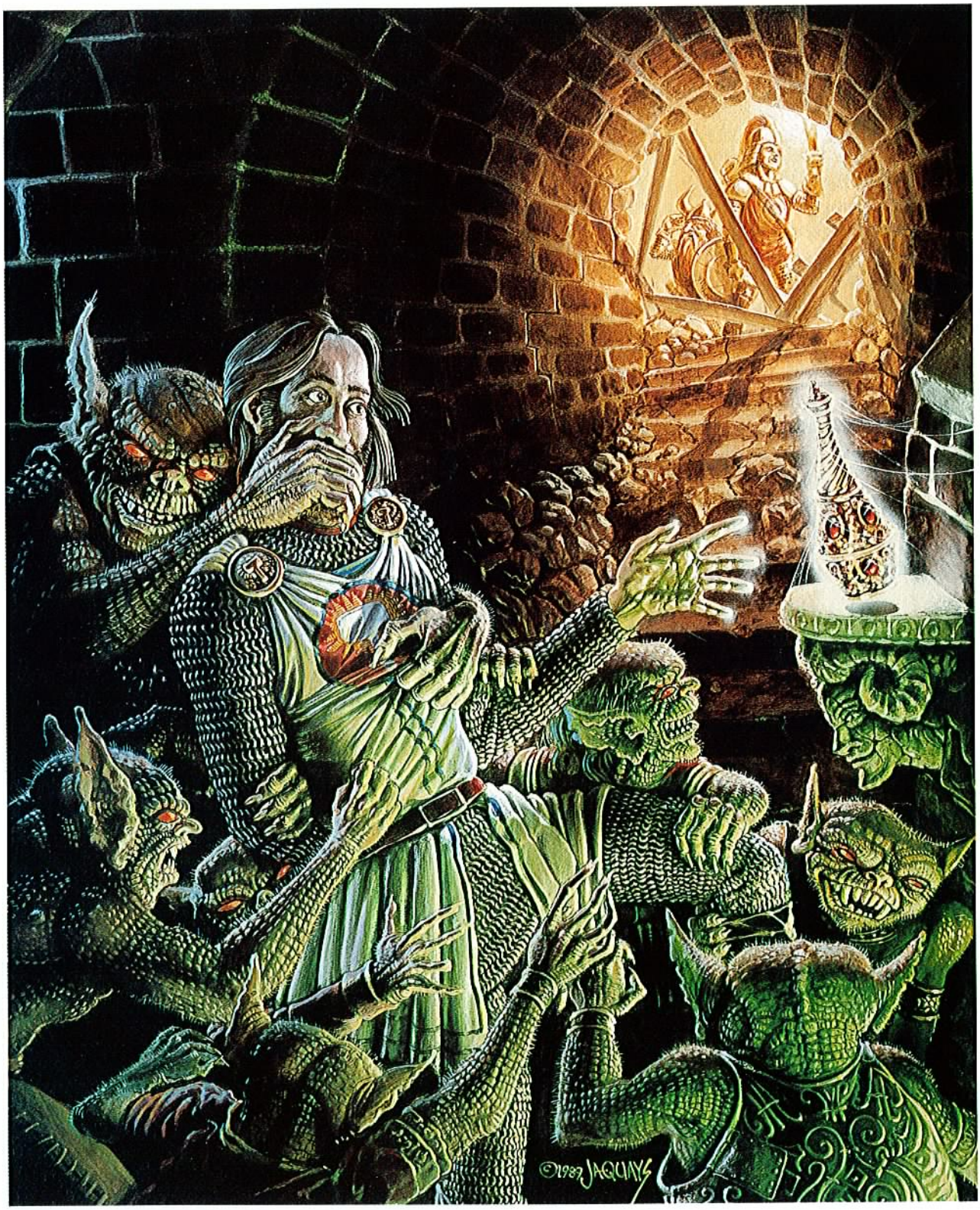
On pourrait dresser une longue liste de ce qui oppose les deux races. Les orques jalousent les elfes et leur longue vie. Ils n'hésitent pas à les exterminer chaque fois que l'occasion s'en présente. Quant aux elfes, s'ils n'apprécient guère les orques, ils les considèrent comme un problème ponctuel qui ne vaut pas la peine qu'on s'y attarde.

LA FLECHE DE LA DISCORDE

La mythologie orque comporte de nombreux récits de batailles entre dieux elfes et orques. La plus connue oppose Gruumsh à Corellon Larethian, le roi des dieux elfes. Voici la version orque :

Gruumsh tend une embuscade à Corellon

"Darkwalker on Monshae" de Keith Parkinson.



Les gobelins : plus petit que leurs cousins orques mais non moins vicieux.

"Cryson's reward" de Paul Jaquays.

Larethian dans le but de le tuer et de boire son sang, ce qui lui permettrait d'absorber les pouvoirs du dieu elfe. Il échoue, bien sûr, à cause de son infirmité. Corellon riposte par une flèche dirigée vers l'œil valide de son ennemi, mais le trait n'aveugle pas Gruumsh.

D'après les récits elfiques de l'épisode, nettement plus concis, Corellon ne souhaitait pas mutiler son adversaire. Il voulait simplement l'avertir qu'il suffirait de bien peu de choses pour briser son pouvoir divin et qu'il avait intérêt à se montrer plus prudent. Apparemment, la leçon a porté : si, dans d'autres récits, Gruumsh se répand en injures et en malédictions à l'encontre des dieux elfes, il ne les attaque plus directement et passe sa colère sur des elfes mortels.

THE ORCS OF THAR

The Orcs of Thar est une aide au jeu de rôles comme on en publie trop rarement.

Une fois décellophanée, la couverture laisse échapper de véritables trésors :

• Guide du joueur : livret de 48 pages présentant le pays orque des Terres Brisées. Avec tout ce qu'il faut pour créer un personnage humanoïde (feuille de PJ inclue) et le jouer avec conviction.

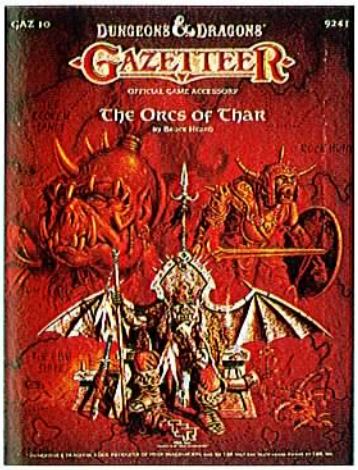
• Thar's Manual of Good Conduct : manuel d'instruction (et de bonnes manières !) destiné aux guerriers de la valeureuse légion des orques de Thar.

• Livret du MJ : historique des Terres Brisées, sortilèges pour les shamans, Who's Who des personnalités orques, plan et description de la capitale souterraine du pays, conseils pour mener une campagne et cinq aventures !

En principe, *The Orcs of Thar* est une aide de jeu pour D&D® décrivant une région du Known World™. Mais le livret du joueur contient les indications nécessaires pour une adaptation à AD&D® et à d'autres univers (les Royaumes Oubliés®, par exemple).

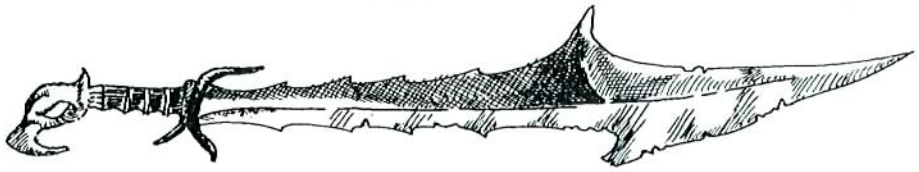
J'ai gardé le meilleur pour la fin : vous disposez d'une grande carte en couleur des Terres Brisées avec, au verso, le plateau d'un jeu dont les règles et les pions vous sont également fournis. *Orc's War* est un boardgame pittoresque où s'affrontent des coalitions de tribus orques

Ah, j'allais oublier : la couverture du recueil peut servir d'écran au MJ. Elle comporte trois volets remplis de tables et d'informations utiles.



FICHE TECHNIQUE
THE ORCS OF THAR

Aide de jeu en anglais pour D&D®
intégrant un jeu de plateau complet
Auteur : Bruce Heard
Editeur : TSR
Distributeur : Hexagonal et Jeux Descartes



TERMINOLOGIE

Notre dossier orque ne parle pas seulement d'orques, mais aussi d'*orcs*, de *gobelins*, de *hobgobelins*, et enfin d'*orks*. En première approximation, vous pouvez considérer que tous ces termes désignent la même espèce. Mais si vous aimez la précision, lisez cet encadré,.et vous verrez que le sens des mots varie lorsqu'on change d'univers.

UNIVERS AD&D® ET D&D®

Orques, gobelins et hobgobelins forment trois espèces distinctes bien que très proches et susceptibles de se métisser. Les gobelins sont de stature plus petite que les orques, les hobgobelins ont sensiblement la même taille mais peuvent supporter la lumière du jour. Evidement, chaque espèce déteste les deux autres — et les tribus d'une même espèce se haïssent entre elles.

TERRES DU MILIEU

Le terme orque (en anglais, *orc*) est apparu pour la première fois sous la plume de J. R. R. Tolkien. Orque dérive de l'elfique *orch* (pluriel *yrch*) et désigne des créatures également nommées gobelins, ou plus rarement hobgobelins. Il semble bien que pour Tolkien, les trois mots soient synonymes.

LÉGENDES DE NOTRE MONDE

Le folklore de notre planète ne connait pas les orques, bien que la racine de ce mot se retrouve peut-être dans le français ogre. Quant aux gobelins et hobgobelins, ce sont des créatures de très petites tailles qui hantent les cuisines et jouent de mauvais tours aux humains : faire tourner le lait, renverser la soupe dans le feu...

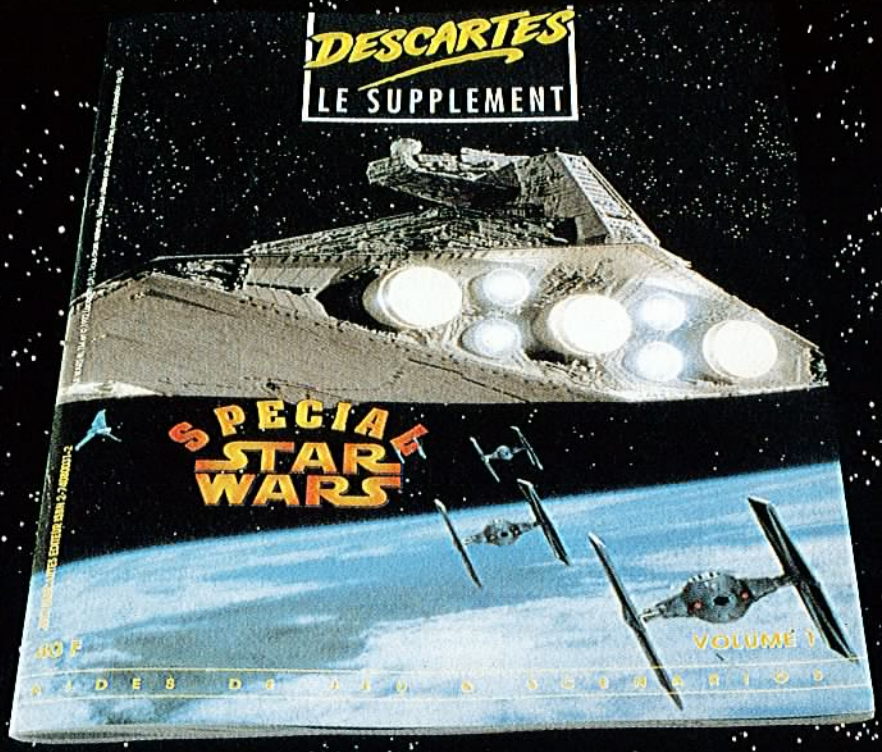
On peut imaginer (c'est probablement ce qu'a fait Tolkien) que ces traditions populaires gardent le souvenir affaibli des véritables gobelins et hobgobelins, guerriers féroces et mangeurs de chair humaine.

WARHAMMER 40.000 ET SHADOWRUN

Dans ces deux univers de science-fiction, orque s'écrit *ork* - le K donne une nuance barbare ! Dans Shadowrun, on appelle *gobelinisation* le processus par lequel un humain se change en ork. Les règles et suppléments de WH 40.000 ignorent les gobelins mais mentionnent des *gretchins* et des *snotlings* qui vivent sous la coupe de leurs grands cousins, les orks.

DESCARTES

LE SUPPLEMENT



Dans la galaxie du jeu, un nouveau vaisseau spatial a été lancé pour parcourir les immensités stellaires ludiques. Il a pour mission de propager les nouvelles connaissances et d'inviter les hommes à découvrir toutes les facettes connues ou inconnues des planètes du Système Descartes. Son nom : "DESCARTES, LE SUPPLEMENT", son matricule "Volume 1". Ses soutes sont bourrées d'informations, d'aides de jeu et d'aventures toutes soigneusement préparées pour vraiment donner de grands plaisirs. Celui-ci est le premier d'une grande série dont chaque élément provoquera surprise et émerveillement. Qu'on se le dise !

STAR WARS ®, TM et © 1992 Lucasfilm (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Ces produits sont en vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance en nous retournant ce bon. Je désire recevoir :

- ❑ Le Supplément, Volume 1 .....40 F (+5F de frais de port)
- ❑ Pluie d'Etoiles.....68 F franco de port
- ❑ Les Récupérateurs.....68 F franco de port

Ci-joint mon réglement total de F..... (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cédex 15
NOM :.....PRENOM :.....
ADRESSE :.....

LA VENGEANCE DU DIEU BORGNE

Les orques d'AD&D® vénèrent Gruumsh le Borgne, dont l'œil unique évoque celui du Fomoirée Balor et, pour les lecteurs de Tolkien, celui qui brille en Mordor, "où s'allongent les ombres".

Les orques ont les dieux qu'ils méritent

Voici l'histoire que racontent les shamans, dans le camp des orques, quand la nuit est noire et l'aube lointaine : "Au commencement, tous les dieux se réunirent pour tirer au sort les régions du monde qui reviendraient à leurs races respectives. Les dieux humains gagnèrent pour les hommes le droit d'aller partout où ils le voulaient. Les dieux elfiques obtinrent les vertes forêts, les dieux nains les hautes montagnes, les dieux gnomes les collines rocheuses et ensoleillées et les dieux halflings les champs et les prairies. Alors, tous se tournèrent vers les dieux orques et rirent longtemps et bruyamment. "Toutes les régions sont prises" raillèrent-ils. "Où ton peuple va-t-il vivre, N'a-qu'un-œil, il n'y a plus de place !"

Le silence tomba sur le monde quand Gruumsh N'a-qu'un-œil brandit sa grande lance d'acier devant le soleil. La hampe projetait son ombre sur le sol tandis que Gruumsh parlait :

"Non ! Vous mentez ! Vous avez truqué le tirage au sort dans l'espoir de nous tromper, moi et mon peuple. Mais N'a-qu'un-œil ne dort jamais ; N'a-qu'un-œil voit tout. Il y a une place pour les orques... ici !"

Et Gruumsh abattit sa lance sur les vertes forêts dont une partie se flétrit.

"Et ici !" tonna-t-il, et sa lance perca les montagnes, ouvrant d'immenses crevasses et précipices.

"Et ici !" et la pointe de sa lance fendit les collines et les recouvrit de poussière.

"Et ici !" et la lance noire s'enfonca dans les prairies et les dévasta.

"Là !" rugit triomphalement Celui-qui-guette, et sa voix portait jusqu'aux confins du monde. "C'est là que les orques vivront ! C'est là qu'ils survivront, qu'ils se multiplieront, qu'ils deviendront plus forts, et un jour viendra où ils seront partout et massacreront tous vos peuples ! Les orques hériteront du monde dont vous avez essayé de me priver !"

C'est ainsi, racontent les shamans, que les orques vinrent au monde et que Gruumsh prédit le jour où ils règneraient seuls. Voici pourquoi les orques font la guerre, sans trêve et sans fin : la guerre de la colère de Gruumsh.

CONTRE LES ELFES ET LES NAINS

Les shamans ont d'autres récits qui disent pourquoi le monde est tel qu'il est. Ils content la bataille entre Gruumsh et Corellon Larethian, le roi des dieux elfiques. Ce dernier tira une flèche vers l'œil valide de Gruumsh (sacrilège !) mais, bien sûr, le manqua. Les shamans ne s'attardent pas sur le fait que c'est le dieu orque qui entama les hostilités en tentant de paralyser le dieu elfique avec sa lance. Ils affirment que Corellon l'avait bien cherché, lui qui avait osé manquer de respect à Gruumsh. A cause de ce combat, les orques haïssent les elfes plus que toute autre race.

Les récits des batailles opposant les dieux des nains et ceux des orques pour la possession des montagnes finiraient par lasser l'auditeur le mieux disposé. Les montagnes attirent les orques par leur brutale majesté et leur nudité, alors que les nains aiment leur solitude, leur beauté et les métaux qu'elles renferment.

CONTRE LES GOBELINS

On dit que les plaines des Neuf Enfers sont le théâtre d'un conflit éternel entre les orques et les gobelins. Les premiers ont toujours le dessus, mais les gobelins ressuscitent après chaque bataille perdue pour reprendre la lutte.

Jeu de Rôles Page 84

Texte
Roger Moore

Traduction
Serge Olivier

Ce mythe est révélateur de l'hostilité fondamentale des orques envers les autres races humanoïdes. Sur les mondes du Plan Matériel, ils peuvent conclure des alliances temporaires avec les gobelins, ou employer des ogres comme mercenaires, mais ils savent qu'à la fin, il n'y aura plus de place que pour une seul race : la leur.

CONTRE LES ORQUES EUX-MEME

Les dieux orques sont nombreux. Ils incarnent la force, la maîtrise des armes, le pouvoir militaire, la nuit, la mort, la fertilité, la chasse... Tous ont leur place dans une chaîne hiérarchique rigide dont Gruumsh occupe le sommet. Les positions relatives occupées par les dieux varient selon les shamans, chacun ayant tendance à exagérer la puissance et la gloire de la divinité qu'il sert. Certains oublient même de mentionner Gruumsh !

La division des orques en tribus (Mauvais Œil, Lune Sanglante, Os Brisés, etc) suit les fractures religieuses. L'emblème de chaque tribu est celui de sa divinité tutélaire.

Jusqu'à un certain point, les guerres intertribales sont encouragées par les dieux orques, qui y voient le meilleur moyen d'éliminer les faibles et les inadaptés et de sélectionner les plus forts. L'idée que c'est là gâcher les talents des meilleurs guerriers, qui pourraient être mieux employés contre les adversaires des orques, ne semble effleurer personne.

Il lui arrive de blesser ceux qu'il est venu aider.

BAHGTRU

Bahgtru a l'apparence d'un orque incroyablement grand et musclé, à la peau sombre et sale et aux yeux d'un vert terne. Ses canines, qui dépassent de chaque côté de sa bouche, sont d'un blanc étincelant à force de ronger des os.

Bahgtru est le fils de Gruumsh et de Luthic, la Mère des Cavernes. Stupide et influençable, il est souvent tourné en ridicule mais personne ne met en doute sa terrifiante puissance. Les autres dieux orques l'appellent en cas de besoin ; il se montre obéissant mais sa force incroyable surprend toujours et il **lui arrive de blesser, accidentellement ou non,** ceux qu'il est venu aider — surtout s'ils lui manquent de respect.

Le symbole de Bahgtru, un fémur brisé, vient du combat qu'il livra contre un énorme monstre reptilien d'un autre monde. Le dieu abattit son adversaire à mains nues en lui brisant toutes les pattes. Depuis lors, Bahgtru n'a jamais utilisé d'armes ou d'armure d'aucune sorte. Il ne porte qu'une paire de gantelets incrustés de rivets métalliques, dont il se sert pour écraser ses ennemis.

SHARGAAS

Shargaas, le Seigneur de la Nuit, habite l'un des niveaux de la Géhenne. Son domaine est un extraordinaire réseau de cavernes creusées sous une plaine ardente. On dit qu'elles s'étendent à l'infini et qu'il y fait plus sombre que dans un four. Nul ne peut percer ces ténèbres, sauf Shargaas et ses esprits servants. Bien que complètement aveuglé par la lumière du soleil, le dieu voit parfaitement dans l'obscurité jusqu'à une distance d'un kilomètre et demi. Il a également le pouvoir d'escalader sans glisser les parois les plus lisses.

Lorsque Shargaas errait sur le Plan Matériel, il pouvait se dissimuler parfaitement, lui et son escorte, si bien qu'aucun mortel ne décelait ses embuscades ni ses retraites.

Comme on peut s'y attendre, les brigands orques et les voleurs semi-orques révèrent Shargaas, qui est aussi le dieu tutélaire de certaines tribus. Les principales fêtes religieuses du culte se déroulent à la nouvelle lune, quand le ciel nocturne est sombre et nuageux.

ILNEVAL

Quand Gruumsh n'a pas le temps de commander ses armées, il s'en remet à son principal lieutenant, Ilneval, dieu du commandement et de la stratégie (après Gruumsh, bien sûr). Ilneval incarne le chef, celui qui s'élance dans la bataille sans penser à rien d'autre qu'à la victoire et au carnage. On pense qu'il convoite la place de

Tim Truman

"The Orc of Thar" de Jeff Easley.

Thar, Roi des Orques des Terres Brisées.

"La Déesse des Cavernes" d'Olivier Frot.
Des griffes pour creuser la roche.

Gruumsh. On dit aussi que, dans son ascension vers le pouvoir, il a déposé quelques dieux orques et les a relégués à un statut inférieur.

Ilneval est le dieu des capitaines plus que celui des soldats. Les grands chefs et les rois préfèrent Gruumsh, les simples guerriers Bahgtru. Gruumsh ne fait pas confiance à Ilneval, mais sait qu'il peut compter sur Bahgtru, ce qui le soulage de ses soucis.

Ilneval porte une cotte de mailles rouge et brandit une épée qui tue par simple contact tout adversaire n'appartenant pas à la race orque. Il ne peut être atteint par des projectiles, à cause des pouvoirs de son armure et seules les armes magiques peuvent le toucher.

Ilneval apparaît comme un stratège avisé et sûr de lui. Ses nombreux combats ont marqué son visage et ses bras de cicatrices qui augmentent son prestige auprès de ses fidèles. Ses prêtres, qu'ils soient orques ou demi-orques, portent des armure métalliques rouges et doivent se montrer bons stratèges.

YURTRUS

Yurtrus la Main Blanche est l'abominable dieu de la mort et des maladies. Il a l'apparence d'un géant massif d'allure vaguement orque. Sa chair verte est dans un état de décomposition avancée ; ses mains, cependant, présentent un aspect normal à ce détail près qu'elles sont blanches comme la craie. Leur seul contact peut infliger jusqu'à quatre maladies différentes à la victime.

Yurtrus n'a pas de bouche et ne parle pas. C'est pourquoi les orques emploient l'expression "quand Main Blanche parlera" pour dire "jamais".

Les prêtres de Yurtrus portent des gants blancs qu'ils découpent, durant leurs cérémonies, dans la peau d'humains, d'elfes, de nains...

Quand la peste ou une maladie frappe un groupe d'orques, les prêtres de Yurtrus tentent de l'apaiser à grand renfort de sacrifices de prisonniers et d'esclaves.

LUTHIC

Luthic gouverne plusieurs sphères. Elle est la déesse des orques femelles, de la fécondité (pour les femelles seulement, pour les mâles, c'est Gruumsh), des souterrains et des cavernes (qu'elle creuse elle-même), de l'esclavage (car elle sert Gruumsh), et de la médecine primitive. C'est elle, enfin, qui soutient le moral des orques. Ses fidèles s'enduisent de terre pour être sûrs d'avoir de nombreux enfants.

Luthic est très proche de son fils Bahgtru qui lui obéit plus qu'il n'obéit à Gruumsh lui-même. Tous les autres dieux et déesses craignent les longues griffes de Luthic. Elles mesurent plus d'un mètre et ne se brisent jamais, même lorsqu'elle les utilise pour creuser la roche.

Les prêtres l'appellent Luthic, la Mère des Cavernes et célèbrent son culte sous la terre. Bien qu'elle représente les femelles orques, sa férocité et ses pouvoirs de guérison lui valent aussi des fidèles mâles.

"La Colère de Gruumsh" d'Olivier Frot.

L'esprit de Gruumsh souffle sur les Orques en route pour la bataille.

LES ESCLAVES DE L'ŒIL UNIQUE

LES LEGIONS DE SAURON

Contrairement à ceux qui vivent dans les univers AD&D®, les orques des Terres du Milieu n'ont pas de dieux propres à leur race. Ils sont au service du Seigneur Ténébreux dont le pouvoir, symbolisé par un œil unique privé de paupières, s'étend sur bien d'autres créatures malfaisantes. Quand ce pouvoir décline, les orques, livrés à eux-même, se terrent dans leurs cavernes ; lorsqu'il se relève, ils en sortent pour répondre à son appel.

Soumis au mal, les orques n'ont cependant pas été créés par lui. Sur les Terres du Milieu, le mal ne produit rien : il dégrade et corrompt. C'est ainsi que les orques ont pour lointains ancêtres des elfes capturés par l'Ennemi. Comment leur fit-il subir cette horrible métamorphose ? Tolkien parle "de longues et savantes tortures". Mieux vaut sans doute ignorer les détails...

Si les orques ont oublié leur origine, ils doivent confusément sentir que les elfes représentent tout ce qu'ils ont perdu. Cette jalousie inconsciente explique leur cruauté et leur fureur destructrice : ni Gondolin, ni aucune des cités elfes qu'ils ont prises ne s'est relevée de ses ruines.

Quant aux elfes, ils combattent les orques avec la détermination qu'inspire une haine glaciale. Mais ce sont les nains qui se lancent dans une véritable guerre d'extermination, environ mille ans avant l'époque du Seigneur des Anneaux. Du Mont Gundabad à la Moria, le sang coule à flot dans les cavernes des Monts Brumeux. Les orques survivants sont presque entièrement anéantis à la bataille d'Azanulbizar. Presque... L'incroyable fécondité des orques fait le reste, et la victoire des nains reste sans lendemain. Lorsque la Guerre de l'Anneau éclate, dix siècles plus tard, le Seigneur Ténébreux dispose encore une fois de légions innombrables.

PITIE POUR LES ORQUES

Dans son livre *Master of Middle-Earth*, Paul H. Kocher prend courageusement la défense des orques des Terres du Milieu. A la bataille du Gouffre de Helm, dit-il, les orques de Saroumane font preuve de courage et d'esprit de corps. Voyez comment douze d'entre eux se relèvent d'entre les cadavres pour surprendre Éomer, alors que l'épée du héros est trempée du sang de leurs frères. "Nous sommes les combattants Ourouk-haï", déclare fièrement Ouglouk, l'un de leur capitaine. "Nous sommes les serviteurs de Saroumane le Sage, la Main Blanche : la Main qui nous donne de la chair humaine à manger". Ces paroles ne sont pas celles d'un lâche, ni d'un traître — et Ouglouk mourra en combattant, "épée contre épée".

Les grands orques du Mordor ne remettent jamais en cause leur allégeance à Sauron et leur loyauté serait une qualité s'ils servaient un autre maître. Mais, à l'évidence, ils tiennent Sauron pour le seigneur légitime des Terres du Milieu. Ceux qui lui résistent sont donc des rebelles méritant d'être châtiés.

Manipulés, endoctrinés, les orques apparaissent comme les jouets du Pouvoir Ténébreux. Certes, on imagine mal que l'un d'eux puisse échapper au conditionnement de sa race et se tourner vers le bien. Mais comment admettre que tous les individus d'une espèce soient voués au mal dès leur naissance, alors que Elrond le Sage déclare : "Rien n'est mauvais, au début. Même Sauron ne l'était pas" ? Si tous les personnages du Seigneur des Anneaux, Frodon, Gandalf, Boromir et même Gollum, ont le redoutable privilège de choisir, pourquoi les orques en seraient-il privés ? Ce qui amène Paul H. Kocher à conclure : "Les écrits de Tolkien ne donnent aucun exemple d'orques rachetés, mais les priver de tout espoir de rédemption serait contraire à l'esprit de son œuvre."

Luthic a l'apparence d'une grande femelle orque. Elle ne porte pas d'armure. Ses cheveux et ses yeux sont d'un noir terne. Sa peau, brun foncé, s'éclaircit sur le nez et les oreilles. On dit qu'elle se régénère au contact de la terre.

Luthic peut attaquer ses ennemis avec ses griffes ou leur lancer des sorts. Et si elle entend quelqu'un l'insulter, ou prononcer son nom sans une raison qu'elle juge valable, elle peut le rendre particulièrement sensible aux maladies. La moindre infection risque alors d'évoluer vers une issue fatale. Ce châtiment frappe aussi bien les orques que les membres d'autres races.

Contrairement à la plus part des dieux orques, Luthic accepte dans son clergé les mâles comme les femelles. Les tribus qui la vénèrent (comme celle de la Rune Maléfique) vivent le plus souvent sous terre. Elles semblent lancer moins de raids que les autres, bien qu'elles se montrent particulièrement âpres au combat si leurs cavernes sont menacées.

SOURCES

- *Le Seigneur des Anneaux*, de J.R.R. Tolkien, Ed. Presses-Pocket. *Tome 2, Livre III, chap III* : Ourouk-haï, orques des Monts Brumeux et orques du Mordor. *T2, Livre III chap VII* : bataille du gouffre de Helm. *T3, livre VI* : meilleure source d'information sur les orques du Mordor.
- *Bilbo le Hobbit*, de J.R.R. Tolkien, Ed. J'ai Lu
- *Master of Middle Earth*, de Paul H. Kocher, Ed. Ballantine Books
- *The New Tolkien Companion*, de J.E.A. Tyler, Ed. Avon.

UNE SECTE DE DEVIANTS

On relève l'existence d'un culte mineur qui représente la seule religion orque étrangère à la violence et à la guerre. Elle compte probablement moins d'une centaine d'adeptes. Son fondateur est un orque qui découvrit le portrait d'une femelle de sa race, la plus belle à être jamais venue au monde. Cet orque et ses suivants vénèrent l'image et lui font des offrandes de fleurs, de joyaux et de sucreries. Seul le temps dira s'ils adorent une véritable déesse ou seulement une icône, si leur secte doit disparaître avec le temps ou si tous les orques suivront un jour les enseignements de cette mystérieuse créature connue sous le nom de "Mispigie".

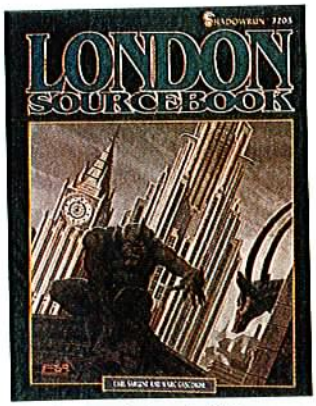
"King's Festival"
de Clyde Caldwell.

Pas de quartier pour les Orques !

SOMBRE MÉTAMORPHOSE

Délinquance et marginalisation chez les orks de Shadowrun

Nous sommes au 21e siècle. Les orks appartiennent aux légendes. Mais ont-ils vraiment disparu ? Peut-être se sont-ils fondus dans la race humaine, imbriquant leurs gènes dans les nôtres jusqu'au jour où se produit "l'Eveil"...



Shadowrun, le jeu de rôles où s'affrontent science et magie.

"Dites-moi tout, docteur," la pressa-t il, "s'il vous plaît."
Elle lui jeta un regard ferme et appuyé. "Il y a deux jours, votre sœur a commencé le kawaru. *Nous avons pensé qu'il valait mieux ne pas vous en informer avant votre opération."*

"Seigneur, non." Sam Verner fut envahi par un sentiment d'horreur. Kawaru... *le Changement, comme les japonais l'appelaient si poliment. Gobelinisation, disait-on dans le monde anglophone pour désigner ce processus qui distordait et restructurait les organes et les os d'une personne normale pour la transformer en méta-humain, Ork ou Troll. [...] "Comment cela se peut-il ? Elle a dix-sept ans. Si elle avait dû changer, ç'aurait été avant. Elle n'était pas menacée."*

"Etes-vous un expert du kawaru, *Verner-san ? Peut-être devriez-vous instruire les scientifiques de l'Institut de Recherche Impérial." Le visage de la doctoresse était sévère. "Nos meilleurs chercheurs sont encore loin d'avoir percé les mystères du* kawaru."
(extrait traduit de *Never deal with a dragon*, par Robert N. Charette)

30 Avril 2021. L'Eveil surprend le monde. Nul ne veut y croire avant d'être soi-même témoin de la transformation d'un ami, d'un voisin ou d'un parent. Chez certains, le processus est rapide ; pour d'autres, il prend des mois. Parfois, la métamorphose s'accompagne de souffrances et peut même entraîner la mort. Médecins et savants refusent d'y voir une manifestation de la magie ; ils cherchent, sans grand succès, des explications génétiques ou biochimiques.

Mais il faut se rendre à l'évidence : une bonne partie de la population de la planète ne peut plus recevoir le qualificatif d'humain. On les appelle donc "orks" ou "trolls", en souvenir des créatures mythiques du passé de la Terre.

Ceux qui subissent la gobelinisation n'y semblent pas prédisposés. Sans que rien le laisse prévoir, la structure de leur corps se transforme : des nodosités dermiques et des callosités osseuses apparaissent, leurs visages se changent en faciès brutaux aux crocs proéminents, leurs organismes deviennent plus forts et résistants.

Si l'on survit au choc métabolique — souvent après des semaines d'hospitalisation — le traumatisme psychologique laisse toujours des traces. Celui qui ressemble à une brute finit par penser et se comporter comme tel. On rencontre ainsi les orks dans les lieux les plus mal famés des grandes cités, ou écumant les autoroutes sur des motos rugissantes. Les mieux adaptés sont employés comme hommes de main ou gardes du corps par les corporations. Certains orks issus de familles riches parviennent même à faire carrière dans l'industrie ou la finance, mais de telles réussites sociales sont exceptionnelles. L'insertion des orks dans la société humaine pose de très graves problèmes, comme le prouvent les grandes émeutes de la Nuit de la Colère, qui firent des milliers de victimes chez les méta-humains. Fonder des nations orks ne résoudra rien pour ceux qui ne pourront ou ne voudront émigrer. Bien des préjugés restent à vaincre avant que les orks soient acceptés par les êtres humains "normaux".

L'extrait de Never deal with a dragon *(Ed ROC) est cité avec l'aimable autorisation de FASA Corporation.*
Copyright © FASA 1990, All rights reserved.

Texte
Luc Masset

"In the wrong place at the wrong time. What will he do ?"
Jim Nelson. © FASA Corporation 1991

Les orks pourront-ils s'intégrer à la société humaine ?

WAAARGH

Les orks ont fort bien supporté le choc du futur. Dans le jeu Warhammer 40 000, ils écument la galaxie et lancent des raids sur les planètes civilisées. L'Imperium humain doit s'accommoder de leur présence turbulente à ses frontières.

Quand les orks s'emparent des étoiles.

De quel monde les orks sont-ils originaires ? On l'ignore. Comment l'ont-ils quitté pour se répandre dans la galaxie ? Les savants de l'Imperium ont leur avis sur la question — nous y reviendrons — mais voici d'abord ce que disent les légendes orks : fatigués de poursuivre les dieux eldars* d'un bout à l'autre du cosmos, Gork et Mork, les grands dieux orks, se reposaient sur le monde natal* de leur peuple. Une dispute éclata. Gork jeta une montagne sur Mork, qui riposta en lançant une grande cité ork sur son compagnon. Mais il manqua son coup et la cité fila dans l'espace où elle heurta un space hulk — un de ces grands vaisseaux abandonnés qui dérivent à travers la galaxie. Les habitants de la cité s'installèrent à bord de l'épave, et c'est ainsi que les orks allèrent pour la première fois dans l'espace.

Les mots suivis d'un astérisque renvoient au glossaire page 55.

L'ESPECE ORKOIDE

Les orks sont l'élément dominant de l'espèce orkoïde, qui inclut également, par ordre décroissant de taille, les gretchins et les snotlings. Les orks commandent car ils sont les plus robustes et les plus guerriers. Ils ne s'occupent que de faire la guerre et de la préparer. Les gretchins prennent en charge presque tout le reste — et ils ne chôment pas, les malheureux ! Les snotlings sont spécialement chargés d'élever les squigs* qui vivent au fond des trous à ordures* et de cultiver les champignons comestibles qui poussent sur les bords.

Les orks traitent leurs esclaves avec pragmatisme. Ils ne songent pas à manger leurs snotlings — tant qu'il y a assez de champignons et de squigs. Ils poussent devant eux des vagues de gretchins pour faire exploser les mines — mais il faut bien dégager le passage, n'est-ce pas ?

Gretchins et snotlings acceptent leur sort avec fatalisme. Au moins les orks les protègent-ils des agressions extérieures. Dans le monde cruel de *Warhammer 40.000*, ils ne survivraient pas longtemps sans leur grands cousins orks.

SOLIDE COMME UN ORK

La couleur verte des orks vient d'une algue avec laquelle il vivent en symbiose. Présente dans les cellules de leur peau, elle secrète un plastique naturel qui forme une pellicule très résistante. Son épaisseur et sa dureté augmentent avec l'âge ; aussi la peau des vieux orks devient-elle rugueuse comme de l'écorce.

Autre bizarrerie métabolique : chez les orks, le système digestif communique directement avec le système sanguin. La nourriture est d'abord liquéfiée par une série d'estomacs assez robustes pour digérer presque n'importe quoi. Elle passe ensuite dans un cœur-estomac qui l'envoie dans les vaisseaux sanguins. Selon ce que l'ork a mangé, la couleur de son sang varie du noir au rouge en passant par le violet.

L'UNIVERS EST LEUR DOMAINE

Il y a fort longtemps, les hommes lancèrent une sonde automatique pour atteindre les limites de l'univers, ou en faire le tour s'il se révélait courbe. La sonde envoyait encore des signaux après 14.000 ans de voyage et, au grand désespoir des Technoprêtres impériaux chargés de les interpréter, beaucoup étaient d'origine ork. "Une conclusion s'imposait, déprimante pour l'humanité : où qu'on aille dans l'espace, il y a de bonnes chances pour que les orks y soient avant vous, ou ne tardent pas à vous y rejoindre."

Ici et là dans l'univers, on trouve des royaumes orks, des empires orks, des planètes où ils bataillent avec d'autres races pour la suprématie, d'autres où ils ont soumis les indigènes et des tribus d'orks nomades vivant à bord de leurs space hulks.

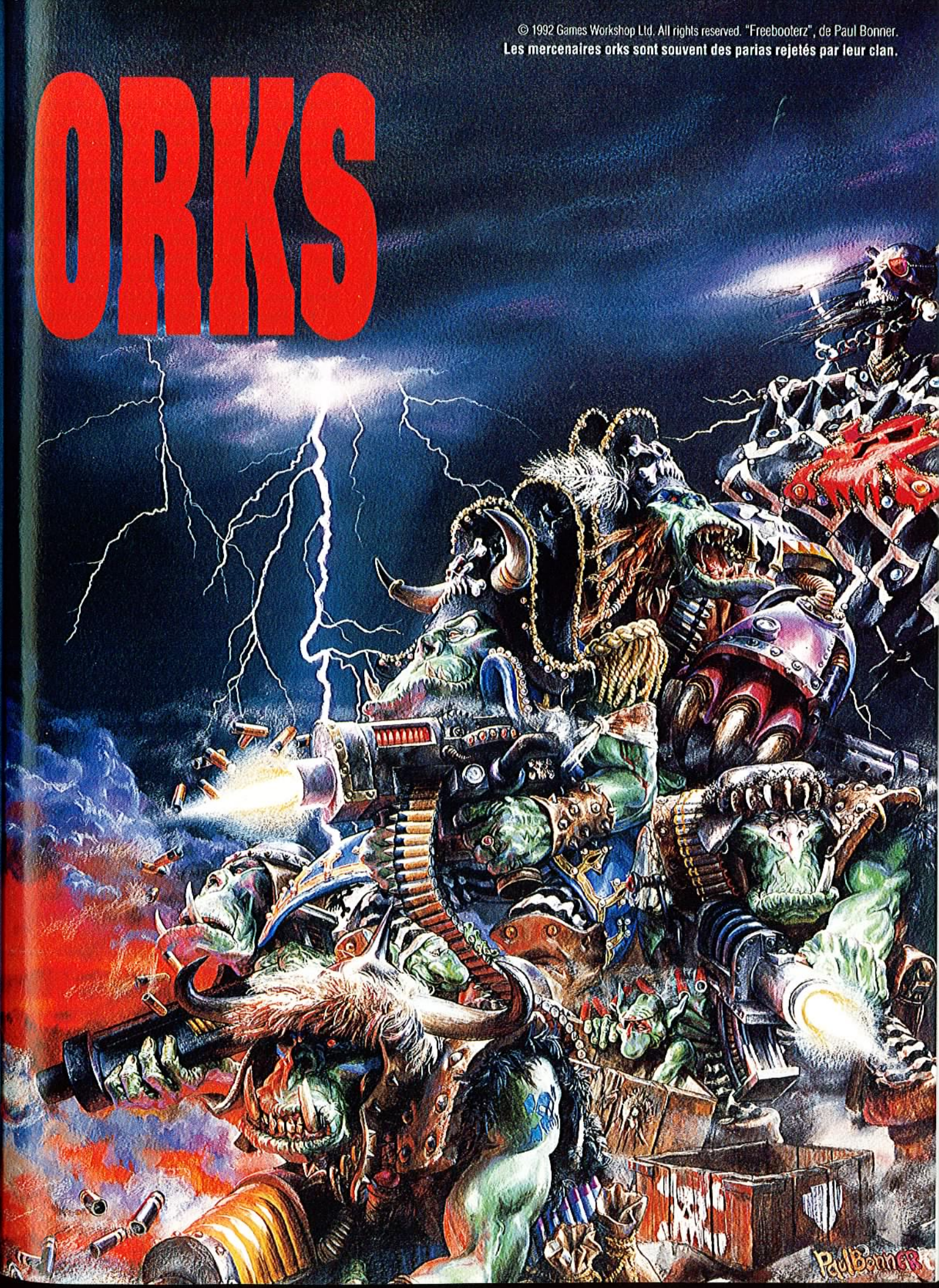
Il en va ainsi depuis l'époque lointaine où les orks surent reproduire des générateurs de champ de force et des cellules de téléportation*.

D'après
Nigel Stillman
Bryan Ansell
William King

© 1992 Games Workshop Ltd. All rights reserved. "Freebooterz", de Paul Bonner.

Les mercenaires orks sont souvent des parias rejetés par leur clan.

ORKS



Les champs de force servent à piéger de l'air autour de tout objet dont les orks veulent faire leur radeau de l'espace. Ils attendent qu'un space hulk (ou n'importe quel agglomérat de détritus spatiaux) traverse le ciel de leur planète. Ils peuvent alors se téléporter à bord avec tout leur matériel et s'installer pour le grand voyage.

L'AVENTURE DANS TOUS LES SENS

Aux premiers temps de l'expansion, les orks n'avaient pas la moindre idée de leur destination : ils cherchaient seulement l'aventure et de nouveaux mondes à conquérir. Par la suite, ils disposèrent des pilotes et de la technologie nécessaire pour diriger les space hulks, ou les vaisseaux ennemis qu'ils avaient capturés. Ce progrès permit la formation d'empires multiplanétaires. Il devint également possible de visiter régulièrement les mondes soumis pour y prélever un tribut. Mais en matière de voyages spatiaux, il subsiste toujours un facteur d'incertitude. C'est pourquoi les orks qui embarquent à bord des space hulks entonnent toujours ce chant traditionnel :

"On y va, on y va, on y va,
On y va, on y va, à travers le cosmos.
On y va, on y va, on y va,
On y va, on y va, à travers l'infini.
On y va, on y va, on y va,
On saura où quand on y s'ra".

Paroles qui traduisent l'insouciance et le sens de l'aventure profondément ancrés dans l'âme ork.

LES CASTES

Les Nobz (nobles) commandent les Boyz (guerriers sans talents particuliers) ainsi que les orks des castes spécialisées :

Les Weirdboyz : Dotés de pouvoirs psychiques, ils captent la fureur guerrière des orks qui montent à l'assaut et la convertissent en flots d'énergie pure dirigés sur l'ennemi. En cas de surcharge, leur tête explose. Cela se produit assez souvent pour qu'il soit nécessaire d'encadrer chaque Weirdboy de deux gardes armés chargés d'entretenir sa motivation.

Les Stormboyz : Les vieux soudards orks se moquent de ces jeunes anti-conformistes qui ont le culte de la discipline, marchent au pas, prennent grand soin de leur équipement, et même, astiquent leurs bottes !

Les Bikeboyz : Ces motards forment la cavalerie lourde des orks. Ce sont des individualistes farouches. Lorsque l'un d'eux passe devant les Stormboyz, il peut difficilement s'empêcher de leur lancer un défi qui est toujours relevé — question d'honneur ! Le Bikeboy fonce pleins gaz sur les rangs serrés des Stormboyz qui l'attendent, imperturbables. Les autres orks regardent avec intérêt, curieux de voir si le Bikeboy va freiner au dernier moment, ou si les Stormboyz ouvriront les rangs...

Les Madboyz : Ces orks sont complètement fous, même selon les critères de leur race. Ils se ruent au combat avec un mépris total du danger, lançant leurs grenades et lâchant des rafales de stormbolter* entre deux éclats de rire hystériques.

Les Painboyz : Ces médecins orks travaillent sans anesthésie : si le patient ne crie pas, comment savoir s'il vit encore ? Lorsqu'ils soignent des orks trouvés inconscients sur le champ de bataille, ils en profitent pour se livrer à des "eksperienz" : par exemple, couper une jambe parfaitement valide pour greffer à sa place une prothèse bricolée.

Les Mekboyz : Les orks n'ont ni ingénieurs, ni techniciens, ni garagistes, mais ils ont des Mekboyz sans qui rien ne pourrait fonctionner. Une colonne ork où ils sont en nombre insuffisant laisse derrière elle une route jalonnée d'épaves.

DES ORKS DANS STAR WARS ?

Même le plus célèbre des univers SF. n'est pas à l'abri du fléau. Dans la galaxie de *Star Wars*, où pullulent les races extra-terrestres, une espèce originaire de la planète Gamorr ressemble beaucoup aux orks. Les Gamorréens sont employés un peu partout dans l'Empire comme hommes de main, gardes du corps ou mercenaires. Leur plaisir est la bagarre : ils préfèrent perdre un combat plutôt que de ne pas y participer. Les Gamorréens entretiennent des parasites, les Morrts, une espèce de rongeurs qui se nourrit de leur sang. Plus un Gamorréen a de Morrts sur lui, plus son statut social est élevé...

TEKNIK

Les Mekboyz ne sont pas des théoriciens. Ne leur demandez pas comment ça marche — pour eux, l'essentiel est que ça marche. Ils se laissent guider par l'instinct et surtout la ferme volonté d'essayer toutes les combinaisons possibles entre différentes pièces jusqu'à ce que l'ensemble fonctionne.

La haute technologie n'est pas de leur ressort, pas plus que la production en série. Pour cela, les orks se tournent vers leurs mondes tributaires, à moins qu'ils ne récupèrent du matériel ennemi. Mais tous ces engins fabriqués par d'autres races passent entre les mains des Mekboyz à la première panne — qui survient rapidement car les orks cassent tout.

Les Mekboyz ne se contentent pas de réparer, ils cherchent à améliorer. Souder trois bolters pour obtenir une arme plus bruyante et dévastatrice est un bricolage typique de Mekboy. Chars de guerre autopropulsés, dreadnoughts, gigantesques mortiers de sièges, astronefs rustiques, sont des exemples de leurs réalisations les plus ambitieuses.

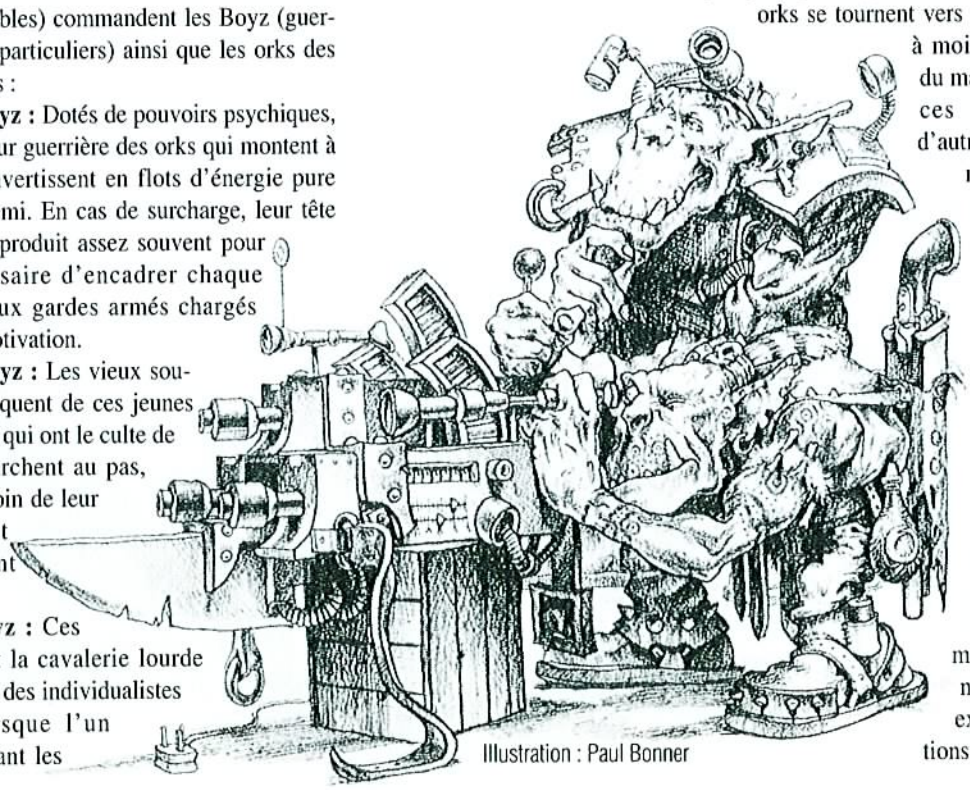


Illustration : Paul Bonner

Les Mekboyz trouvent les dents* nécessaires à leurs recherches en vendant leurs prototypes ratés. Beaucoup d'orks les achètent sans les essayer, quitte à les voir exploser en plein champ de bataille.

"LES ROUGES VONT PLUS VITE"

Lorsqu'un ork demande à un Mekboy de réparer son véhicule, il ajoute systématiquement :

"... et t'pourrais pas faire quequ'chose pour qu'ça aille plus vite ?"

Le Mekboy s'efforce de satisfaire son client par diverses améliorations qui rendent certainement l'engin plus bruyant. Une nouvelle couche de peinture rouge s'impose également, car, comme tous les orks le savent, "les rouges vont plus vite". Et les orks adorent la vitesse. Chez les plus atteints, elle provoque un état d'euphorie où ils n'envisagent plus de freiner ni de ralentir. On a vu des chefs obligés d'assommer leur pilote qui, après avoir traversé les rangs ennemis de part en part, filait droit vers l'horizon, une expression béate sur le visage.

WAA-ORK !

A intervalles irréguliers, les tribus orks se rassemblent sous l'autorité de chefs prestigieux afin de porter la guerre dans des secteurs de la galaxie jusqu'alors épargnés. Ce phénomène est connu sous le nom de "Waa-Ork", qu'on peut traduire par "Guerre sainte".

Tout commence par une initiative individuelle. Un jour, un Mekboy a une vision mystique. Il décide de réaliser quelque chose de vraiment colossal : un Gargant. Cette machine de guerre dévastatrice, haute comme un immeuble de trente étages, est aussi une idole qui représente l'un des grands dieux orks.

A mesure que le projet avance, son initiateur est rejoint par d'autres Mekboyz. Le chantier prend les dimensions d'une ville où s'activent des milliers de gretchins et de snotlings. Sur de hautes plate-formes, les Mekboyz surveillent les travaux, tout en fumant leurs pipes bourrées d'un horrible mélange de champignons et d'huile de vidange.

La fièvre se propage de planète en planète. Sur des mondes très éloignés s'ouvrent d'autres chantiers, de grandes armées se rassemblent aux pieds des Gargants en construction et l'ensemble du domaine ork entre en effervescence. La phase préparatoire terminée, guerriers et machines embarquent à bord des space hulks. Bientôt, le cri "Waa-Ork" retentit sur d'innombrables champs de bataille. C'est une période difficile pour les races civilisées. Leurs mondes subissent des assauts répétés et beaucoup tombent aux mains des envahisseurs. Il faut souvent plusieurs siècles avant que l'activité guerrière des orks ralentisse enfin. Jusqu'au jour où, sur quelque planète perdue, un autre Mekboy a une vision...

"et t'pourrais pas faire quequ'chose pour qu'ça aille plus vite ?"

VERTS ET COSTAUDS

Dans un précédent article, nous nous demandions s'il était possible d'avoir pitié des orques. Cette question ne se pose pas dans le monde de *WH 40 000*, où ce sont manifestement les orks qui ont pitié des humains "roses et faibles", alors qu'eux ont la chance d'être "verts et costauds".

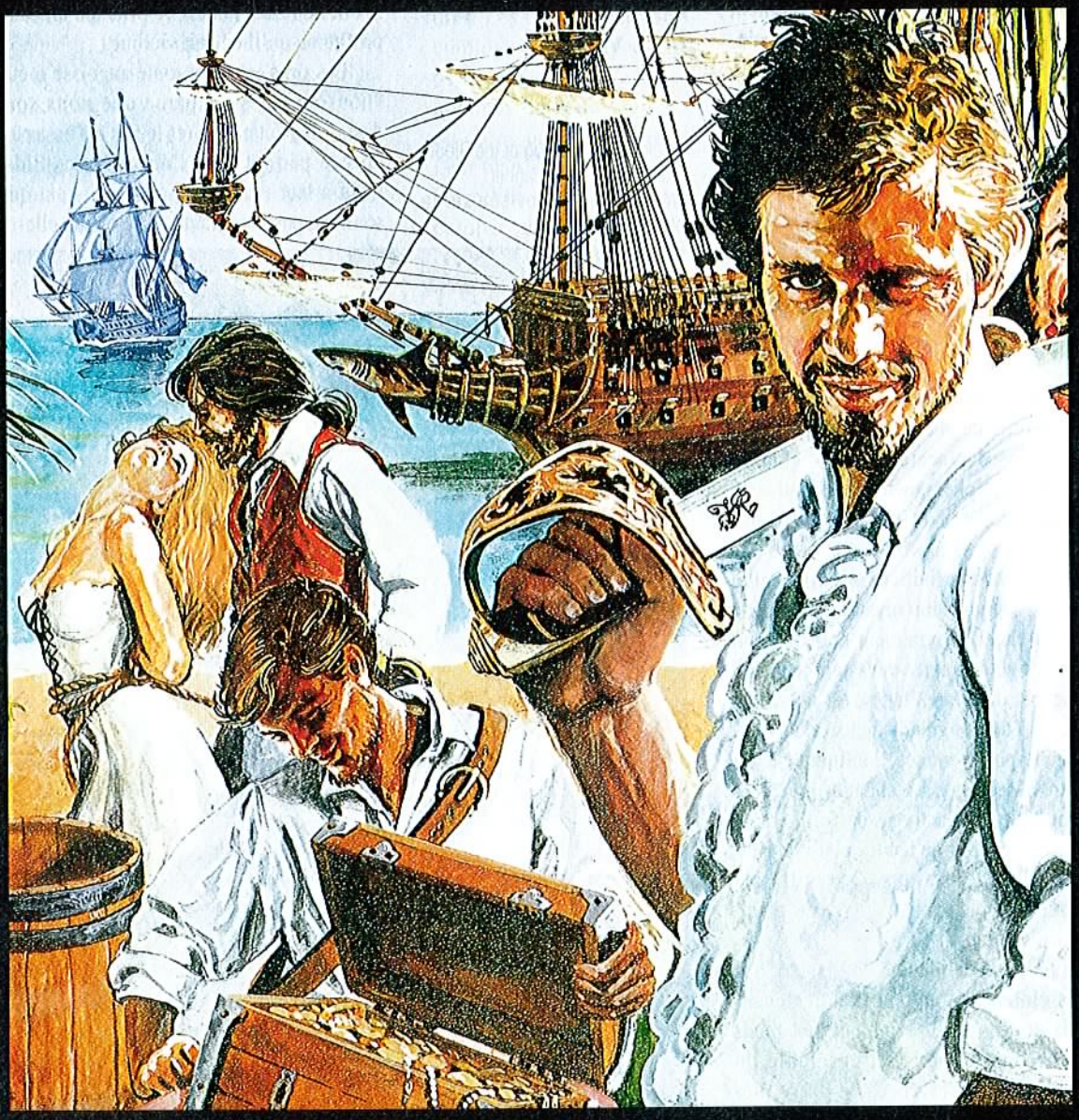
L'ork fait la guerre aux autres races mais vit en paix avec le monde comme avec lui-même. Il n'éprouve pas le besoin de justifier sa conduite : si l'on peut faire quelque chose, alors, on en a le droit. L'ork ne remet jamais ce principe en cause, qu'il en profite ou qu'il en soit victime.

Les orks ignorent toute angoisse métaphysique : "nous sommes ici parce que nous sommes ici", disent-ils. Cette idée (et le fait qu'on trouve des orks un peu partout dans l'univers), les Eldars l'expriment à leur manière en reconnaissant que "les orks sont une part intégrante de la réalité elle-même".

"Mek Gorgog Narlug of the Blood Axes", de Dave Gallagher.
Réparation improvisée sur le champ de bataille.

GAME'S

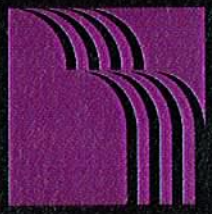
Le spécialiste du jeu de rôles



FORUM DES HALLES

Niveau -2

Tel : 40 26 46 06



LA DEFENSE

Les 4 Temps

Niveau +2

Tel : 47 74 88 54

Ne nous y trompons pas : malgré cet aveu, la plupart des Eldars méprisent et haïssent les orks. Et lorsqu'un de leurs philosophes prit leur défense dans un ouvrage intitulé *Kultur contre Culture, réflexions sur la société ork*, il a suscité une polémique qui n'est pas près de s'éteindre. Est-ce parce qu'il exprime des vérités difficiles à admettre ? Jugez-en par vous-mêmes :

"Les orks sont le pinacle de la création. Pour eux, le grand combat est gagné. Ils ont évolué vers une société qui ne connait ni le stress, ni l'angoisse. Qui sommes-nous pour les juger ? Nous, Eldars, qui avons failli, ou les hommes qui prennent à leur tour le chemin de la ruine. Et pourquoi ? Parce que nous cherchons les réponses à des questions qu'un ork ne se pose même pas ! Nous avons affaire à une culture forte, et nous la méprisons car nous la jugeons primitive".

(Uthan le Pervers, philosophe Eldar très controversé).

"Ere we go", de Dave Gallagher.
le clan "Evil Sunz" charge dans la mêlée, débordant les "Death Skulls".

GLOSSAIRE

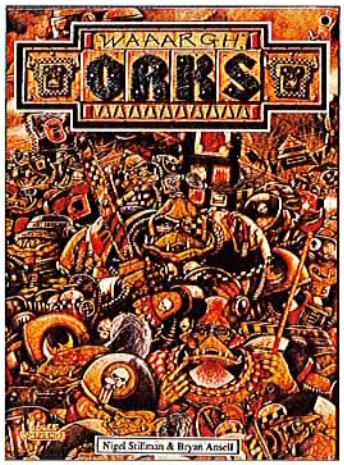
Cellule de téléportation : Transmetteur de matière. Ces machines rendent de grands services, mais leur portée est limitée. Les vaisseaux spatiaux restent indispensables aux voyages interstellaires.

Dents : En guise de monnaie, les orques utilisent leurs dents. Comme elles tombent et sont régulièrement remplacées, le système garantit qu'aucun ork ne sera définitivement réduit à la misère. Un ork particulièrement endetté peut toujours demander au Painboy de lui arracher une dent saine. La décomposition des dents, qui survient au bout de quelques années, évite l'inflation.

Eldars : Équivalent des elfes dans le monde de *WH 40.000*. C'est une race ancienne, hautement cultivée et technologiquement très avancée. Depuis la destruction de leur planète natale, ils préfèrent vivre dans des mondes artificiels plutôt qu'à la surface des planètes.

Les Eldars méprisent les orks et sont bien trop fiers pour traiter avec eux. (Les humains se montrent plus souples. On a vu des prisonniers devenir les conseillers très écoutés de grands chefs de guerre orks. Inversement, le clan ork de la Hache Sanglante recevrait des subsides de l'Imperium et agirait comme une "cinquième colonne" infiltrée dans le domaine ork.)

Monde natal : En étudiant le folklore ork, certains chercheurs ont déduit que leur monde d'origine orbitait autour d'un gigantesque soleil rouge. Le "high orcksh", répandu dans toute la galaxie, dériverait de la langue que parlaient les orks avant d'émigrer. Leur écriture remonterait également à cette époque reculée. Précisons qu'il s'agit d'un système rudimentaire et imprécis, où l'usage des glyphes se combine à celui des runes. A titre d'exemple, voici la transcription phonétique de quatre symboles peints sur un véhicule orque :



FICHE TECHNIQUE

WAAARGH THE ORKS !

supplément en anglais pour *WH 40.000*.
Auteurs : Nigel Stillman, Bryan Ansell, et William King
Editeur : Games Workshop
Distributeur : Morningstar

"og kart ug-wort grim-zod uz-bad waa gut-drog".
Traduction littérale : "Possède véhicule, Ug-wort, Face Bleue, Evil Sunz, tribu de Gutdreg".
C'est à dire : "Ce véhicule appartient à Ugwart Face Bleue, membre du clan Evil Sunz, actuellement au service du Seigneur de la guerre Gutdreg".

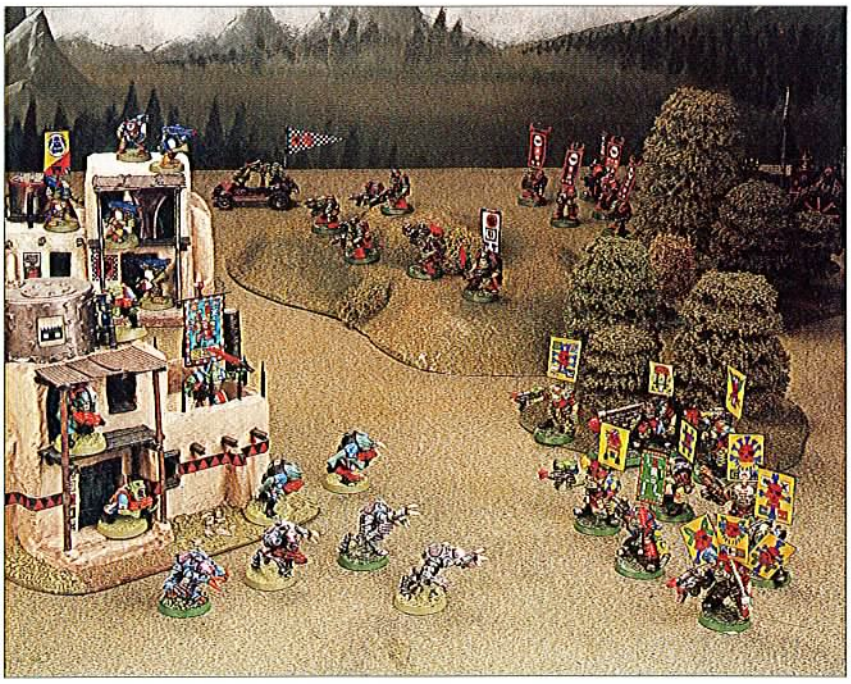
Squigs : Animaux vivant dans les dépotoirs orks. Les squigs mangent les ordures des orks, et les orks mangent les squigs. Tous les squigs sont comestibles, mais certaines variétés sont réservées à d'autres usages que l'alimentation : les "mendin squigs" referment leurs crocs sur les lèvres des plaies comme des points de sutures vivants. L'estomac dilaté du "bag squig" peut servir de sac, tandis que le "squigpipe", sorte de cornemuse vivante, accompagne de ses cris stridents les orks qui marchent au combat. Le "parasite-hunting" court sur leurs vêtements et mange la vermine. Lorsqu'il tombe, repu, les orks le ramassent et le croquent comme une friandise juteuse.

Stormbolter : Arme favorite des orks. Elle tire en rafale des cartouches explosives capables de percer toutes les armures, même celles des space marines de l'Imperium. — et, pour un ork, pas de trophée plus glorieux qu'un casque de marine !
Les tirs de bolter s'accompagnent d'un bruit terrifiant — un ork admettrait difficilement qu'une arme silencieuse puisse être efficace.

Trou à ordures : Il occupe une place essentielle dans la demeure ork — une place que les ethnologues comparent à celle du foyer chez d'autres peuples.

Warhammer 40.000, Waaargh the Orks !, Freebooterz, 'Ere we Go *sont des marques déposées appartenant à Games Workshop Ltd.*
Toutes les illustrations publiées dans cet article sont copyright © 1992 Games Workshop Ltd. Les passages cités, et de manière générale, la matière de l'article proviennent du supplément Waaargh the Orks !, *de Nigel Stillman, Bryan Ansell, et William King. Avec l'aimable autorisation de Games Workshop Ltd.*

"Waaargh the Orks !", de Wayne England.
Chez les orks, il n'est pas indispensable d'être intelligent pour devenir chef.



Figurines Citadel pour *Warhammer 40 000*

A DECOUVRIR

Jeux

Les orks décrits dans cet article vivent dans l'univers de *Warhammer 40.000*, un jeu de guerre avec figurines au background très fouillé. Ils peuvent également intervenir dans les jeux de plateau *Space Hulk*, *Space Crusade*, et *Advanced Space Crusade* , qui se déroulent dans le même univers.

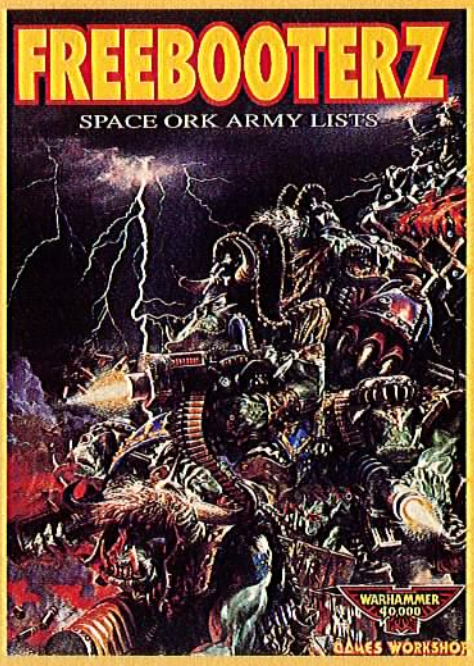
Suppléments WH 40 000 sur les orks

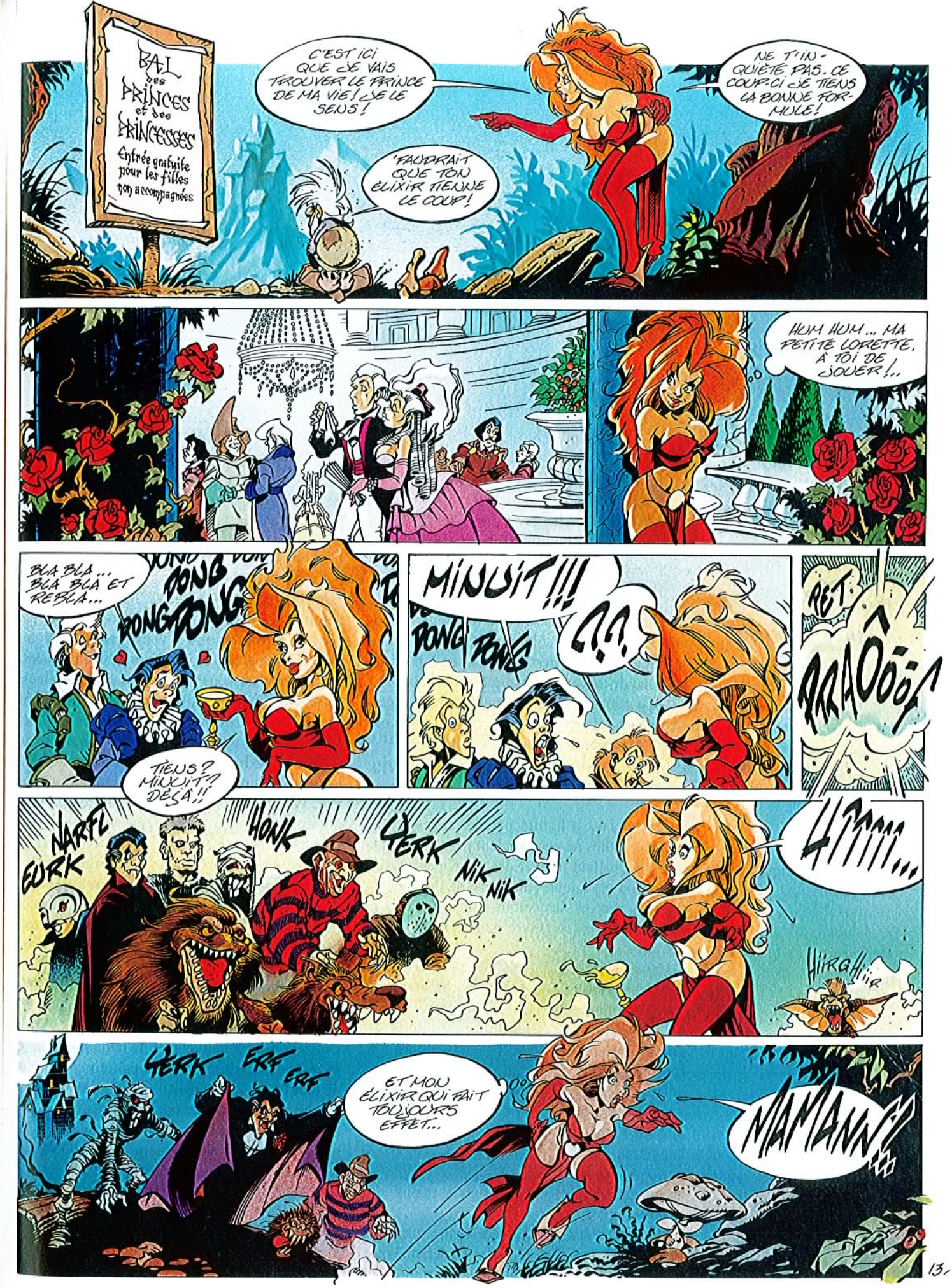
• *Waaargh the Orks !:* Passionnant pour quiconque s'intéresse aux orks, particulièrement utile pour le joueur de *WH 40.000* et ceux qui peignent leurs figurines (tout sur les emblèmes des clans et castes orks). Les illustrations sont splendides et très nombreuses.

• *'Ere we go :* listes d'armées pour les clans orks Goff, Snakebite, et Blood Axes. Règles sur les castes, les véhicules, et les armes orkoïdes.

• *Freebooterz :* Listes d'armées pour les clans Evil Sunz, Bad Moon, Death Skull, et les orks mercenaires sans clan ni tribù

Sauf *Space Crusade* (Editeur : MB), tous les jeux et suppléments mentionnés sont édités par Games Workshop et distribués en France par Morningstar.




BAL des PRINCES et des PRINCESSES
Entrée gratuite pour les filles non accompagnées
C'EST ICI QUE JE VAIS TROUVER LE PRINCE DE MA VIE! JE LE SENS!
'FAUDRAIT QUE TON ÉLIXIR TIENNE LE COUP!
NE T'INQUIÈTE PAS. CE COUP-CI JE TIENS LA BONNE FORMULE!
HUM HUM... MA PETITE LORETTE, À TOI DE JOUER!..
BLA BLA... BLA BLA ET REBLA...
DONG DONG DONG
TIENS? MINUIT? DÉJÀ!!
MINUIT!!!
DONG DONG
?!?
PET
PRAÔÔÔ
NARFL
EURK
HONK
YERK
NIK NIK
HIIRGHIIIR
YERK ERF ERF
ET MON ÉLIXIR QUI FAIT TOUJOURS EFFET...
MAMANN!!

HYPER SPEED

Sauver le monde ? Il est déjà trop tard. Il vous reste une chance de sauver l'humanité — mais ne perdez pas une minute !* Hyperspeed, *jeu de combat spatial, d'exploration et de négociation, mettra à l'épreuve votre rapidité de décision.

Texte
Thierry Betty
Photos
Frédéric Picard

L'homme a usé sa vieille planète, trouvez-en une neuve !

Abandonnant la Terre entièrement dévastée par la pollution, la race humaine s'embarque à bord de vaisseaux gigantesques pour essaimer dans la galaxie. La migration se fait en ordre dispersé. Chaque transport est précédé d'un cuirassé de reconnaissance interstellaire "Trailblazer". Sa mission : découvrir un monde habitable, et vite, car tout retard se traduit par des pertes humaines à bord du vaisseau de transport surpeuplé.

Aux commandes d'un Trailblazer, vous êtes envoyé en éclaireur dans une nébuleuse inconnue à la recherche de planètes colonisables.

GUERRE ET PAIX

L'espace est habité par des races étrangères, et toutes ne vous veulent pas du bien. De plus, il vous faut trouver des ressources, radioactives ou organiques, ainsi que de l'eau et des métaux, afin que les colons dont vous avez la charge puissent survivre dans leur nouvelle patrie.

Vous êtes seul à bord de votre vaisseau. Votre base de ravitaillement est une station spatiale robotisée qui vous a précédé dans la nébuleuse que vous explorez. Vous devez rendre cette région de l'espace aussi sûre que possible pour les colons ; il serait fort dommage qu'ils soient exterminés par une race dont vous aviez sous-estimé l'aggressivité. Deux moyens vous sont offerts : le traité de paix et la guerre.

Le traité de paix permettra à votre colonie de prospérer ; plus vous en signez, mieux elle se portera.

La guerre est parfois nécesssaire. Certains adversaires, une fois battus, respectent votre force et n'y reviendront plus. D'autres races ne connaissent que la guerre totale. Si vous les attaquez, il faudra les exterminer !

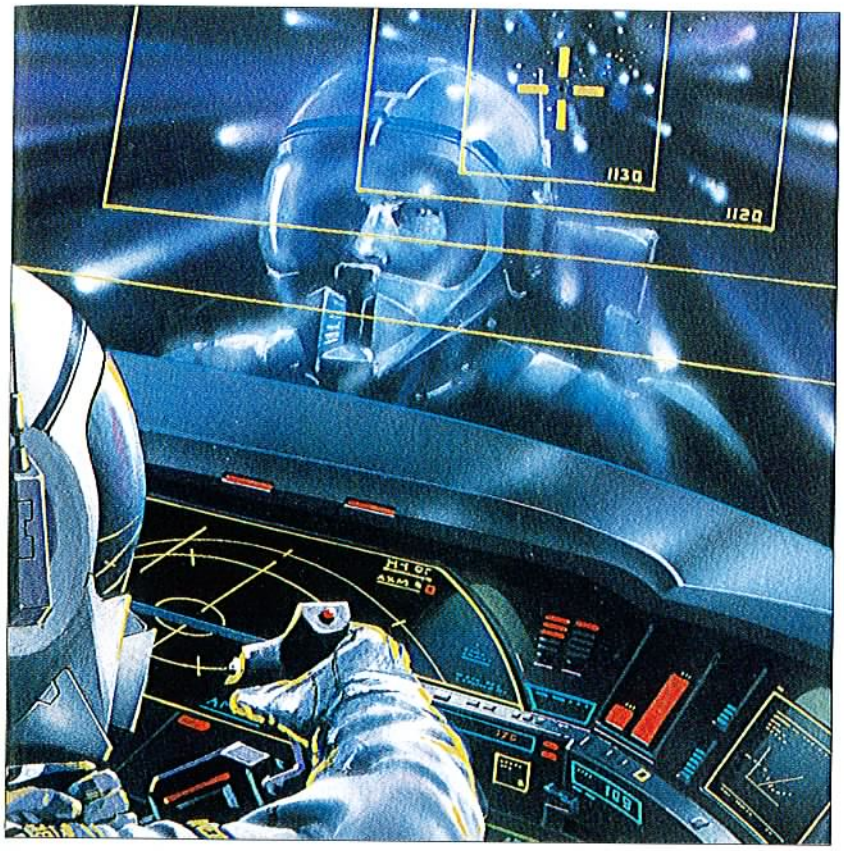
DES NÉGOCIATIONS DÉLICATES

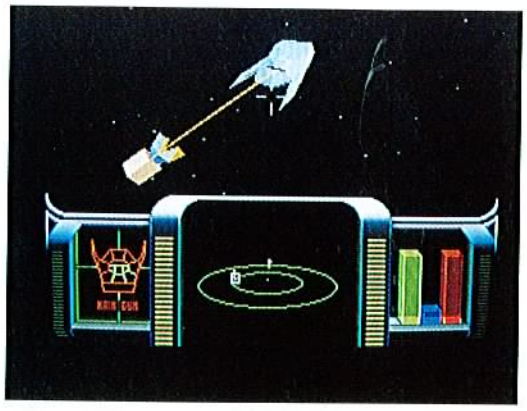
Tout en combattant, vous cherchez des mondes inhabités à exploiter pour assurer à vos colons des ressources vitales. Mais les planètes désertes ne suffiront pas à leur fournir tout ce dont ils auront besoin. Il vous faut donc négocier et commercer, en choisissant bien les races avec lesquelles vous traitez. En effet, certaines ne peuvent pas se souffrir, et s'entendre avec l'une vous attire l'hostilité des autres : adieu les précieuses ressources qu'elles auraient pu vous céder ! Les négociations se compliquent lorsque certains aliens refusent de marchander avec vous tant que vous n'aurez pas rempli une mission pour eux, ou tant que vous serez en paix avec une race ennemie...

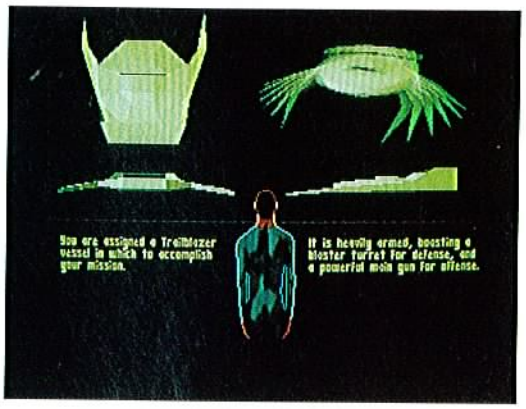
LE COSMOS GROUILLE DE VIE

Rencontrer pour la première fois une race extra-terrestre est une aventure dans l'aventure. Il n'y a pas deux espèces semblables. Citons les Balathides, parasites qui vivent accrochés aux astronefs ; les Althads, dont la chair se décompose au contact de l'eau ; les Collectionneurs, qui tentent de rassembler dans le légendaire Musée du Temps un exemplaire de tout ce qui existe dans l'univers ; les Lutins, des insectoïdes si doués pour la fabrication des armes qu'ils utilisent les missiles depuis 70 millions d'années — presqu'avant que leur espèce accède à la conscience !

Les Automata, une race inorganique de robots, ont une histoire particulièrement étrange : sur de nombreux mondes, l'espèce dominante s'est vu remplacer par des robots qui ont survécu à leurs concepteurs. Sur d'autres planètes,







les robots sont issus d'une espèce organique qui s'est progressivement et volontairement transformée jusqu'à son état actuel. **Tous ces mondes peuplés de robots** se sont rassemblés il y a des milliers d'années pour créer une civilisation unique — une civilisation qui contrôle son évolution en produisant des robots toujours plus sophistiqués.

Tous ces mondes peuplés de robots ont formés une civilisation unique

UN "PETIT" VAISSEAU

Comparé au vaisseau de transport des colons, votre astronef est un petit modèle. Mais tout est relatif, car il est long de 3,5 km et presque aussi large. Ce monstre de l'espace, capable de saut hyperluminique, est doté de missiles auto-guidés, de chasseurs, de kamikazes, d'un canon à anti-protons, d'une tourelle blaster, d'un réacteur très fiable et d'excellentes capacités défensives. Il comporte cinq systèmes essentiels : les générateurs de boucliers, la tourelle blaster, le réacteur de saut, le canon à anti-protons et la propulsion.

Lors de vos pérégrinations, vous devez affronter des adversaires allant du vaisseau léger à l'imposante base stellaire, en passant par la meute de chasseurs et le croiseur de bataille. Au combat, chaque race a des spécificités qui n'ont pas fini de vous surprendre. L'armement et les tactiques sont si variés que deux affrontements avec la même race peuvent se terminer de manière bien différente.

HYPERSPEED

Logiciel et manuel en anglais
Editeur : Microprose
Disponible sur PC
Testé sur PC 386/40, écran VGA couleur

Au cours d'une bataille, n'hésitez pas à alterner les types d'attaques. Les coups que vous recevez peuvent détruire les systèmes de votre Trailblazer. Pour remplacer les composantes détruites, pas d'autre solution que le commerce, qu'il soit basé sur le troc ou sur l'usage d'une monnaie universellement reconnue : la disquette informatique...

BILAN

Hyperspeed offre des graphismes attrayants et des animations fluides. Le vaisseau de guerre Broodmaster déployant sa collerette est superbe... mais mortel ! Les commandes, au clavier ou à la souris, sont faciles à utiliser. L'écran représentant le schéma des systèmes du Trailblazer est agréable et celui des négociations/marchandages fonctionnel.

Hyperspeed n'est ni un jeu d'arcade ni un simulateur de vol. Il mêle combat, exploration et négociation pour offrir des heures d'amusement à qui saura en apprécier la richesse. Vous avez le choix entre quatre nébuleuses, soit quatre aventures différentes où vous êtes libre d'agir comme bon vous semble. Chaque nébuleuse comporte de nombreux systèmes à explorer et de nouvelles races à découvrir. Mais gardez toujours en mémoire que l'avenir du genre humain est entre vos mains et que le temps joue contre vous.

CHAOS ENGINE

Les dieux de la micro favorisent les Bitmap Brothers, ce groupe de créateurs dont chaque jeu fut un événement : *Xenon*, *Speedball*, *Cadaver*, *Magic Pocket*, tous apportaient du neuf ! *Chaos Engine* devrait profiter de l'expérience acquise et introduire encore d'autres innovations. Il s'agit d'un jeu de rôles et d'action où une équipe de trois aventuriers opportunistes cherche à détruire une machine capable de modifier le temps et l'espace. Les personnages doivent progresser sur quatre niveaux dans de sombres forêts et des entrepôts sordides peuplés de monstres, jusqu'à l'affrontement final dans une maison délabrée. Les adversaires sont nombreux et variés. Comme dans *Gods*, il faut s'attendre à ce que chacun réagisse intelligemment suivant sa propre personnalité.

Frédéric Lascombe

FICHE TECHNIQUE
CHAOS ENGINE

Editeur : Renegate
Distributeur : Mindscape International
Concepteurs : Bitmap Brothers
Logiciel en anglais, manuel en français.
Prochainement sur ST et Amiga, plus tard sur PC.

THE DARK QUEEN OF KRYNN

Pour les fans d'AD&D® sur micro, voici le logiciel qui clôt la série commencée avec *Champions of Krynn* et *Death Knight of Krynn*. Vos personnages — que vous pouvez importer des logiciels précédents — sont emmenés vers le mystérieux continent de Taladas où le mal couve, prêt à déferler une nouvelle fois sur le monde de DragonLance®. L'aventure les emportera du fond des mers à la Tour des Flammes et, finalement, dans la demeure de la reine des ténèbres, Takhisis. La souveraine des dragons maléfiques cause de tels troubles que les personnages devront l'affronter jusque dans les Abysses.

Clad Valdinne

FICHE TECHNIQUE
KRYNN III
The Dark Queen of Krynn

Editeur : SSI sous licence TSR
Distributeur : US Gold
Concepteur : Micro Magic
Logiciel en anglais.
Disponible sur PC en avril
Compatible : EGA, VGA 256 Couleur. Avec ou sans carte sonore.
Autres versions prévues : Mac (août), Amiga (juin).

FIGURINES

A LA POINTE DU PINCEAU

Pour exterminer les aliens, briser l'invasion des orks et les pourchasser hurlant jusque sur leur monde natal, il vous faut des space marines en armure terminator.

1

2

Grande première : un diorama vivant

Tout le monde connaît maintenant ces formidables armures de combat futuristes créées voici quelques années par la marque *Citadel*. Elles équipent les space marines de *Warhammer 40.000* qui apparaissent aussi dans les jeux de plateau *Space Hulk* et *Space Crusade*. Stimulées par l'exemple, d'autres marques ont suivi, en réalisant d'abord des space marines lourdement armés, puis équipés d'armures plus ou moins inspirées des créations *Citadel*. Ces armures, dites "terminator", donnent aux figurines une hauteur d'au moins 35 mm sans le socle. Elles ont pour signes distinctifs :

— un "corps" d'armure surplombant la tête, qui donne au space marine la silhouette d'un "bossu du président" (voir la série BD. *l'Incal* de Mœbius) ;

— d'énormes protections d'épaules et de jambes ;

— un exosquelette apparent (une structure de tiges articulées, entraînées par des servomoteurs qui permettent au space-marine de porter sans fatigue sa lourde carapace) ;

— dans la main gauche, une arme de contact : power glove (gant de force), pinces...

LES COULEURS

• Enamels Humbrol
Antique bronze
Argent
Blanc mat
Cuivre
Gris moyen
Gun metal
Laiton
Noir mat
Or

• Enamels Testors
Jaune saturne
Rouge feu
Vert signal

• Acryliques Armory
Blanc mat
Brun cuir
Noir mat
Sable
Terre
Vert jade

• Huiles Winsor & Newton
Blanc
Bleu de Prusse
Jaune citron
Jaune de Naples
Laque pourpre
Noir
Rouge brillant
Vert
Violet Winsor

Seul les enamels sont utilisés sur les deux figurines, les acryliques servent pour la RAFM, les huiles pour la Citadel.

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

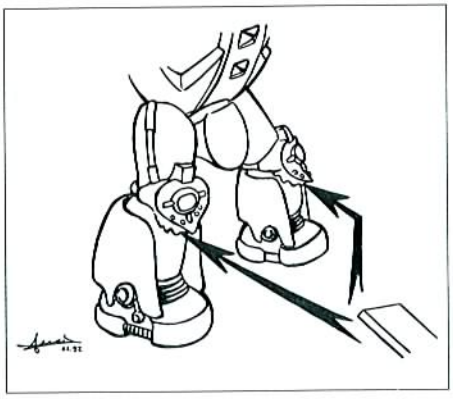
— dans la droite, une arme de tir : à projectiles (stormbolter), à énergie (laser)...

Les bras, moulés à part, sont fixés à la colle Superglue. Cela permet de remplacer les armes d'origine par d'autres plus spécialisées : griffes, bouclier, hache de force...

Nous allons travailler sur deux modèles : une figurine "basique" de chez *Citadel*, armée d'un stormbolter et d'un power glove [photo 1] ; et une figurine de chez *RAFM*, armée d'un canon à tir rapide et d'une pince [photo 2].

PREPARATION DES FIGURINES

C'est le désormais traditionnel "ébarbage/ponçage/sous-couche" (enamel blanc mat). La figurine **Citadel** demande pourtant de l'attention, car de nombreux détails (emblèmes, armes...) sont traversés par les traces de moulage et il faut une main sûre et légère pour ôter ces bavures sans abîmer la gravure. La **RAFM** pose moins de problèmes, mais il faut enlever quelques excédents de plomb, notamment derrière les protections des genoux [shéma 1], et coller à la Superglue les armes qui surplombent le casque.



shéma 1

Notez également que nous travaillons sur les figurines désoclées, ce qui ne pose guère de problème avec la figurine **Citadel** dont le socle en plastique n'est pas monté d'origine.

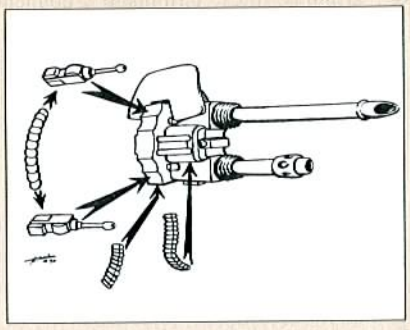
ATTENTION :

Pour des raisons pratiques, nous avons photographié les figurines tout au long de l'article avec les bras collés. Néanmoins, il est impératif de ne les coller qu'une fois la peinture terminée, sous peine de ne pouvoir accéder à certains détails.

TRANSFORMATION

Parmi les modèles d'une même marque, les bras portant différents types d'armes sont interchangeables, ainsi que les armes et accessoires montés sur la partie supérieure de la figurine. N'hésitez donc pas à vous montrer inventif ! Pour la RAFM, nous avons choisi un corps provenant du blister référencé 5031, le bras droit du 5034, le bras gauche et les armes supérieures du 5033 [photo 3], ainsi que des mitrailleuses et des bandes de munitions d'origines diverses, rajoutées sur le bras droit [shéma 2].

3



shéma 2

PIERRE SUR METAL

Commençons par la figurine **Citadel**.

Avant de traiter les surfaces lisses de l'armure, on s'occupe des parties les plus délicates :

— celles qui recevront une peinture métallique or ou argent (exosquelette, stormbolter et ceinture) ;

— les joints d'armure faits d'une matière aussi souple que le caoutchouc : "plastique souple à haute densité" ou "caoutchouc polymérisé" ;

— les insignes d'épaules, de genou et de ceinture taillés dans la pierre.

Tous ces éléments présentent de petites surfaces creusées de reliefs nombreux et accentués. Pour les mettre en valeur, nous allons utiliser la peinture enamel et la technique du dry brush. Passez en noir mat les parties indiquées ci-dessus [photo 4].

4

5

Laissez sécher avant de passer un premier dry-brush :

— gun metal sur l'exosquelette, le stormbolter et la ceinture ;

— antique bronze sur l'insigne de poitrine et le tour du power glove ;

— gris moyen sur les écussons et les joints.

Attendez que ce soit sec avant d'effectuer le deuxième dry brush, plus léger :

— argent sur le gun metal ;

— or sur l'antique bronze ;

— 1/2 blanc, 1/2 gris sur le gris.

Pour finir, ajoutez quelques points "lumineux" figurant les diodes des voyants de contrôle : placez un point de peinture blanc mat à l'endroit choisi, laissez sécher puis appliquez la couleur (pour un rendu presque "fluo" utilisez les enamels Testors) [photo 5].

Traitez de la même manière la figurine **RAFM**. Notez qu'il n'y a pas d'écusson en pierre, que les joints sont moins nombreux, mais que l'exosquelette est plus développé [photo 6]. Le style "gothique" de l'armure nous autorise à donner un aspect vieilli au métal : ajoutez donc un très léger dry brush d'antique bronze sur l'exosquelette et quelques microscopiques touches de cuivre pour figurer la rouille. Les bandes de cartouches sont peintes en laiton avec une touche de cuivre sur chaque pointe [photo 7].

6

7

LES ARMURES

Il existe là plusieurs possibilités de décoration, depuis les couleurs très vives auxquelles nous ont habitués les artistes anglais — dans les pages de White Dwarf notamment —, jusqu'aux camouflages utilisés par toutes les armées modernes. Méfiez-vous toutefois des camouflages en forme de taches ou de bandes qui risquent de trop bien remplir leur fonction et de gommer les reliefs de votre figurine ! Pensez plutôt au décor dans lequel vous allez placer le sujet et utilisez les mêmes couleurs afin d'obtenir un effet "caméléon" ; on peut ainsi supposer que l'armure change de teinte en fonction du paysage, comme celle du *Predator* qui traque Schwarzenegger dans la jungle sud-américaine.

8

9

La figurine **RAFM** sera placée sur une racine à dominante brune avec quelques taches de verdure — elle sera donc peinte dans des tons verts et bruns. Nous allons utiliser des peintures acryliques. A séchage très rapide, elles permettent des effets de dégradé grâce aux techniques combinées du lavis et du dry-brush.

Procédez ainsi pour le haut de la figurine :
— base 1/2 brun cuir, 1/2 sable ;
— attendre que ce soit sec ;
— lavis 1/2 noir mat, 1/2 terre ;
et ainsi pour le bas :
— base 1/2 vert jade, 1/2 sable ;
— attendre que ce soit sec ;
— lavis 1/2 brun cuir, 1/2 vert jade.

Laissez sécher les lavis avant d'effectuer un dry brush sable sur l'ensemble de l'armure, suivi d'un autre dry brush plus léger 1/2 sable, 1/2 blanc mat [photo 8].

L'armure de la figurine **Citadel** est réalisée à l'aide de peinture à l'huile qui permet les meilleurs dégradés sur les surfaces peu gravées. Pour rester dans l'esprit de *Space Hulk*, nous allons peindre notre combattant en bleu, couleur du glorieux Chapitre des Ultramarines. Mais nous lui donnerons une touche originale en jouant sur des éclairages fictifs : imaginez qu'une source de lumière rouge se trouve devant l'armure, tandis que l'arrière est éclairé par une lumière jaune. L'effet sera de "tirer" le bleu original vers le violet sur l'avant et vers le bleu-vert sur l'arrière (nous verrons dans un prochain numéro comment exploiter cette idée pour réaliser des dioramas dans le style des tableaux de Georges de La Tour : scène éclairée par une bougie ou une cheminée qui donne une forte lumière sur une petite partie du tableau tandis que le reste est noyé dans l'ombre).

• Sur l'avant de l'armure, donc, on réalise :
— en partant du côté droit un dégradé où se succèdent noir, bleu de Prusse, violet Winsor et blanc (juste sur l'avant) ;
— puis à nouveau violet Winsor, bleu de Prusse et noir en arrivant sur le côté gauche.

• Pour l'arrière de la figurine on reprend le même procédé avec d'autres couleurs.
— en partant du côté droit : noir, bleu de Prusse, jaune de Naples et blanc (juste sur l'arrière) ;
— puis à nouveau jaune de Naples, bleu de Prusse et noir en arrivant sur le côté gauche.

Le corps, chaque bras et chaque jambe sont traités séparément : appliquez toute la succession des couleurs sur chaque partie avant de passer à la suivante. Puis dégradez chaque teinte avec la suivante jusqu'à avoir fait le tour complet du modèle.

• Traditionnellement, le power glove est d'une couleur différente de l'armure. Un dégradé de jaune citron, rouge brillant et laque pourpre fera l'affaire. Laissez bien sécher [photo 9].

FINITIONS

Sur les armures terminator viennent des blasons, numéros d'identification, signes de reconnaissance, etc. Si vous êtes à cours d'idée, inspirez-vous de photos d'avion, de bateaux ou d'illustrations de SF. dans le style de celles de Christopher Foss ou de celles de *BattleTech*.

Avant de peindre les insignes, passez du blanc mat sur leur emplacement afin que la couleur de l'armure ne ressorte pas [photo 10].

Pour la figurine **Citadel**, n'hésitez pas à utiliser des peintures voyantes : jaune, rouge, vert, etc. [photo 11].

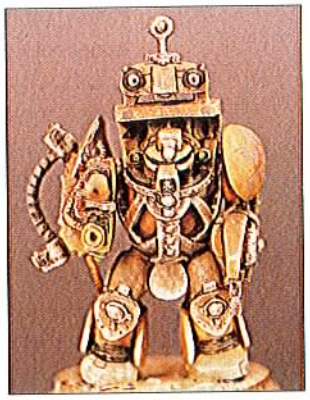
• Le blason de l'épaule droite recevra un dégradé de jaune, rouge et laque pourpre. Laissez sécher et tracez le cercle intérieur en

10

11

12 ▶

15 ▲



16 ▲

17 ▲

bleu de Prusse avec un petit dégradé blanc. L'insigne des Ultramarines est noir [photo 12]

• Les rayures du gant sont vertes avec un dégradé blanc [photos 13 et 14].

13 ▲

14 ▲

L'armure **RAFM** est étudiée pour se fondre dans le paysage. Marquages et insignes doivent donc rester discrets. Ils seront de couleur grise, comme c'est le cas dans plusieurs armées de nos jours [photos 15, 16 et 17].

Si vous ne vous sentez pas assuré avec un pinceau, vous pouvez aussi utiliser des décalcomanies en provenance de maquettes d'avions ou, mieux, celles que commercialise la marque *Citadel* pour ses space marines.

DIORAMAS

La figurine **Citadel** est placée devant une porte *Fantasy Forge*, marque qui propose de nombreux décors SF. Pour les côtés de la porte et le sol, utilisez des pièces de maquettes dépareillées ; choisissez-les et disposez-les pour donner un aspect technologique (repensez aux intérieurs de vaisseau d'*Alien* de Star Wars...) La photo 18 vous montre l'arrière d'un tableau de bord de voiture, un morceau d'embrayage et un essuie-glace de camion américain, plus une attache de bombe provenant d'un avion. Ces éléments collés en place, peignez-les à l'enamel noir mat, puis faites deux dry brush successifs :

— gun metal ;

— argent.

Traitez les diodes comme celles des armures [photo 18].

Pour mettre en scène la figurine **RAFM**, utilisez un morceau d'écorce et un peu de *Polyfilla* pour figurer la mousse. Pour renforcer l'aspect extra-terrestre du paysage, intégrez au diorama une ou deux *tillandsies*,

18 ▲

19 ▲

plantes des pays chauds qui n'ont pas besoin de terre et se contentent d'une ou deux pulvérisations d'eau par semaine. On les trouve chez les fleuristes, pour environ vingt francs pièce. Ne les collez pas, mais fixez-les délicatement à l'aide de Polyfilla [photo 19]. Effet garanti ! N'oubliez pas les pulvérisations d'eau et ne vous inquiétez pas pour la taille, ces plantes ne grandissent presque pas.

SI VOUS AVEZ MANQUE LES PRECEDENTS EPISODES

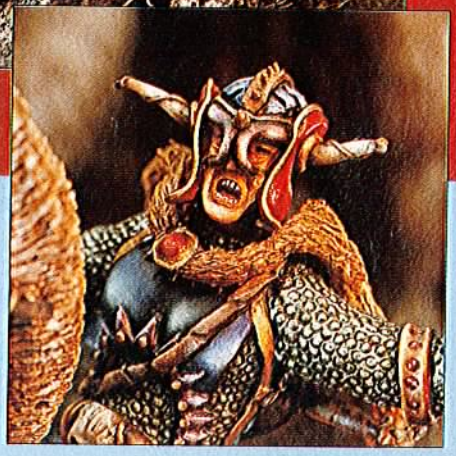
"A la pointe du pinceau" existe depuis notre n°1. Cette rubrique est, en fait, un cours de peinture complet — des techniques les plus simples aux plus complexes. Vous pourrez retrouver la signification de certaines des opérations que nous indiquons dans les numéros précédents.

Acrylique : n°2.
Dégradé : n°3, p. 60.
Dentelle : n°4, p. 54.
Désoclage : n°4, p. 54.
Dry brush : n°1, p. 49.
Enamel : n°1.
Estompage : n°1, p. 50.
Extérieur (décor) : n°3, p. 62.
Huile : n°3.
Intérieur (décor) : n°4, p. 56.
Lavis : n°2, p. 60.
Poudres métalliques : n°4, p. 55.
Sous-couche : n°1, p. 49.
Tatouages : n°4, p. 54.
Vêtements (règles de base) : n°2, p. 60.

Rendez-vous dans notre prochain numéro pour un petit tour sur les chevaux de plomb.

DIORAMA

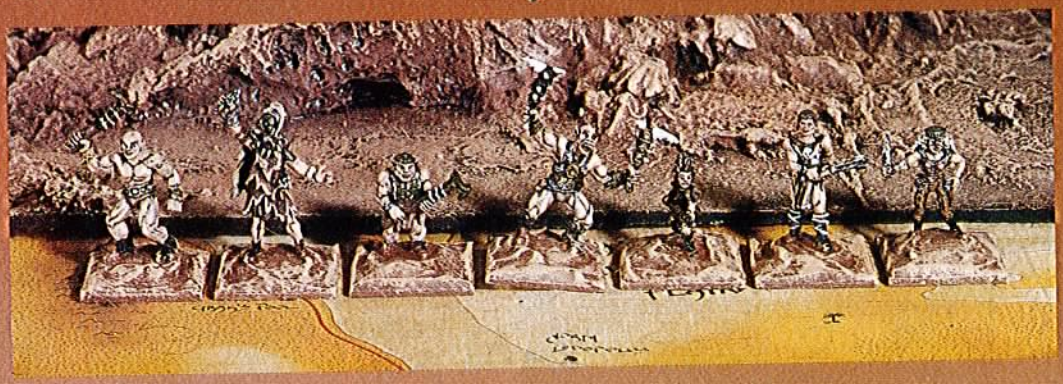
COMBAT ÉPIQUE
Figurines FENRYLL (54 mm), peintes par M. ROBIN ; décor de CRABOULIET. L'ensemble est photographié par JÉROME BOHBOT ; avec l'aimable participation de TEMPS LIBRE, Paris.

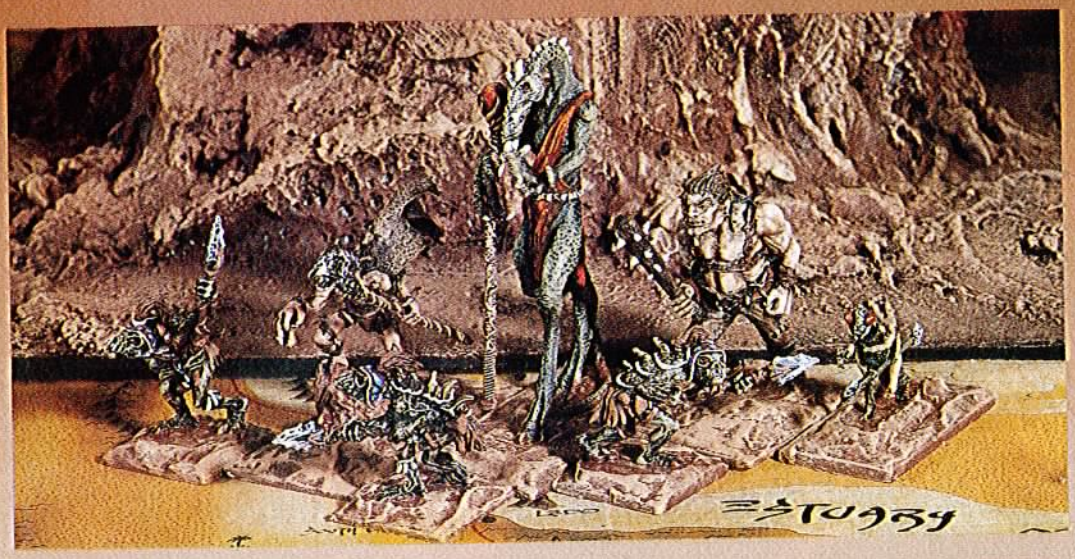


RAL PARTHA

DARK·SUN™

WORLD





AD&D/DARK SUN ® est une marque déposée appartenant à TSR INC. USA

Figurines en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon. Je désire recevoir;

☐ **R 415 DARK SUN .The People of the Land..... 280,00 F (Frais de port compris).**

Ci-joint mon règlement (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de : JEUX DESCARTES, 1 Rue du Colonel Pierre Avia-75015 PARIS

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

ADRESSE :.....

Figurines vendues non montées et non peintes.

Modèle présenté peint par Bruno Allanson.

La rédaction de DRAGON® reçoit parfois des lettres pittoresques. Nous vous en présentons quelques unes.

BAPTEME

Comment appelle-t-on les enfants d'un demi-orque et d'une demi-elfe ?

On peut les appeler Georges, Claude ou Jocelyne, par exemple.

PACKAGING

Je voudrais savoir s'il faut ou non mettre dans une feuille d'aventure les suivants et animaux domestiques.

A vous de voir, mais à notre avis une seule feuille d'aventure ne suffit pas à tout emballer.

TOUT CHANGE

Quelle est l'adresse de l'importateur français d'AD&D® 2° édition en anglais ?

Depuis que le jeu est traduit en français, plus personne ne l'importe en anglais. Nous vous suggérons donc d'apprendre le français.

QUE C'EST BEAU !

Dans l'extension d'Hero Quest "Karak Van", à quoi servent les escaliers, à part pour faire joli ?

C'est juste pour faire joli.

DE L'AUTRE COTÉ DE L'EAU

Il se passe de drôles de choses sur l'autre rive de l'Atlantique... Les lettres suivantes ont été publiées dans DRAGON® Magazine US ; nous les avons traduites, avec les réponses de la rédaction américaine.

GROS-BILL ? NON, WALDORF !

Cher Dragon,
Récemment, mon personnage AD&D®, Waldorf un magicien du 358° niveau, a inventé la bombe nucléaire. A la suite de quoi, le monde de Greyhawk® a été totalement anéanti ; sauf une île de 5 km sur 6 où se trouve un château nommé Castel Waldorf.
Toutes les créatures des *Manuels de Monstres* ont été détruites par d'importantes retombées nucléaires. Toutes les divinités travaillent dans une mine de sel, sous le château de Waldorf. J'apprécierais énormément que tous les joueurs d'AD&D® m'envoient leurs fiches de personnage afin que Waldorf puisse continuer à progresser en expérience. Tous les manuels et les modules de jeu sont désormais entièrement faux et erronés. Dorénavant, tous les profits tirés des produits TSR doivent être envoyés au château de Waldorf (en pièces d'or, bien sûr).

Bien sûr. Mais vous avez oublié de nous envoyer une enveloppe-réponse avec votre adresse. Quel dommage que Waldorf doive perdre les points d'expérience et l'or de sa victoire...

BLASÉ

Cher Dragon,
Mes amis et moi jouons à AD&D® depuis plus de six ans. Nos principaux personnages ont un niveau qui se chiffre en millions, des scores maximums dans toutes les caractéristiques, et peuvent anéantir cinq plans des Abysses en un seul round. Nous avons changé de jeu et développé d'autres personnages. Nous avons inventé des créatures ; mais elles ne sont pas de taille face à eux. Au bout d'un certain temps, le jeu de rôles est devenu ennuyeux. Je n'ai pas joué depuis deux mois. Je voudrais savoir comment je peux m'amuser avec ces personnages de haut niveau.

Peut-être devriez-vous rencontrer Waldorf.

ANNEAU UNIQUE ?

Cher Dragon,
J'ai trouvé l'anneau d'Isildur (photo jointe).

Nous avons examiné votre photo. Hélas, l'anneau mentionné n'est qu'une pièce du maillot de bain de la jeune femme qui le porte ; il permet de tenir ensemble le haut et le bas. Il ne s'agit donc pas de l'anneau d'Isildur.

WALDORF EST VIVANT

Cher Dragon,
Arrêtez votre jeu, j'ai tué tous les monstres.

Tous sauf Waldorf.

Ecrivez-nous à l'adresse suivante : HEXAGONAL, (DRAGON® Magazine, Courrier des lecteurs) 115, rue Anatole France - 93700 Drancy. Ou contactez-nous sur minitel : tapez 36 15 ADD et laissez-vous guider.

TEMPS LIBRE
Chez nous vous trouverez de tout,
Figurines...
TEMPS LIBRE
l'âme du jeu au coeur de Paris
22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 42.74.06.31
Métro Saint-Paul le Marais
Ouverture
du mardi au samedi
de 10 h 30 à 18 h 30
V.P.C.
...Jeux
• Jeux de rôle • Wargames •
• Jeux de plateau •
• Maquettes • Dioramas •
• Livres SF et Fantastique •
• Armes G.N. •
dans un nouvel espace au sous-sol
TEMPS LIBRE
RUE DES FRANCS BOURGEOIS
RUE DE SÉVIGNÉ
22
RUE DE TURENNE
PLACE DES VOSGES
RUE DE RIVOLI
RUE SAINT-ANTOIN
BASTILLE
HOTEL DE VILLE
METRO ST PAUL/LE MARAIS

Cinéma

■ Fini de rigoler : le Cardinal Roger R. Mahony a décidé d'établir un code moral afin de supprimer violence et sexe des productions hollywoodiennes. Acteurs, producteurs et réalisateurs protestent énergiquement. Seul, Sylvester Stallone approuve. C'est vrai que Rambo et Rocky étaient des films tendres et doux... ■ C'est finalement Bob Hopkins, le flic de **Qui veut la peau de Roger Rabbit ?**, qui interprétera **Super Mario**, l'adorable plombier italien des jeux Nintendo. Dustin Hoffmann jouera-t-il une tortue ou un champignon ? ■ Pas de doute, les vampires sont à la mode : John Landis met en scène **Innocent Blood** avec notre Anne Parillaud nationale dans le rôle principal. Il s'agit de l'histoire d'une buveuse de sang qui lutte contre la mafia. ■ James Cameron (**Terminator 2**) prépare une adaptation de la BD **Spiderman**. Son acteur-fétiche, Michael Biehn, interprèterait l'homme-araignée, tandis qu'Arnold Schwarzenegger serait le docteur Octopus et Jack Nicholson le Bouffon Vert. On vous tiendra au courant... ■ **Batman 2** est en plein tournage, avec Tim Burton toujours derrière la caméra. Danny DeVito, qui joue le Pingouin, a fait interdire le plateau aux journalistes pour garder son maquillage secret. C'est raté, car d'impressionnantes photos pirates circulent déjà. ■ Mel Gibson tourne actuellement **L'arme fatale 3** et envisagerait d'interpréter James West dans une adaptation ciné des **Mystères de l'Ouest**. Sympa, non ?

Vidéo

VCR

▲ L'excellent **Total Recall** de Paul Verhoeven est enfin disponible à la vente chez VCR. Avec un scénario inspiré d'une nouvelle de K. Dick et Schwarzie dans le rôle principal, c'est un must pour l'amateur d'action et de science-fiction. (*NDLR : et ça vaut cent fois Terminator 2 !*)

Fox Video

▲ Par contre, vous pouvez faire l'impasse sur **Dark Angel**, où le monolithique Dolph Lundgren (**Punisher**), flic de choc, combat un extra-terrestre très méchant. C'est bête et mal réalisé.

New Tone Video

▲ Toujours pour les fans de SF, l'inédit **Millenium** sort à la location. On vous conseille fortement cette curiosité de qualité inégale, mais fascinante.

Delta Video

▲ Si vous aimez l'horreur saignante, la collection Frayeurs vous tentera avec une vingtaine de titres alléchants. **Le prince des ténèbres** de John Carpenter, **Re-Animator** de Stuart Gordon et **Parents** de Bob Balladan (inédit et rigolo). ▲ Dans **Le démon d'Halloween** autrement dit **Pumpkinhead** (réalisé par le spécialiste des effets spéciaux Stan Winston), on retrouve Lance Henriksen (l'androïde d'Aliens). Cette sombre histoire de vengeance vaut le coup d'œil pour une créature cauchemardesque particulièrement réussie.

Proserpine

▲ Enfin, si vous avez besoin d'un peu de détente, procurez-vous **Le feu de bois sans la corvée des bûches** et **l'Aquarium sans eau**, plans fixes d'une heure sur une cheminée ou sur un aquarium. Non, ce n'est pas une blague, c'est vraiment disponible !

Télévision

Vous signaler les émissions TV. à ne pas manquer, tel était le but de cette nouvelle rubrique. Mais les délais de parution d'un bimestriel rendent l'entreprise presque impossible. Nous avons donc choisi la facilité en transformant ces previews en "post-views" et en vous présentant les meilleures émissions que vous avez loupées.

● D'abord, **Les maîtresses de Dracula**, diffusé sur Canal + (si vous n'avez pas de décodeur, vous l'avez doublement loupé). Ce film parachève le reportage de notre précédent numéro en révélant l'ultime pouvoir des vampires des années 50 : rendre niaises leurs futures victimes. ● Toujours sur Canal +, **Imagina 92** complétait notre dossier sur les mondes virtuels avec une sélection de films en image de synthèse. Clou du spectacle : des extraits d'**Arzach** de Mœbius, d'un périple spatio-temporel speedé made in Japan et d'un voyage sous-marin au réalisme hallucinant. ● Restons dans le domaine aquatique et sur la même chaîne : **Abyss**, de James Cameron, annonce sans doute un futur article de Dragon sur les profondeurs marines. Ce film procède à la fois du **Grand Bleu**, de **Duel** et de **Rencontre du 3° type** — Rien que ça ! ● Du même réalisateur, sur FR3, vous avez manqué **Terminator**, si votre poste de télé était en panne. Nous ne parlons pas du 2 mais du 1, celui où Arnold faisait vraiment peur (*NDLR : c'est vrai. Finalement, T2 est un des plus mauvais film de Schwarzie*). ● Comble du malheur, vous avez raté, le 4 Mars 92, **The Curse of Jackal** sur la chaîne américaine ABC. Il s'agit du premier épisode de la série "The Young Indiana Jones", produite par George Lucas. Indy, nonagénaire et presque aussi ridé que Freddy, y raconte sa propre histoire. ● Enfin, au moment où nous rédigeons ces lignes, nous sommes en train de louper **South with Shackelton**, film réalisé par l'un des membres de la fameuse expédition polaire de 1914. Ce document, programmé par FR3 dans le cadre de l'émission **Thalassa**, complétait admirablement l'article "Nous vivons dans un monde fantastique".

B.D.

Delcourt

■ *Mai* : **Samizdat**,(T3 des aventures d'Alex Russac) de Garigue. ■ **Aztèque** du génialissime Andréas. ■ *Juin* : **Pouvoir des innocents** de Josuah Hirn et Brunschwig

Alpen - Humanos

■ **Le maître de Kokoninoworld** (les aventures d'Olivier Varèze, T3). ■ **Anarchos Psychotic**, de Jodorowsky et Janjetov, est le 4ème tome des aventures de John Difool avant l'apparition de l'Incal.

Zenda

■ Les Français se mettent au Cyberpunk avec des dessins style Liberatore (RankXerox) et des scénarii destroy : **Parasite** de Stan et **Mastervolume** de Siro paraîtront respectivement en *Mai* et en *Juin*. ■ Pour les nostalgiques de Foster, **Prince Valliant** tome 10 en *Juin*.

Glénat

■ *Mai* : Partez en croisade avec **Le Seldjouki** (Tours de Bois-Maury T8), du magique Hermann. ■ Au cœur des forêts peuplées d'Indiens de la Nouvelle France, **La petite guerre** (Cœur Brûlé 2) de Cothias et Dethorey. ■ Compilation **Akira** (T7), de Katsuhiro Otomo. A mon goût, la seule BD. japonaise digne d'intérêt. ■ Thriller de politique-fiction, **Needham** (Nobodyland 2), de Carré et Bittler. ■ **Proie**, de Moench et Gulacyest est la dernière aventure de Batman. Soyons très kitch et à la mode, appelons ça de la Graphic Novel, vous voyez moi aussi j'suis dans l'coup.

Dargaud

■ Greg et Rouge (qui remplace pour la seconde fois Hermann) nous offrent un nouveau Comanche : **Le Dollar à 3 faces**. En *Mai*. ■ Sergent Trent, le ranger solitaire du grand Nord revient dans **Le Kid**, de Rodolphe et Léo.

Vent d'Ouest

■ *Mai* : Aventures sur la Mer Rouge dans les années 30, **Voyage en amertume** de Clave et Dieter. De l'inspiration pour Daredevils ou l'Appel de Cthulhu ■ Le 10ème tome de la saga d'ElfQuest enfin traduit en Français. ■ *Juin* : **Mors ultima ratio**, second tome de L'île des morts, de Mosdi et Sorel nous donnera la clé de cette étrange histoire d'inspiration lovecraf-

Olivier Noël

Micro

Frédéric Lascombe

Ciné-vidéo

Caroline Vié

Jean-Marc Toussaint

Télévision

Olivier Frot

MAUREPAS

L'ARCHE PERDUE

Un choix unique de jeux, figurines, maquettes et accessoires

5 place des Echoppes
78310 Maurepas

Tel : (1) 34 82 04 23

PARIS

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

Forum des Halles
Niveau -2
75001 Paris

Tel: (1) 40 26 46 06

PARIS - LA DEFENSE

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

Les Quatre Temps
La Défense
Niveau +2

Tel: (1) 47 74 88 54

NANCY

EXCALIBUR

Epée d'or

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

35 rue de la Commanderie
54000 Nancy

Tel: 83 40 07 44

METZ

EXCALIBUR

Epée d'argent

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

34 rue du Pont-des-Morts
57000 Metz

Tel: 87 33 19 51

MONTPELLIER

EXCALIBUR

Epée de Bronze

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

8 rue Cauzit
34000 Montpellier

Tel: 67 60 81 33

TOULOUSE

LE KORRIGAN

Jeux de rôles, de simulation, Figurines (dépositaire Wargame Fondary)
Livres : tous les introuvables de Tolkien

28 rue des Sept Troubadours
31000 Toulouse

Tel: 61 99 08 80

MARSEILLE

Le Dragon D'ivoire

Spécialiste Jeux de Simulation
Raint Ball - Jeux V.O.

64 rue St Suffren
13006 Marseille

Tel: 91 37 56 66

MONTPELLIER

Le Dragon D'ivoire

Spécialiste Jeux de Simulation
Paint Ball - Semi-réel

5 rue des Balances
34000 Montpellier

Tel: 67 60 54 14

Paris

Repliqua

Spécialiste de la réplique d'armes anciennes - Arts d'Asie
Marine d'Autrefois

14, rue des Ecoles
75005 Paris

Tél. : 43 54 33 46

BELGIQUE - LIEGE

NEOLUDIC

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

7 qual De Gaulle
4020 Liège
Belgique

Tel: (19-32) 41 43 64 22

SUISSE - GENEVE

AU VIEUX PARIS

Jeux, livres, modèles réduits

1 rue de la Servette
1201 Genève
Suisse

Tel: (19-41) 22 734 25 76

tienne. Les dessins de Sorel collent aussi bien à ce type d'ambiance que ceux d'Andréas. A ne pas manquer. ■ **Second Brin**, de la série Troubadour : le choc de la rencontre entre le monde adulte et celui de l'enfance.

Bouquins

LIVRE DE POCHE

▲ **Oracle** de Kevin O' Donnell en *Mai*.

ROBERT LAFFONT

▲ En *Mai*, **Le lait de la chimère**, de Reed. ▲ **La chute d'Hyperion**, de Y. Simmons est, retardé jusqu'en *Juin*. La planète Hypérion succombera-t-elle à l'invasion ? C'est ce qu'on se demande en lisant le titre. Une SF étrange, influencée par King, Farmer et Herbert. A lire.

DENOEL

▲ **Cocktail** de J.P Hubert. ▲ **La Cité de Vérité**, de James Morrow : dans un monde où les hommes sont conditionnés à ne pas mentir, un père réapprend le mensonge pour cacher à son fils sa maladie incurable. ▲ Rappeler l'âme de sa dulcinée, c'est facile. La renvoyer dans le royaume des morts, c'est une autre affaire. **Le reflux de la nuit**, de Jean-Pierre Andrevon.

J'AI LU

▲ *Mai* : **Méduse** (Base Vénus 4), de Clarke et Preuss. ▲ **Thèbes aux cent portes**, de Robert Silverberg. ▲ **Le banni de Gor**, de John Norman. ▲ *Juin* : **Le rat en acier inox**, de Harry Harrisson. ▲ **Terres perdues** (la Tour Sombre 3), de Stephen King. ▲ **Rituel de chasse**, de Sheri S. Tepper.

PRESSES POCKET

▲ *Mai* : **Château-Roogna**, de l'excellent Piers Anthony. ▲ Un recueil de nouvelles signées Jack Vance, l'auteur dont ma concierge raffole. ▲ **Rêve de fer**, de Norman Spinrad, l'auteur le plus acide dans ses visions. ▲ **Le silence des agneaux**, de Thomas Harris enfin disponible en collection Poche Terreur. ▲ **La Reine des Epées** (Cycle de Corum T2), de Michael Moorcock, suite des aventures du héros éternel. ▲ En dehors de la scientologie, Hubbard a fait de bonnes choses, par exemple : la série Mission Terre. Arrivée du tome 5 : **L'empire de la peur.**

ATALANTE

▲ L'intégrale de Corum en un volume, c'est ce que vous proposera l'Atalante en *Mai ou Juin*, alors que les premiers tomes seront épuisés chez eux et les derniers pas encore publiés chez Presses Pocket. De quoi satisfaire les impatients dans mon genre.

TSR (livres en anglais)

▲ **The Night Parade**, de Scott Ciencin. Les Harpers, organisation semi-clandestine au service du bien, affrontent une méchante créature qui se nourrit de peur et de misère. Au moins, c'est facile à nourrir ! ▲ **The Oath and the Measure** (The Meeting Sextet 4), de Michael Williams s'inscrit dans la saga DragonLance, le Dallas de l'heroic-fantasy. ▲ **The Mælstrom's Eye** (Cloakmaster Cycle 3) vous fera rencontrer les infâmes spectres noirs de l'univers de Spelljammer. C'est signé Roger E. Moore (le rédacteur en chef de Dragon US — rien à voir avec James Bond).

Micro

EMPIRE/PARANGON

● Tout petit déjà, vous n'aimiez pas ces insectes qui pullulent partout. Maintenant, ils se sont répandus dans l'espace et représentent une grave menace. Mais nous savons que nous pouvons compter sur vous et votre chasseur expérimental ! Dans la lignée de Wing Commander II, **Mantis** semble offrir une seconde jeunesse a l'antique Warhead paru sur ST. Sortie sur Amiga et PC *au printemps*.

MICROPROSE

● **Darkland** ne paraîtra pas avant *juin*. Les possesseurs de PC devront attendre.

MINDCRAFT

● **Magic Candle II** : alors comme ça, vous pensez que la bougie magique vous préserve du Mal ? Pauvre naïf. En *mars* sur PC.

GAMETEK

● Le jeu de rôles **Dæmongate, Dorovan's Key** est le premier volet d'une longue et ambitieuse saga. Pour le *1er semestre* sur PC et AMIGA.

OCEAN

● **Prince Valliant** : les droits de la BD mythique d'Harold Foster viennnent d'être achetés... On attend l'adaptation avec impatience.

VIRGIN GAMES

● Sur le thème de la maison hantée, **Guest** sera probablement le premier jeu exploitant à fond ces fabuleuses capacités du CD ROM dont on nous rebat les oreilles. Sur les écrans PC en *juin*.

● **Legacy of the Necroman** : des monstres errants dans des couloirs glauques, ça c'est une trouvaille ! *Courant 92* sur PC

ELECTRONIC ARTS

● **Black Crypt** : Ce digne émule d'Eye of the Beholder retient ses monstres jusqu'en *mai*. Passé cette date, ils seront lâchés sur AMIGA !

MILLENIUM

● Deux jeux de stratégie chez cet éditeur : **Steel Empire**, avec ses cyborgs, propose un cocktail de conquête et d'action ; alors que **Glogal Effect**, qui accorde une grande importance à l'équilibre écologique, simule une lutte pour la colonisation d'une planète. En *avril* sur ST, AMIGA et PC.

ASCIIWARE

● **Spellcraft** : Ce jeu de rôles vous permet de créer vos propres sorts, sur mesure. Bientôt sur PC.

ACCOLADE/CAPSTONE

● **The Dark Half**, roman du très prolifique Stephen King, deviendra un jeu sur PC en *juin*.

ARENA

● **Alien 3** : Avec cet hommage appuyé à la mascotte de Giger, la console MEGADRIVE fait son entrée dans cette rubrique.

CYBERDREAM

● La malédiction d'Alien s'abat sur **Dark Seed**, jeu aux graphismes signés par le grand Giger. Sortie retardée jusqu'en *avril*. Sur PC et Amiga.

TOMAHAWK

● Une quête initiatique vous fera découvrir l'étrange civilisation des hauts plateaux des Andes. Réalisé spécialement pour CD ROM et CDI par un éditeur qui n'en est pas à son coup d'essai, **Inca** s'annonce comme un jeu très complet. Sur PC en *avril*.

Figurines

FENRYLL

■ Thierry Crabouliet sculpte un grand dragon, à l'heure où j'écris ces lignes, je n'en ai vu que la tête et les pattes, mais elles sont superbes.

GRENADIER

■ *Mars/Avril* : Pleins de nouvelles séries démarrent ces mois-ci : **Connoisseur Range**, Western Gunfighters et Ninjas. ■ **Master Wizards** : Osric the Wise Abjurer, une superbe pièce de 90 mm. ■ **Fantasy Classics** : Djinnis, Dragonturtle, Earth & Water Elementals, Fire & Air Elementals, Were Creatures, Mummies. ■ **Fantasy Warriors Unit Sets** : Orc Infantry, Orc Archers, Dwarf Infantry, Dwarves with Crossbows, Hobgoblin Infantry, Lesser Goblin Infantry, tout pour créer facilement des armées pas chères. ■ **Fantasy Warriors de Mark Copplestone** : High Elf Cavalry, Half-Orcs with Bows. ■ **Fantasy Warriors de Bob Naismith** : Dark Elf Warchief & Hero. ■ **Fantasy Warriors Battlesets** : Undead Catapult, Dark Elf Palanquin of Despair. ■ **Fantasy Warrior Personalities** : Wood Elf Marksman, Barbarian Hero, Barbarian Bodyguard. ■ *Avril/Mai* : **Warriors Battlesets** : Giant Catapult, Huge Bolt Thrower. ■ 2701 **Battle Giant**, un superbe géant aussi gros que le célèbre Goblin War Giant ! ■ **Master Wizards** : Mighty Malvolio the Necromancer. ■ **Fantasy Classics** : six nouveaux blisters. ■ Et surtout des **PEINTURES**, avec, dès le début, 18 coloris disponibles pour réaliser vos chefs-d'œuvre en suivant la rubrique "A la pointe du pinceau".

RAFM

■ A l'heure où vous lisez ces lignes, vous devriez trouver en France les nouvelles figurines officielles de l'Appel de Cthulhu.

METAL MAGIC

■ La petite marque qui monte renouvelle sa gamme : d'abord, la série des guerriers a été d'ores et déja remplacée, puis les clercs et les magiciens ! Nouveautés *Mai* : Un **aubergiste**, sa **femme** et une **servante** pour tenir votre auberge. ■ **Tonneaux, tables et chaises** pour asseoir les clients. ■ **Pentagramme, alambic et chaudron** pour équiper la cuisine (le cuisinier n'est pas bien net). ■ Les figurines du dernier album d'Asterix, dont 4 **femmes légionnaires**, pour danser le french-cancan sur la scène de l'auberge. ■ 5 nouveaux **space marines japonais de la Yoyodin Corporation**, sortis tout droit de Bukaro Banzai. Des

ANNONCES BOUTIQUES

AIX EN PROVENCE

JEUX, LIVRES, FIGURINES,
VENTE PAR CORRESPONDANCE

18 Bis rue de la Couronne
13100 Aix en Provence

Tel : 42 38 54 00

NANTES

BROCELIANDE

Jeux et Figurines

Relais Descartes

2 rue Jean-Jacques Roussseau
44000 Nantes

Tel: 40 48 16 94

MARSEILLE

On y entre pour acheter, on y reste par plaisir

11 rue Jean Roque
13001 Marseille

Tel: 91 54 36 59

EVRY

cellules grises

Dragon d'or

Centre commercial
Evry 2
91000 Evry

Tel: (1) 64 97 81 74

MELUN

cellules grises

Dragon d'argent

5 rue Guy Baudoin
77000 Melun

Tel: (1) 64 09 21 36

PERPIGNAN

cellules grises

Dragon de bronze

7 rue Petite
la Monnaie
66000 Perpignan

Tel: 68 34 12 44

TOURS

LA REGLE DU JEU

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

20 rue du Président
Merville
37000 Tours

Tel: 47 64 89 81

PARIS

BOUTIQUE PILOTE JEUX DESCARTES

39 Bd Pasteur
75015 Paris
M° Pasteur

Tel: (1) 47 34 25 14

PARIS

BOUTIQUE PILOTE JEUX DESCARTES

52 rue des Ecoles
75005 Paris
M° Cluny-La Sorbonne

Tel: (1) 43 26 79 83

ANNECY

NEURONES

Le Spécialiste du jeu

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

Tel: 50 51 58 70

PARIS

BOUTIQUE PILOTE JEUX DESCARTES

6 rue Meissonier
75017 Paris
M° Wagram

Tel: (1) 42 27 50 09

LYON

BOUTIQUE PILOTE JEUX DESCARTES

13 rue des remparts
d'Ainay 69002 Lyon
M° Ampère V Hugo

Tel: 78 37 75 94

consommateurs pittoresques pour votre auberge.

HEARTBREAKER

■ Cette nouvelle marque propose des figurines sans plomb. Pour les fainéants dans mon genre, cela garantit que les figurines, non peintes, ne noirciront pas. Autre avantage : vous pouvez vous grattez le dos sans risque après les avoir touchées. 13 blisters pour ouvrir le bal : **nains, morts-vivants, elfes, barbares, rats-garous, chevaliers, orcs, gobelins.** Gravure de qualité.

Jeux de Plateau

LUDODELIRE

▲ On attendait un plateau modulaire pour Full Metal Planet, mais le projet semble remis en cause. A suivre.

GAMES WORKSHOP

■ Le second supplément pour Space Marines devrait être disponible en VO. **Renegades** traite des armées Eldar et des hordes du chaos.

MB

■ **Les Seigneurs de Guerre** est un excellent jeu de plateau tous publics. Il ressemble à un mélange de Warhammer et d'Héroïka. Une bonne initiation au jeu de bataille avec figurines. ■ **Les Sorciers de Morcar** : 5 nouvelles missions pour Hero Quest. ■ **L'attaque des Eldars** : extension pour Space Crusade.

SCHMIDT FRANCE

■ Disponible dès aujourd'hui : **Les héros de l'œil noir**, pâle copie d'Hero Quest plus proche du jeu de l'oie que du jeu de rôles.

HABOURDIN

■ Originellement appelé Nightmare, le jeu **Athmosfear** (aux dernières nouvelles) est un bon jeu de parcours, contenant une cassette vidéo sans véritable utilité. Gros reproche : se fait passer pour une initiation au jeu de rôles.

Jeux de Rôles

JEUX DESCARTES

● *Mai* : **Frères de sang** ! Recueil délirant de scénarii non lovecraftien pour l'Appel de Cthulhu. (Voir article "Sous le signe de la tronçonneuse"). ● **Adversaires,** pour James Bond 007 est un supplément décrivant les principaux services secrets du monde et les grandes organisations criminelles. Mais le Smersh n'existant plus depuis la seconde guerre mondiale et le KGB ayant récemment disparu, sera-t-il réactualisé ? (*NDLR : Oui, voir article "A l'est du nouveau" dans le premier supplément de JD*) ● **Manuel d'instruction du général Craken** pour Star Wars. Tout sur les chasses à l'ewok organisées par la fédération anti-peluches. ● *Juin* : **Retour à Dunwich** pour l'Appel de Cthulhu. Descriptif complet de la ville, avec les lieux et personnages intéressants, accompagné d'une carte du Comté et de scénarii. ● Pour Torg, le jeu lu et approuvé par les Marx Brothers, **Aysle** est une aide de jeu sur l'Angleterre. C'est là qu'ils ont casé le médiéval fantastique. Et l'île aux enfants, où est-elle ? ● **Le domaine du mal** est un scénario pour Star Wars. ● **Res Publica Romana** (quel horrible adaptation du titre) est la traduction d'un très, très bon jeu de plateau d'Avallon Hill. Chaque joueur contrôle une famille de patriciens romains. On lutte contre les autres joueurs, mais aussi contre le jeu qui risque de faire chuter la république. Dans ce cas, tout le monde perd.

SIROZ

● Déjà disponibles **l'écran Bitume** et **Poussière d'ange** pour Bloodlust, qui traite de la magie. ● La dernière extention INS a pour titre **Inch' Allah.** Toutes les combines pour faire passer la frontière aux démons sans visa.

ORIFLAM

● *Mai* sera calme, le début de l'été chargé. **Les sorciers de Pan Tang** est un sourcebook de 128 pages décrivant cette fameuse race de sorciers, ennemis des Melnibonéens (vous savez ces elfes dégénérés !). Vous y trouverez aussi des scénarii. ● Nos chers amis anglais n'ont pas abandonné leurs vélléités à notre égard, comme vous le verrez dans le supplément pour Hawkmoon **L'Empire Ténébreux.**

MORNING STAR

● Si vous aviez aimé **L'as des as** de Gallimard, ce jeu où chacun pilotait un avion de la première guerre mondiale, sachez qu'il avait été réalisé par Nova Games. Avec leur série médiévale fantastique **Lost Worlds**, vous pourrez vous défier en combat singulier. Dernière nouveauté : **Robin des Bois** ! Traduits et importés par Morning Star.

HEXAGONAL

● **Créatures et trésors** arrivera finalement en *Juin*, précédé en *Mai* par le **Compagnon**. Pour Rolemaster.

CORREGE

● Sortie inespérée de **GURPS** en français, accompagné de **GURPS Magie**, par Eric Bouchaud (ex Siroz)

Jeux de Rôles V.O.

TSR

▲ *Mai* : **Assault on Raven's Ruin** pour D&D® : attaquez ces horribles Kobolds qui pullulent dans les Ruines du Corbeau comme les lutins dans mon jardin. ▲ **Dune Trader Accessory**, pour Dark Sun™, révèle les secrets des grandes familles marchandes. ▲ **Islands of Terror**, pour Ravenloft®, présente de nouveaux seigneurs noirs et leurs repaires. ▲ **Monster Mythology Guide.** Tout sur la science étudiant ces insectes qui craignent tant la naphtaline. ▲ Dans le **Fiend Folio® Monstrous Compendium**, vous retrouverez 60 monstres issus du Fiend Folio première édition. ▲ **Gamma World®** : Le grand retour de ce jeu post-apocalyptique influencé par Mel Brooks. Nouvelle édition, nouvelles règles etc. ▲ Classé X, mais non réservé aux adultes, **X-Forces** sourcebook pour Marvel Super Heroes®, X-men, X-Force, leur QG, celui de Magneto etc. ▲ *Juin* : **Thunder Rift** pour D&D®. Décor de campagne pour MD débutant. Description d'un village et de ses habitants, adaptable à tout jeu de rôles ▲ **Dragon Kings** pour Dark Sun™. Jouez des personnages de très haut niveau luttant pour la domination du monde ! Enfin, je peut ressortir mon vieux Gros-Bill. ▲ **Van Richten's guide to Ghosts** pour Ravenloft™. Tout sur les fantômes, par ordre d'apparition. Transparence assurée. ▲ **Al-Qadim™ Monstrous Compendium**, l'Orient des 1001 nuits, du génie au naga en passant par le sphinx. ▲ Calendrier 1993 **Women of Fantasy**. 13 filles fantastiques, ou : tout le charme de l'heroic-fantasy sur papier glacé. Je l'offrirai à Dédé pour qu'il l'accroche dans la cabine de son 33 tonnes. ▲ **Collector Cards 1992, Part One**. Vous collectionniez les images des équipes de France dans votre jeunesse ? Remettez ça, en plus médiéval et fantastique ! ▲ **Priest Spell Cards**, des fiches de sorts pour que votre clerc ait son propre livre de sorts (?).

CHAOSIUM

▲ **Perilious Forest**, scénarii et sourcebook pour Pendragon, révèle le scandale : le Grand Schtroumpf et Merlin l'enchanteur ne feraient qu'un !

FASA

▲ **Shadowbeat**, sourcebook pour Shadowrun : tout sur l'industrie du loisir et de nouveaux archétypes. ▲ **Battletech Vehicules Record Sheet** en *Juin*. ▲ **Bloodright** pour Mechwarrior : aventures, archétypes et nouveaux véhicules. ▲ **Prefect**, pour Renegade Legion, déjà annoncé en décembre, arrivera peut-être enfin.

ICE

▲ **Cyberhero** : 128 pages de règles cyberpunk pour Hero System qui se met ainsi au goût du jour. ▲ **River Running : Dark Lord Turns.** 6 mini aventures pour MERP dans la région du Dorwinion.

MAYFAIR GAMES

▲ Tous les scénarii antérieurs à la dernière édition de DC Heroes sont définitivement épuisés. Ils vont entrer en phase collectible.

LEADING EDGE GAMES

▲ **Predator II RPG** ! Vous avez bien lu, ce n'est pas l'effet de l'alcool de baleine ! Espérons que le jeu sera meilleur que le film.

WHITE WOLF PUBLISHING

▲ *Mai* : **World of Darkness** pour Vampire. 128 pages sur les cultes Vaudous et les vampires de San Francisco. ▲ **Mythic Places,** pour Ars Magica, poursuit la description des régions entamée dans **Faeries** et **Pact of Pasaquine**. 64 pages sur l'Europe. ▲ Sans doute inspiré d'une célèbre chanson de Chantal Goya où il est question d'un lapin avec un fusil, voici **The Hunters Hunted.** 64 pages d'infos sur les chasseurs de vampires, leurs méthodes, leurs motivations, etc. ▲ **Others Mythic Places** pour Ars Magica (dont la 3ème édition ne saurait tarder). ▲ **Black Death,** pour Ars Magica, enfin là.

STEVE JACKSON GAMES

▲ **Gurps Illuminati**, l'extension sur les sociétés secrètes devrait enfin être disponible. ▲ **Gurps Imperium Rome** couvre l'empire romain de sa création à sa chute.

ROLE AIDS

▲ Les suppléments et les scénarii Role Aids s'adaptent à tous les jeux de rôles, bien que sérieusement orientés sur ADD®. Ils présentent d'excellentes sources d'inspiration sur les elfes, les dragons, les nains, les gobelins, les morts-vivants, etc. Distribution Morning Star.

ATLAS GAMES

▲ **Osiris Ship** est un scénario pour Cyberpunk.

Le RPGA Network Rassemble Tous Les Joueurs

La branche européenne du RPGA ("ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION") a été créée pour tous les joueurs enthousiastes!

Que vous soyez un excellent joueur ou bien un parfait débutant, si vous êtes membre du RPGA Network, vous jouez contre les meilleurs.

Le RPGA Network a été spécialement créé pour vous et vous offre la possibilité d'échanger vos idées et de rencontrer des joueurs venus d'Angleterre et de toute l'Europe lors de conventions et dans le cadre de magazines.

Tout cela et beaucoup plus dès que vous aurez rejoint le RPGA Network ...

Veuillez m'envoyer plus d'informations sur le RPGA Network.

Nom _____

Adresse _____

_____

Pays _____

Age _____

Veuillez remplir la fiche ci-dessus et nous la retourner à
RPGA Network, European Branch, TSR Limited, 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, England
ou téléphonez au (44) 223 212517

ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION™ Network

Tricher ? c'est facile !

Le tricheur gâche le plaisir des autres joueurs. C'est un être vil, bas et méprisable. Il ne mérite rien d'autre que le dédain. Et pourtant...

Texte
Jefferson P. Swycaffer

Traduction
Luc Masset

Pour ne pas être tenté, ne lisez pas cet article !

La triche est un des aspects les plus fascinants du jeu. A Las Vegas, on raconte bien des histoires étonnantes sur les martingales inventées par de vieux filous rusés — de celui qui utilisait un crochet de fer pour "bricoler" les machines à sous, à la joueuse de poker aux lunettes de soleil miroir (elle les posait sur la table pour voir les cartes qu'elle donnait) en passant par "l'ivrogne" qui s'installe à la roulette, place ses mises entre deux ou trois cases et discute ensuite leur position. Ces histoires ne sont pas seulement distrayantes, elles nous apprennent quelles ruses furent employées et, ainsi, comment les contrer.

Le but de cet article est aussi bien de distraire que d'éduquer. Une fois que vous connaîtrez les astuces des tricheurs, vous serez capable de les repérer quand ils les essaieront sur vous.

Qu'un des lecteurs de ce magazine puisse user lui-même de ces procédés est évidemment impensable.

LES DÉS SONT JETÉS

C'est amusant, les dés... On peut faire des tas de choses avec. Le simple polissage d'un des angles d'un dé à six faces peut avoir des conséquences étonnantes : pour qu'un dé donne des résultats plus élevés, il suffit de limer l'arête où le "1", le "2" et le "3" se rencontrent.

Aucun dé n'est parfait, bien sûr. On peut toujours tomber sur un dé qui tire haut ou bas à cause d'une erreur dans sa fabrication. J'en ai eu un — le "Bon Vieux Dé" — qui

GRENADIER,

une gamme complète (plus de 400 références) de figurines en 25 et 130 mm,
à un rapport qualité/prix incroyable.

Le légendaire **Géant de Guerre des Goblins** (réf. 3511)

Demandez le catalogue couleur gratuit des figurines Grenadier
chez votre revendeur habituel.

Distribué par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

sortait une proportion incroyable de "1". Une fois, j'en ai tiré quinze de suite. A l'époque, je jouais à *War in Europe* (un jeu de plateau de chez SPI). Au cours de la séquence de combat aérien, un jet de "1" détruisait un avion ennemi. Très vite, le "Bon vieux Dé" devint très populaire auprès des autres joueurs. Après quelques semaines, chacun prit son tour — le joueur Russe l'utilisait, ensuite le joueur Allemand, puis le joueur de l'Alliance Occidentale. Ce dé ne nous a jamais laissé tomber.

En fin de compte, après une décision consensuelle tripartite, nous avons pris un marteau et pulvérisé le "Bon Vieux Dé".

Je me demande encore si nous trichions en utilisant un dé présentant un défaut de fabrication.

UN CERTAIN FLOU

Les dés de pourcentage offrent encore plus d'opportunités au tricheur. Pour obtenir des nombres de zéro à cent, vous lancez deux dés à dix faces, l'un des résultats représente les dizaines, l'autre les unités. Un résultat de huit et cinq donne "85" — mais peut aussi se lire "58"...

Le résultat moyen obtenu avec deux dés à dix faces est 49,5. Si on néglige de spécifier lequel représente les dizaines et lequel représente les unités, la valeur moyenne peut, au choix, être 34,65 ou 64,35 ; ce qui a d'énormes conséquences sur le jeu.

Mais il y a plus subtil. Beaucoup de joueurs lancent les dés l'un après l'autre, d'abord les dizaines, puis les unités. Cela augmente le suspense et désigne de façon évidente la fonction de chaque dé.

Si vous êtes rapide, vous pouvez faire quelque chose de très perfide. Lancez le dé des dizaines, puis décidez *très vite* si le résultat vous convient. Si ce n'est pas le cas, lancez le dé des unités *sur* le dé des dizaines pour le faire tourner une fois de plus. Comme au billard ! Vous ne contrôlez pas le résultat des dizaines, mais vous avez une seconde chance. Par exemple, supposons que vous cherchiez les résultats bas et que les plus hauts (90 et plus) se traduisent par des échecs et des catastrophes. Vous avez lancé le dé des dizaines et il vous donne un "9". Vous lancez le second très vite et il percute le premier, le retournant sans le faire tomber de la table (c'est en effet l'un des risques de ce genre de manœuvre). Votre geste semble très naturel et la fraude est difficile à détecter.

DES RISQUES CALCULES

Notez qu'il faut trouver un équilibre entre les chances d'être pris à tricher et le résultat moyen du jet. Restons sur l'idée que vous cherchez les résultats bas. Si vous rejetez seulement les "9" sur le dé des dizaines, la moyenne des résultats se situe à 45. Mais si vous bousculez les dizaines chaque fois que vous obtenez "6", "7", "8" ou "9", la moyenne est de 37,5. Bien sûr, il existe un point de non-retour : rejeter tous les "1" ou plus (dans l'espoir d'obtenir un résultat entre 00 et 09) ramène la moyenne à 45. Voyez les tables 1 et 2 pour les détails.

Puisque cette manipulation entraîne le risque d'être pris, accepter une moyenne moins avantageuse peut être raisonnable : ainsi, vous trichez moins souvent.

Un à-côté amusant est que dans certains jeux où il faut tirer bas, un double zéro (00) équivaut à cent, pas à zéro. En conséquence, c'est le pire résultat que l'on puisse obtenir. Quand on triche de la manière que nous avons dites, la chance d'obtenir un double zéro est *accrue*. Un revers de médaille auquel les joueurs de *Stormbringer* seront particulièrement sensibles...

TABLE 1
Lancer 1d100
en vue d'obtenir des scores bas

Dizaines conservées	Dizaines écartées	Résultat moyen
0	1-9	45
0-1	2-9	41,5
0-2	3-9	39
0-3	4-9	37,5
0-4	5-9	37
0-5	6-9	37,5
0-6	7-9	39
0-7	8-9	41,5
0-8	9	45
0-9	aucun	49,5

TABLE 2
Lancer 1d100
en vue d'obtenir des scores élevés

Dizaines conservées	Dizaines écartées	Résultat moyen
0-9	0	49,5
1-9	0-1	54
2-9	0-2	57,5
3-9	0-3	60
4-9	0-4	61,5
5-9	0-5	62
6-9	0-6	61,5
7-9	0-7	60
8-9	0-8	57,5
9	aucun	54

RETOUR A LA SIMPLICITE

Voici un procédé élémentaire : au lieu de faire rouler les dés, laissez-les tomber d'une faible hauteur, face désirée sur le dessus. Ou bien, encollez légèrement l'une des faces pour que le dé s'arrête plus volontiers en montrant le chiffre situé à l'opposé. Cette méthode aura sans doute ses adhérents ! Encore plus simple : lancer les dés hors de vue des autres joueurs et mentir sur le résultat (osez dire que vous ne l'avez jamais fait !).

Les dés à vingt faces demandent une approche spécifique. Certains s'usent très vite et ont tendance à changer de face à la moindre solicitation. Il suffit de les aider un peu... — en donnant un coup de genou discret sous la table, par exemple. D'autres ne mentionnent pas les dizaines ; on distingue le 1 du 11, le 2 du 12, etc, en colorant une face sur deux. Mais certains petits malins peuvent avoir l'idée de colorer les deux "0", les deux "9" et les deux "8" — ainsi la chance d'obtenir 18, 19, 20 monte à 30% au lieu de 15% avec un dé non truqué. De même, ceux qui possèdent des dés-gemmes translucides savent que, si les nombres ne sont pas colorés, leur gravure ne permet pas de les distinguer à distance moyenne.

FRAUDE INFORMATIQUE

Beaucoup de joueurs ont accès à des gadgets sophistiqués. Par exemple, je me suis aperçu qu'un ordinateur de poche est très pratique quand on joue à *James Bond 007*. Résoudre une action implique en effet de multiplier deux nombres, de faire un jet de pourcentage, puis de comparer les deux valeurs sur une table. Comme je programme l'ordinateur moi-même, les possibilités de fraude sont illimitées.

Vous pouvez aussi manipuler l'ordinateur ou la calculatrice, comme par inadvertance, jusqu'à ce qu'un résultat avantageux apparaisse. La prochaine fois qu'on vous demande un jet, vous n'avez plus qu'à faire semblant d'appuyer sur le bouton, puis vous annoncez le résultat déjà affiché.

RUSES DE GUERRE

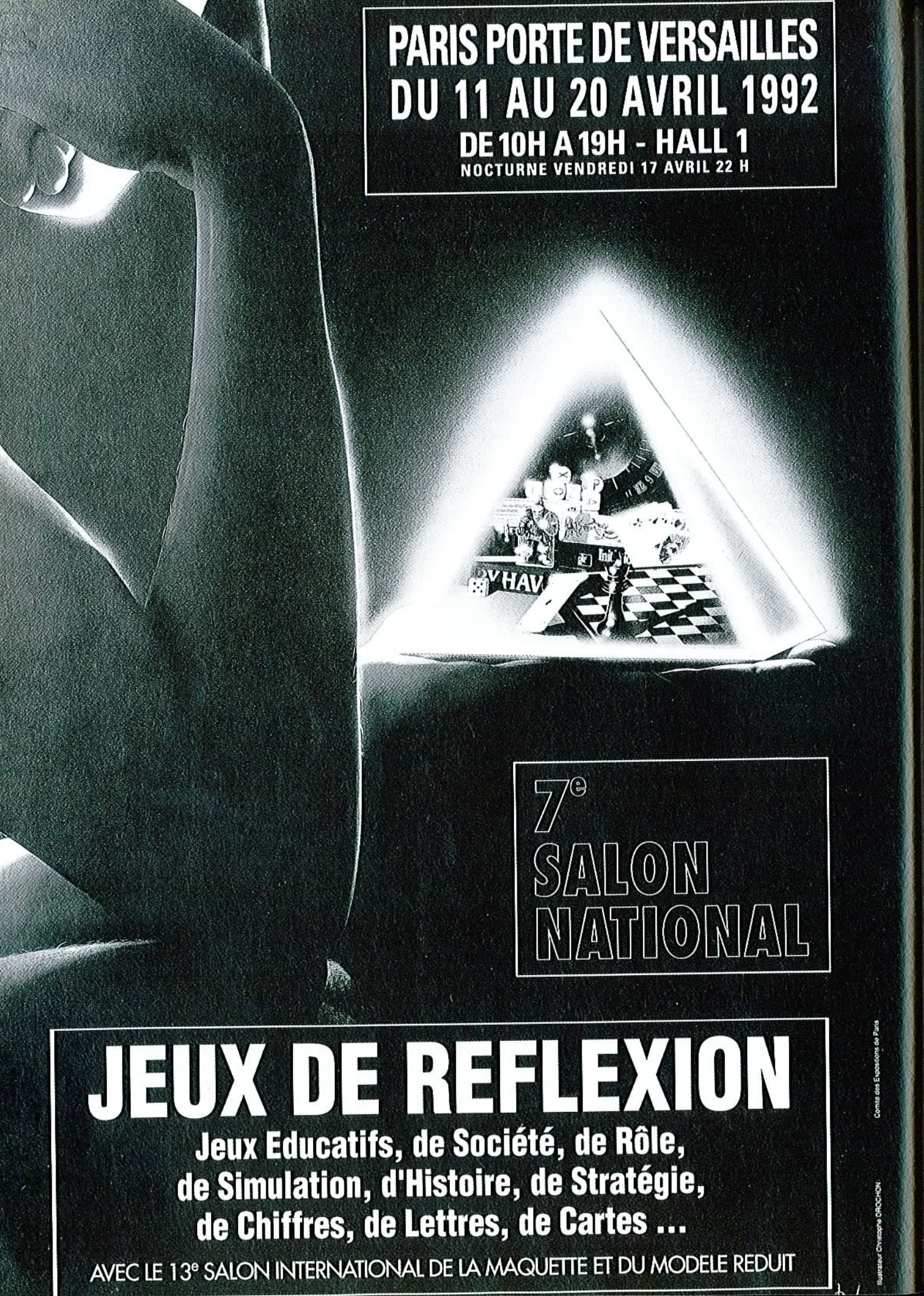
On peut tricher sans manipuler les dés. Les joueurs de wargames avec figurines connaissent la définition du pouce (inch) selon le tricheur. Un pouce fait environ 2,5 cm de long, c'est-à-dire ça :

plus à peu près ça :

et, dans le feu de l'action, peut-être encore ça :

Quand vous utilisez une règle ou un autre instrument pour mesurer les déplacements, n'oubliez pas qu'on peut toujours ajouter le socle de la figurine au mouvement autorisé par les règles. Il suffit de commencer la mesure à l'avant de la base et de la terminer à l'arrière. Si vous êtes pris sur le fait, demandez à l'autre joueur de relire la "règle des bonus de charge" (laquelle existe dans la plupart des systèmes). Pendant qu'il lit, vous avez le temps de réajuster la position de vos troupes. Quelques grands généraux ont ainsi gagné des batailles en détournant l'attention de l'ennemi.

Les déplacements de figurines peuvent être très imprécis — et c'est là l'un des inconvénients acceptés du système — ou au contraire parfaitement définis si on utilise une grille d'hexagones. D'un autre côté, qu'est-ce qu'un hexagone en plus ou en moins entre amis ? Ou quinze, ou seize — c'est finalement la même chose. De plus, il n'est pas facile de tracer


PARIS PORTE DE VERSAILLES
DU 11 AU 20 AVRIL 1992
DE 10H A 19H - HALL 1
NOCTURNE VENDREDI 17 AVRIL 22 H
7e
SALON
NATIONAL
JEUX DE REFLEXION
Jeux Educatifs, de Société, de Rôle,
de Simulation, d'Histoire, de Stratégie,
de Chiffres, de Lettres, de Cartes ...
AVEC LE 13e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT
Illustrateur Christophe OROCHON
Comité des Expositions de Paris

une ligne de visée sur une table de jeu. Etonnant comme les flèches ont tendance à zigzaguer à travers les rangs compacts des troupes amies jusqu'aux lignes ennemies.

FALSIFICATION DE DOSSIER

Si vous pratiquez le jeu de rôles, vous remplirez, bien sûr, votre feuille de personnage au crayon. Les "B" favorisent l'usage de la gomme, contrairement aux "H", plus durs. Plus efficace encore : prenez vos notes sur du papier-brouillon plutôt que sur la fiche de personnage. Le papier-brouillon, voyez-vous, s'égare facilement. Ainsi que l'ont prouvé plus d'une fois les fonctionnaires, si les archives sont passées à la déchiqueteuse, aucune preuve de malversation ne peut être établie.

Enfin, peu de meneurs de jeu sont capables de vérifier chaque détail ("Mais mon personnage a *toujours* eu une dextérité de 17 !"). Qui s'inquiète de l'encombrement ? Qui s'intéresse au nombre de flèches déjà tirées ?

MAIS ATTENDEZ...

Tricher ? Qui ferait une chose pareille ? Pourquoi de tels procédés dans un jeu — un *jeu*, au nom du ciel — dont le but est d'amuser ?

Malheureusement, l'amusement est une chose toute relative. Il est étonnant de voir comme les gens raisonnent à courte vue. Si les personnages ne peuvent être ni tués, ni blessés, le jeu de rôles dégénère rapidement en promenades sans intérêt et en distribution de butins du style "Roue de la Fortune". Si, au contraire, il est possible de rater son coup ou de mourir, les personnages échouent ou meurent tôt ou tard. Evidemment, ce n'est pas drôle de voir mourir un personnage qu'on aime bien.

Le hiatus se situe entre les désirs des joueurs et l'équilibre du jeu. N'importe qui n'a pas la maturité ou la discipline nécessaire pour accepter que le risque d'échouer existe ; pourtant, c'est ce qui donne son prix au succès.

ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES

Je pense que ce même raisonnement à courte vue dicte la plupart des comportements illégitimes. On commet un crime parce qu'on se croit invulnérable : "les autres se font prendre, pas moi". Les policiers voient très souvent une expression de surprise et de panique totale sur le visage du jeune délinquant qui pensait que cela ne lui arriverait jamais, à *lui*. Les compagnies aériennes réduisent leurs dépenses de maintenance parce que la certitude d'un profit pèse plus lourd que l'hypothèse d'un accident. Les gens ne mettent pas leur ceinture de sécurité parce qu'ils pensent à tort pouvoir éviter les accrochages. Les détecteurs de fumées ne sont jamais achetés par ceux qui en ont le plus besoin : les imprudents. (Tiens ! ça me rappelle que je n'ai pas vérifié les piles du mien depuis six mois...)

Tricher est un acte inconsidéré dont les conséquences à long terme pèsent plus lourd que le bénéfice immédiat. On peut le comparer au vol à l'étalage : c'est facile et le risque de se faire prendre n'est pas très grand. Mais quand cela arrive, le coût est tragiquement élevé.

Lorsqu'on joue, le seul véritable risque est de s'aliéner des amis. Mais c'est là, pour moi, un prix trop lourd à payer.

Pillsbury

QUAND LES JOUEURS ONT LE CAFARD

Pourquoi voit-on si peu d'insectes géants dans les campagnes médiévales-fantastiques, alors qu'ils abondent dans les Manuels des Monstres et autres Compendium ? Sans doute parce que ces créatures sont généralement sous-estimées. Nous allons y remédier...

Quelques bonnes raisons d'avoir peur des insectes

Comparé à la charpente osseuse d'un animal vertébré, l'exosquelette[1] d'un insecte offre plus de surface aux muscles pour se connecter. La chitine qui le compose est similaire au plastique : elle peut se plier et accumuler de grandes quantités d'énergie élastique. Considérez que les insectes ont plus de muscles que les vertébrés et que ces muscles garnissent une structure capable de conserver l'énergie comme un arc tendu : quelle combinaison !

Maintenant, observez le déroutant royaume du réel : une puce peut sauter cent trente fois sa propre longueur, une fourmi porter cinquante fois son propre poids et une abeille soulever ce qui, pour un homme, équivaudrait à un camion de trente tonnes. Voyons ce que cela implique dans l'univers d'un jeu fantastique.

SURPRENEZ VOS JOUEURS

Les fourmis géantes d'AD&D® mesurent soixante centimètres. En supposant qu'elles pèsent 8 kg, elles devraient être capables de soulever 8 x 50 = 400 kg ; et une puce de la même taille sauterait 78 m.

Les humains, même en armure, sont de légers fardeaux pour les fourmis géantes. Si elles veulent bloquer l'entrée de leur nid avec des rochers, elles auront terminé leur barricade beaucoup plus tôt que les joueurs ne s'y attendent. Une seule fourmi désorganisera la défense d'un groupe d'aventuriers simplement en franchissant leur première ligne (ce qui est aisé dans la pénombre crépusculaire d'un donjon) et en les faisant trébucher un à un.

Toutes les guêpes, bourdons, abeilles et moustiques géants d'AD&D® ont au moins la taille d'un homme ; n'importe lequel de ces insectes peut donc porter trente tonnes à lui seul ! Examinez la liste d'équipement du *Manuel des Joueurs* à la section "transport". Vous y verrez des canoës, des charrettes, des chariots, des carrosses, des radeaux, des chaises à porteur et des péniches — une abeille géante peut soulever tous ces véhicules, ainsi que beaucoup d'animaux et de monstres, sans parler des personnages des joueurs.

PERCE-MURAILLES

Comme les abeilles meurent juste après avoir piqué, elles réservent l'usage de leur dard aux situations désespérées. Des abeilles géantes auront sans doute élaboré un autre type d'attaque : soulever leurs ennemis le plus haut possible avant de les relâcher.

Combinez la résistance de l'exosquelette des insectes avec leur force et vous obtiendrez un résultat mortel. Dans le monde réel, les mandibules de certains scarabées entament le zinc, le cuivre, l'étain ou le plomb. Les variétés géantes pourront donc sectionner d'un coup toutes armes et armures métalliques, ou au moins celles qui ne sont pas magiques. Une troupe de scarabées entraînés traverserait sans problème les murs de n'importe quel château. Et imaginez les dégâts que pourraient occasionner des termites géants aux constructions de bois !. Quant aux scarabées aquatiques géants, ils présentent un terrible danger pour la navigation en eau douce.

DES SENSEURS PARTOUT

Les insectes sont souvent pourvus d'une impressionnante panoplie d'organes sensoriels, la plupart localisés dans les antennes. Outre les cinq sens des humains, les insectes peuvent disposer de récepteurs spécialisés percevant l'intensité ou la polarisation de la lumière, la couleur, la forme, le mouvement, les radiations ultra-violettes, la chaleur, la pression de l'eau, la pression atmosphérique et l'humidité. Il est raisonnable de supposer que, dans un univers fantastique, certains insectes ont développé un organe sensoriel pour détecter la magie.

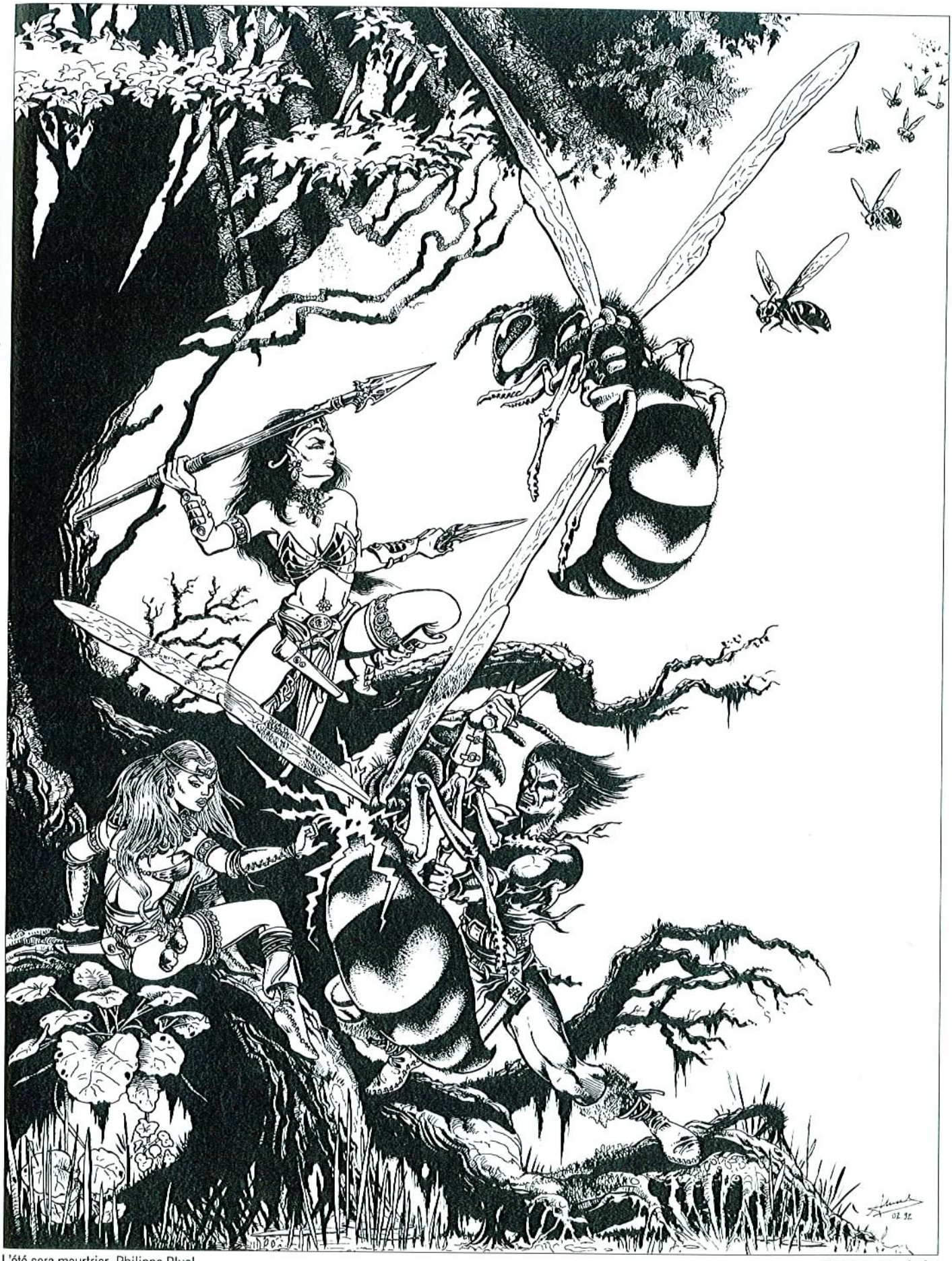
Bien sûr, une espèce donnée ne peut disposer à la fois de tous les sens que nous venons d'énumérer, mais ceux qu'elle possède suffisent à rendre inutile toute tentative de camouflage.

Certains insectes, comme les fourmis soldats, sont aveugles et détectent leur proie à l'odeur. Ceci annule les bénéfices des différents sortilèges d'*invisibilité* et de *camouflage*. Des senseurs qui détectent les sons et les mouvements (les pressions sur le sol) s'avèrent également efficaces. "Aveugler" un insecte n'est pas facile ! On peut trouver des senseurs sur n'importe quelle partie de son corps — antennes, pattes, palpeurs buccaux — et souvent en grand nombre. Le faux-bourdon, qui a pour seul but dans la vie de s'accoupler avec une reine abeille, porte sur chacune de ses deux antennes 30.000 organes sensoriels exclusivement destinés à reconnaître l'odeur de la reine. Bref, n'espérez pas échapper à un insecte géant en le privant de l'usage de ses sens : vous aurez plus vite fait de le tuer. Fuir devant lui est donc absolument inutile.

Une aide de jeu pour AD&D® Complément technique de l'article page 18

Texte
Gregory W. Detwiler

Traduction
Luc Masset



L'été sera meurtrier, Philippe Plual.

Dard contre épée

TUER DANS LE NOIR

Ne sous-estimez jamais l'acuité sensorielle d'un insecte. On rapporte que les redoutables abeilles tueuses d'Amérique du Sud ont poursuivi des hommes jusque dans des bâtiments obscurs. Des sortilèges comme *ténèbres, rayon de 5 mètres*. ne seront pas d'un grand secours contre des insectes.

Les insectes sociaux (fourmis, abeilles, guêpes et termites) coordonnent leurs attaques en répandant des effluves chimiques, les phéromones, qui sont détectées et comprises par tous les individus présents. Cette faculté peut être contrée par la magie : un vent assez fort, créé par le sortilège *coup de vent*, pourrait disperser les phéromones et ainsi désorganiser les assaillants. Mais les effluves se répandent au loin et le MJ peut décider qu'elles appellent d'autres insectes au combat...

De tous les magiciens, l'illusioniste est le plus démuni face aux insectes. Leurs multiples organes sensoriels ne se laisseront pas abuser. Un *terrain hallucinatoire* est un camouflage inutile, comme les illusions de murs, de trous, etc. Les imitations de sorts comme *boule de feu* ne seront pas reconnues — et encore moins crues ; et les monstres illusoires manqueront d'impressionner la plupart des sens insectoïdes.

A DECOUVRIR

• *Endless Armies*, de Jeff Grubb est un supplément AD&D® qui se déroule sur le continent de Maztica (Royaumes Oubliés®). Dans une cité perdue dans la jungle vivent des fourmis géantes aux caractéristiques singulières : leur intelligence, collective, augmente avec leur nombre ! Un individu isolé n'utilise que ses armes naturelles, mais, en groupe, les fourmis deviennent capables de manier de longs poignards d'obsidienne et des boucliers.

• Vous trouverez ci-dessous les références des insectes géants dans les règles d'AD&D®, 1° et 2° éditions. Se définit comme "insecte" tout animal invertébré à corps articulé, pourvu de six pattes, respirant par des trachées et subissant des métamorphoses. Sont par conséquent exclus : les arachnides (araignées, scorpions et tiques), qui ont huit pattes ; les mille-pattes, qui en ont... mille (ou presque) et, bien sûr, les crustacés comme les écrevisses ou les crabes. *(NDLR : bien sûr. Mais qu'en est-il des éléphants ?)*

Abeille géante, MM2 p. 17.
Criquet cavernicole, MM2 p. 23.
Fourmi, MM1 p. 47.
Fourmi-lion, MM2 p. 10.
Frelon, FF p. 51/MC1.
Guêpe, MM1 p. 57/MC1.
Libellule, MM2 p. 59/MC5.
Luciole, MM2 p. 65.
Mante religieuse, MM2 p. 83.
Mouche, MM2 p. 65.
Scarabées (aquatique, bombardier, cerf-volant, feu, rhinocéros, scolyte), MM1 p. 95/MC2.
Scarabées (horloge de la mort, trancheur), MM2 p. 17/MC5.

(MM1 : *Manuel des Monstres* — MM2 : *Monster Manual II* — FF : *Fiend Folio* — MC : *Monstrous Compendium)*

UNE GUEPE ENDUITE D'ARSENIC

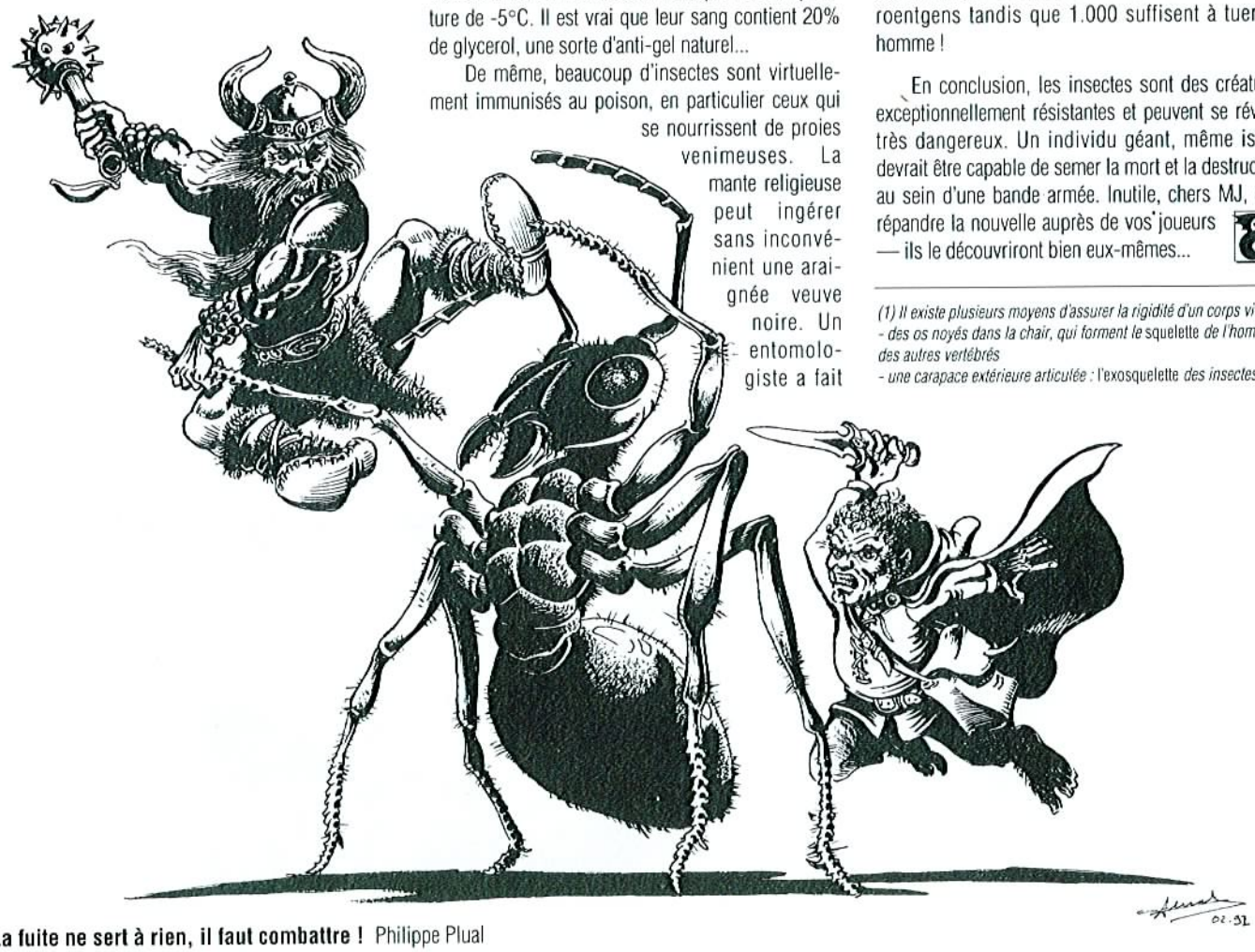
L'un des secrets de l'adaptabilité des insectes réside dans la variété : certaines espèces résistent parfaitement à ce qui met les autres êtres vivants à l'épreuve, par exemple, le froid ou le poison. Les insectes qui vivent sous des climats arctiques peuvent survivre au moins deux mois par une température de -5°C. Il est vrai que leur sang contient 20% de glycerol, une sorte d'anti-gel naturel...

De même, beaucoup d'insectes sont virtuellement immunisés au poison, en particulier ceux qui se nourrissent de proies venimeuses. La mante religieuse peut ingérer sans inconvénient une araignée veuve noire. Un entomologiste a fait cette expérience : il a nourri une mante religieuse avec une guêpe morte (créature déjà venimeuse) après l'avoir enduite de plusieurs poisons, dont l'arsenic. La mante religieuse s'en est très bien remise, merci.

D'autres espèces résistent à la chaleur, au vide et même aux radiations : pour un insecte adulte, le seuil critique se situe entre 100.000 et 300.000 roentgens tandis que 1.000 suffisent à tuer un homme !

En conclusion, les insectes sont des créatures exceptionnellement résistantes et peuvent se révéler très dangereux. Un individu géant, même isolé, devrait être capable de semer la mort et la destruction au sein d'une bande armée. Inutile, chers MJ, d'en répandre la nouvelle auprès de vos joueurs — ils le découvriront bien eux-mêmes...

(1) Il existe plusieurs moyens d'assurer la rigidité d'un corps vivant :
- des os noyés dans la chair, qui forment le squelette *de l'homme et des autres vertébrés*
- une carapace extérieure articulée : l'exosquelette *des insectes.*



La fuite ne sert à rien, il faut combattre ! Philippe Plual

l'oeuf cube

L'oeuf cube vous rappelle qu'il organise **pour fêter l'ouverture d'un nouvel espace figurines** un grand concours de figurines peintes doté de plus de 5000f de prix en figurines ou peintures. Date limite de vos dépots -figurine simple-diorama-conversion le **9** mai. Venez nombreux les admirer au 15 rue G.de la Brosse et découvrir au sein d'un nouvel environnement les grandes et petites marques mondiales:

RAFM CANADA-RAL PARTHA USA-HALCYON-PHOENIX-CITADEL USA-GHQ-GRENADIER-

Résultat du concours le **15** mai- règlement contre une enveloppe timbrée.

-LE NOUVEAU CATALOGUE EST PARU-

NOUVEAUTES FRANCAISES

Le feu dans la montagne (warh.)	119f
Pluie d'étoiles (star wars)	68f
Les récupérateurs (star wars)	68f
Hors série spécial star wars	40f
Expériences fatales (cthulhu)	119f
Samouraï des rues (shadowrun)	135f
Warhammer comp.	119f
Secrets oubliés (runquest)	210f
Flocons de sang (bloodlust)	144f
Ecran AD&D	65f
Feuilles de perso. AD&D	85f
La méthode du Dr Chesnel	95f
Night city (cyberpunk)	nc
Journal du stratège	50f
Tatou n°8	40f
Dragon n°4	35f

NOUVEAUTES USA

Amber RPG	205f
AD&D-WQ1 Patriots of ulex	65f
AD&D-FRO3 Pirates	135f
AD&D-SJQ1 Heart of ennemy	100f
AD&D-RQ1- Night of walking dead	65f
AD&D- Wizard spell cards	250f
AD&D- MC 11 forgot. realm II	55f
AD&D- MC 12 Terrors of the desert	120f
AD&D- DSR1 Slaves tribes	95f
AD&D- DLR2 Tafadas	95f
AD&D- RR3 Van Richten's guide	100f
AD&D- FR13 Anouvod	100f
When gravity fails (cyberp.)	110f
Mutants on the orbits (TMNT°)	110f
Bloodright (battletech)	75f
Succubus club (vampire)	130f
Player guide (vampire)	130f
Alien hunger (Vampire)	90f
Black death (Ars magica)	110f
Mythic places (Ars magica)	80f
More mythic places (Ars magica)	90f
South of the sun (Ars magica)	130f
Tale of Miscatonic valley (Cthu.)	170f
Elven fire (Shadowrun)	75f
Heavy weapon of world -tw2000	115f
Spell user comp. (Rolemaster)	135f
Citadel nazgul (M.E.)	125f
Robin wood (Gurps)	165f
Corporation report II (Cyberpunk)	115f
Machine gun's & magic RPG	180f
Napoleon later battles	270f
Zitadele-duel for kursk	255f
Coup (Steave Jackson)	180f
Command mag n°15 Spartacus	135f
Hornet leader	270f
Apache leader	315f
First to fight	360f
Sand of war	315f
D Day nelle édition	200f
Candidate : élection aux USA	185f

FIGURINES

HALCYON - HOBBY JAPAN	
Alien warrior (kit au 1/5)	525f
Alien Power Loader (kit au 1/12)	450f
Alien Face Hugger(masque 1/1)	750f
HORIZON - LOS ANGELES (kit 1/5)	
T 800 Terminator judgement day	405f
T 1000 Terminator	405f
PHOENIX MODEL - 1/32	
Princess with leopard	135f
Thorean versus Atlantean	135f
Warrior defending maiden	135f
The winged horse	290f
Female warrior & cobra	150f
Scorpion Queen	235f
RAL PARTHA USA	
Dragonlance Red Dragon	150f
Dragonlance Silver Dragon	150f
Dragonlance The Draconians	125f
Ravenloft Boxed Set	105f
Dark Sun Boxed Set	225f
Beholder	30f
Géant de Pierre	45f
Ogre Mage	35f
Chimére	60f
Cloud Giant (Tom Meier)	65f
" Ral " Lord of Balrog	135f
GRENADIER USA	
Platinium Dragon II	85f
Spectral Dragon II	85f
Dragons of the Emerald Idol	105f
Démons (10 fig)	105f
Monsters of Mythology(10 fig)	105f
Imperial Guard War Mammouth	105f
War Rhino Captive Carrier	105f
Dwarf Battle Set	95f
Orc Général 's War Chariot	95f
Wood Elves Archers	45f
Fighting Men Command	45f
Barbares	45f
Paladins	45f
RAFM CANADA	
Armored Minotaur	40f
Forest giant	45f
Cthonian carnivorous giant worm(cthu)	65f
Flying polyp aerial horror (cthu)	45f
Darklordguardian dragon	180f
Hartha the death machine	180f
CITADEL	
Space Marines (36 Fig)	175f
Sp.Marines Strike Force	230f
Eldar Guardians	230f
Harlequins	230f
Devastators Equipment	230f
Terminators Chevaliers Gris	75f
Terminators du Chaos	75f
Term . Chaos Armes Lourdes	75f
Marines Renégats de Slannesh	65f
Wyvern de Guerre Marauder	125f
Géant Marauder (Hauteur15cm!)	275f

L'OEUF CUBE, IL N'Y EN A QU'UN
REFUSEZ LES IMITATIONS

Bon de commande à retourner a L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM _____ Prenom _____

ADRESSE _____

_____

_____ TEL _____

CP _____ VILLE _____

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

Les jeux sont postés en RECOMMANDE, paiement par chèque, CB,CCP, mandat
Port: Suisse 45f le 1er kg, 78f 2kg.- DOM 100f 1kg par avion- TOM nous consulter

LES MANGEURS DE CHAIR HUMAINE

La 1e édition d'AD&D® accordait un point de Force supplémentaire aux joueurs capables, et désireux, d'assumer la lourde hérédité d'un semi-orque. Ce genre de personnage a disparu de la 2e édition, mais chassez le naturel... et il revient sous l'apparence d'un semi-orque prêtre/esclavagiste voué au culte de la mort.

Une aide de jeu pour AD&D® Complément technique de l'article page 32

Texte
Roger Moore
Traduction/Adaptation
Serge Olivier
Luc Masset
Dessins
Tim Truman

Les talents des bâtards

Bien que le terme de semi-orque désigne tout autant le produit d'un croisement entre orque et humain, orque et gobelin, orque et hobgobelin ou même orque et ogre, nous ne parlerons ici que de la manière de jouer des métis d'orque et d'humain. Ce sont eux qui ont le plus de chances de se mêler à des aventuriers de toutes origines.

LE POINT DE VUE DU SEMI-ORQUE

Les semi-orques ressemblent aux humains mais s'en distinguent par un front fuyant et un menton prognathe. Les individus les plus orquoïdes ont des oreilles pointues, des canines proéminentes ou un nez porcin. Leur système pileux est souvent très développé.

D'un tempérament brutal, les semi-orques respectent le pouvoir et désirent en gagner. Ils se jugent mutuellement à l'aune du nombre et de la qualité de leurs suivants. Ce ne sont pas des individualistes et ils préfèrent agir au sein d'un groupe que seuls.

Comme les orques, ils ont tendance à agir sans réfléchir, ce qui leur vaut une réputation de stupidité auprès des races plus pondérées. Ils méprisent les faibles, suivent les puissants et se disputent avec leurs égaux. Tous les semi-orques ne répondent pas à ce portrait, mais en chacun d'eux, quelle que soit sa personnalité, subsiste au moins une trace de ces comportements typiques.

Les semi-orques ont le choix entre de multiples carrières, qu'ils soient nés chez les orques ou chez les humains.

Guerriers : Le plus souvent, les semi-orques font d'excellents guerriers. La tradition orque met l'accent sur le combat au corps à corps et la force physique.

Voleurs : Ce sont d'assez bons voleurs et bandits, bien qu'ils souffrent d'un manque de coordination physique et qu'ils aient du mal à s'entraîner régulièrement pour perfectionner leurs talents. Ils volent pour les mêmes raisons que tout autre voleur, mais avec une parfaite bonne conscience. Leurs actes se justifient par cette règle orque de survie : celui qui n'arrive pas à conserver ses biens ne mérite pas de les posséder. Ils considèrent le vol comme nécessaire à leur existence. En conséquence, ils ne volent pas seulement par inclination, mais parce qu'ils le doivent.

Assassins : Les semi-orques n'ont guère de mal à apprendre le métier d'assassin. Ils y sont prédisposés par le peu d'importance qu'ils accordent à la vie des autres, y compris celle de leurs frères de race. Il est tentant d'être celui qui manie la grande faucheuse, qui fixe le destin d'autrui, qui tient entre ses mains le pouvoir de la mort. Les semi-orques assassins en arrivent souvent à penser qu'ils agissent pour le bien général. Ils suppriment les inadaptés de la manière la plus directe possible, suivant une autre règle de survie orque : quelqu'un qu'on peut facilement tuer ne mérite pas de vivre.

Avec leur tendance à s'entourer d'exécutants dociles, les assassins semi-orques peuvent créer de puissantes guildes pour les soutenir et étendre leur influence sur les cours ou les gouvernements.

Clercs : Les semi-orques clercs choisissent souvent d'associer la pratique de leur religion à une autre carrière. Généralement, ils sont guerriers ou assassins. En tant que clercs, en effet, ils sont limités en expérience et il leur faut d'autres talents pour s'attaquer à des adversaires de plus en plus puissants. Les clercs/assassins sont invariablement des adorateurs de la mort et cherchent à s'attirer les faveurs de leurs dieux abominables en tuant de leurs mains autant de victimes que possible, même si elles appartiennent à leur propre congrégation.

ADAPTATION 2e EDITION

L'aide de jeu suivante vous permettra de jouer un personnage semi-orque dans le cadre de la deuxième édition d'AD&D®.

Un personnage semi-orque peut être guerrier, clerc ou voleur ; il peut également choisir d'être multiclassé : clerc/guerrier, clerc/voleur, guerrier/voleur ou même clerc/guerrier/voleur sont les choix possibles.

Les langues qu'un semi-orque peut connaître à sa création sont le commun, l'orque, le gobelin et l'ogre.

Un semi-orque possède l'infravision jusqu'à 20 m.

Kit de semi-orque : Un joueur qui désire typer son personnage semi-orque peut adopter l'un des trois kits que nous allons détailler. Chaque kit est disponible pour une classe donnée et les multiclasses dont elle fait partie ; il suffit d'appliquer au personnage les modifications indiquées. Un kit n'est pas une sous-classe mais aide beaucoup à caractériser un personnage (cf. les *Complete Dwarve's, Thief's, Fighter's, Priest's* et *Wizard's Handbooks* pour plus de précisions).

UN KIT DE VOLEUR : CHAROGNARD

Le Charognard est un répugnant personnage qui vit en détroussant les cadavres de ceux qu'il n'a pas lui-même tués. Les charognards suivent souvent les armées se répandant sur les champs de bataille après le coucher du soleil. Leurs seuls concurrents sont les goules et les fossoyeurs de l'armée victorieuse. On les trouve aussi derrière les bandes de pillards, fouillant les restes des villages dévastés.

Rôle : Le Charognard est souvent un semi-orque rejeté par les orques comme par les humains. En marge des deux sociétés, il survit en profitant des batailles qu'elles se livrent.

Talents secondaires : Aucun talent notable la plupart du temps ; Charretier éventuellement.

Compétences martiales : Le Charognard doit choisir ses armes de départ entre le gourdin, le couteau, la fronde et — en plus des armes normalement permises aux voleurs — la fourche-fauchard (arme d'hast très utile pour tâter et retourner les cadavres à distance respectable).

Compétences diverses en bonus : Rapine (cette compétence permet de repérer le meilleur butin le plus vite possible ; Dex, mod. 0 ; cf. *Complete Thief's Handbook*, p19, Looting).

Compétences diverses recommandées : Allumage de Feu, Combat Aveugle, Pose de Collets.

Progression dans les talents de voleur : Les Charognards sont particulièrement compétents pour le mouvement silencieux, se cacher dans l'ombre et détecter des bruits ; tous talents fort utiles pour écumer tranquillement un champ de bataille ou un village détruit. Ils sont trop lâches pour se risquer au vol à la tire et manquent de l'entraînement nécessaire pour crocheter des serrures, trouver/désamorcer des pièges et lire les langues inconnues.

Equipement : Le Charognard commence avec ses armes ; il ne se déplace qu'avec ce qu'il peut transporter ; certains disposent de carrioles ou même de charrettes, mais ils sont alors organisés en groupe.

Aspect distinctif : La plupart des Charognards ne ressemblent guère à des humains et héritent du physique de leur parent orque. Ils sont vêtus de haillons et dégagent une odeur puante, au point qu'on pourrait les prendre pour des goules.

Bénéfices spéciaux : Les Charognards ont des affinités avec les goules et les ghasts ; ils partagent le même espace vital mais ont toujours su s'entendre : aux goules la chair des cadavres, aux Charognards leurs biens et, éventuellement, les os mal rongés.

En conséquence, un Charognard rencontrant des goules ou des ghasts dispose d'un bonus de +3 à la réaction.

Limitations spéciales : Un Charognard est honni par la plupart des races sauf, peut-être, les orques qui se contentent de le mépriser.

Si un Charognard rencontre quelqu'un pendant qu'il officie, il se voit infliger un malus de -3 à la réaction.

UN KIT DE GUERRIER : CHASSEUR D'ELFES

Certains semi-orques ont hérité des orques leur haine des elfes. Ils les tiennent pour responsables de leur place misérable dans le monde et les considèrent, en bloc, comme une espèce nuisible, à peine bonne à servir de nourriture. Ces semi-orques se font Chasseurs d'Elfes, une profession dangereuse mais d'un grand prestige.

Rôle : Le Chasseur-d'Elfes reste souvent lié à la tribu qui l'a élevé mais ne se satisfait pas de la vie primitive des orques. Ses ambitions sont plus hautes. Souvent inspiré par un prêtre, il se croit investi d'une mission : détruire l'engeance elfique.

S'il est compétent, son prestige sera grand, non seulement parmi les orques de toutes tribus, mais aussi auprès des autres races humanoïdes qui détestent les elfes.

Il offre souvent ses services d'éclaireur à un groupe d'aventuriers, espérant ainsi rencontrer des elfes sur son chemin.

Talents secondaires : Armurier, Chasseur ou Trappeur.

Compétences martiales : Les Chasseurs d'Elfes doivent savoir se servir d'une arbalète ou d'une sarbacane ; car mieux vaut tirer le premier quand on s'attaque à un elfe. Ils ne négligent pas l'emploi du poison.

Compétences diverses en bonus : Pistage et Pose de Collets.

Compétences diverses recommandées : Course, Déguisement, Endurance, Survie.

Equipement : Le Chasseur d'Elfes dispose de ses armes mais aussi de pièges de toute sorte prêts à poser : filets, pièges-à-loup...

Aspect distinctif : L'idéal, pour un Chasseur d'Elfes, est de ne pas se distinguer : les elfes ont l'esprit vif et n'aiment pas faire office de proies. Plus que tout autre semi-orque, un Chasseur d'Elfes essaye de passer pour un humain.

Bénéfices spéciaux : Il dispose gratuitement de la compétence de Pistage sans le malus infligé aux personnages non rôdeurs. Un Chasseur d'Elfes bénéficie d'un +1 au toucher contre tous les elfes (y compris les drows) et semi-elfes.

Le respect qu'il inspire lui donne un bonus de +1 à la réaction face aux gobelinoïdes de toute espèce.

Limitations spéciales : Démasqué par les elfes, il ne peut espérer aucune pitié de leur part. Face aux elfes et semi-elfes de toute sorte, il a un malus de -3 à la réaction.

UN KIT DE PRETRE : ESCLAVAGISTE

Un prêtre Esclavagiste parcourt le monde en cherchant, pour son culte, de la main-d'œuvre ou des victimes sacrificielles à bon marché.

Culte : Ce kit convient particulièrement aux prêtres de Luthic, qui fournissent ainsi la tribu en main-d'œuvre ; mais également à ceux de Yurtrus, pour les sacrifices qu'exige ce dieu, et à ceux de Shargaas, qui en tirent profit.

Rôle : L'Esclavagiste est un semi-orque qui a été spécialement choisi par le prêtre orque de la tribu : son ascendance humaine lui permet de se fondre dans la société des hommes pour en ramener des esclaves ou des victimes de choix. Il se contente parfois d'autres races humanoïdes comme les kobolds ou les halflings, mais les humains allient la longévité (d'un point de vue orque) à une certaine force physique. La plupart des esclaves qu'il choisit reviennent à sa tribu mais il peut en vendre certains pour s'assurer un bon train de vie.

Talents secondaires : Marchand.

Compétences martiales : Le fouet est accordé en bonus. D'autre part, un Esclavagiste peut utiliser toutes les armes autorisées par son culte.

Compétences diverses en bonus : Premiers Secours. (Il faut bien garder les esclaves en vie...)

Compétences diverses recommandées : Utilisations des Cordes, Estimation, Déguisement.

Equipement : L'Esclavagiste dispose d'un fouet ainsi que de chaînes et fers de toutes sortes.

Aspect distinctif : Rien de particulier, sauf peut-être un mépris affiché pour tout ce qui se trouve au bout de son fouet.

Bénéfices spéciaux : Un Esclavagiste dispose en permanence de 1 à 4 hommes de main semi-orques (guerriers ou voleurs d'un niveau inférieur au sien) qui l'aident à capturer et à convoyer ses esclaves.

Ils lui obéissent pour tout ce qui touche au commerce des esclaves mais refusent de s'exposer pour son seul profit.

Limitations spéciales : Il est interdit à un Esclavagiste d'exécuter les prisonniers. Il doit même chercher à les maintenir en vie afin de pouvoir les revendre.

TABLEAU 1 : TAILLE, POIDS, AGE ET VIEILLISSEMENT

Taille en cm		Poids en kg		Age initial		Age maximum
Base	Ajustement	Base	Ajustement	Base	Ajustement	Base + Ajustement
150/145	3 d 10	65/53	3 d 6	13	2 d 4	60 + 1 d 10

Age moyen : 30 — Vieil âge : 40 — Age vénérable : 60

TABLEAU 2 : LIMITES DE NIVEAU D'UN SEMI-ORQUE
(entre parenthèses, les limites de niveau si le semi-orque est multiclassé)

Classe	Niveau maxi	Caractéristiques requises
Guerrier	17 (10)	Force : 18/00 pour le 11°, 19 pour le 12°, 20 pour le 14° et 21 pour le 17°
Clerc	7 (4)	Sagesse : 15 pour le 5°, 16 pour le 6° et 17 pour le 7°
Voleur	11 (8)	Dextérité : 15 pour le 9°, 16 pour le 10° et 17 pour le 11°

On peut concevoir bien d'autres kits. Par exemple, les semi-orques peuvent être Coupe-jarrets : des voleurs de peu d'envergure qui tuent parce qu'un cadavre est plus facile à dépouiller qu'un vivant ; ou bien Mouchards : des indicateurs infiltrés dans les villages qu'une tribu orque à l'intention d'assaillir ; ou encore Tortionnaires.

Ces derniers sont des bourreaux itinérants. Ils vivent parmi les humains et vont toujours masqués pour cacher leur laideur orquoïde, dont ils ont honte. Ils louent les talents qu'ils ont pu développer chez les orques aux communautés humaines qui n'ont pas d'exécuteur des basses-œuvres. Pour cette raison, on les craint et on les méprise ; mais comme personne d'autre ne veut faire leur métier, ils sont fort utiles.

Les scores de caractéristiques initiaux d'un semi-orque sont modifiés de +1 en Force, +1 en Constitution et -2 en Charisme.

Leurs scores mini et maxi sont les suivants :

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	8	19
Dextérité	3	17
Constitution	13	19
Intelligence	3	16
Sagesse	3	14
Charisme	3	12

LES DIEUX DES ORQUES

GRUUMSH

1e édition : les caractéristiques du roi des dieux orques se trouvent dans le *Legend & Lore* 1e éd. On y apprend aussi que les shamans orques ne prononcent jamais le nom de Gruumsh. Ils disent : "Celui-qui-guette", ou "Celui-qui-ne-dort-jamais".
2e édition : bientôt disponible, le *Monstrous Mythology Guide* donnera les caractéristiques 2e éd. de Gruumsh avec, sans doute, d'autres informations sur la mythologie orque.

Voici maintenant cinq autres divinités orques définies pour la 2e édition. Pour connaître leurs caractéristiques 1e éd., consultez le tableau 3.

BAHGTRU (DIEU MINEUR)

Caractéristiques : Alignement : loyal mauvais • Alignement des fidèles : loyal mauvais • Zone de contrôle : force physique • Symbole : fémur brisé.

Avatar (guerrier16)

For 25	Dex 18	Con 25
Int 6	Sag 6	Cha 5 (22 pour les orques)
Dépl. 9	Tai. 2,4 m	Rés. Mag. 20%
CA 1	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dég. 1d20/1d20 (poings) +15

Att./Déf. spéciales : Il ne peut être touché que par des armes +2 au moins. S'il fait ses jets pour toucher des deux poings avec une marge de réussite de 4 ou plus, il réussit à agripper son adversaire et double ses dégâts à chaque round subséquent sans avoir besoin de refaire un jet pour toucher. Sa peau est tellement épaisse et dure que les armes contondantes ne lui infligent qu'un seul point de dégât avant de rebondir.

Pouvoirs et obligations du Clergé : Conditions requises : Force de 16 • Alignement : loyal mauvais • Armes : n'importe lesquelles • Armure : aucune • Sphères : Générale, Combat, Protection • Pouvoirs : 1) utilisation des tables de combat et jets de sauvegarde des guerriers, 3) classe d'armure améliorée de 1 point tous les deux niveaux à cause de la solidification de la peau.

SHARGAAS (DIEU MINEUR)

Caractéristiques : Alignement : neutre mauvais • Alignement des fidèles : mauvais • Zone de contrôle : nuit et voleurs • Symbole : croissant de lune rouge avec un crâne rouge entre les pointes.

Avatar (voleur 16, illusionniste 7)

For 20	Dex 24	Con 19
Int 19	Sag 15	Cha 7 (24 pour les orques)
Dépl. 18	Tai. 2 m	Rés. Mag. 35%
CA 2	DV 10	PV 80
#AT 3/2	TAC0 13	Dég. 1d4 (dague) +8

Att./Déf. spéciales : Il ne peut être touché que par des armes +2 au moins. Il utilise toujours des armes empoisonnées faciles à cacher. Il dispose toujours de 100% de chances de se cacher dans l'ombre et peut étendre cette aptitude à une centaine de ses fidèles, s'ils l'accompagnent.

Pouvoirs et obligations du Clergé : Conditions requises : être multiclassé voleur • Alignement : neutre mauvais • Armes : uniquement des armes faciles à cacher et possédant une lame • Armure : cuir • Sphères : Divination, Garde, Protection • Pouvoirs : 1) *invisibilité* une fois par jour.

ILNEVAL (DIEU MINEUR)

Caractéristiques : Alignement : loyal mauvais • Alignement des fidèles : loyal mauvais • Zone de contrôle : batailles • Symbole : épée large ensanglantée.

Avatar (guerrier 16, prêtre 8)

For 23	Dex 20	Con 23
Int 17	Sag 14	Cha 8 (25 pour les orques)
Dépl. 12	Tai. 2,4 m	Rés. Mag. 30%
CA -1	DV 15	PV 120
#AT 2	TAC0 5	Dég. 2d4 (épée large) +11

Att./Déf. spéciales : Son épée tue d'un seul coup tout non-orque qu'elle touche (jet de sauvegarde contre la magie de mort à -6). Grâce aux pouvoirs de son armure, il ne peut être atteint par les armes à projectiles et est immunisé aux armes non magiques.

Pouvoirs et obligations du Clergé : Conditions requises : être multiclassé guerrier • Alignement : loyal mauvais • Armes : épée large obligatoire • Armure : armure de plate et heaume • Sphères : Générale, Charme, Combat, Protection • Pouvoirs : 1) un PV. de plus par niveau, 6) le prêtre peut diriger une troupe de cinq orques par niveau dans les pires situations comme s'il avait un Charisme de 20 ; chaque orque de la troupe voit son moral augmenté et bénéficie en conséquence d'un +2 au toucher.

YURTRUS (DIEU MINEUR)

Caractéristiques : Alignement : neutre mauvais • Alignement des fidèles : mauvais • Zone de contrôle : mort et maladies • Symbole : main blanche sur un fond noir.

Avatar (prêtre 15, voleur 15)

For 18	Dex 10	Con 17
Int 18	Sag 11	Cha 0
Dépl. 6	Tai. 2,4m	Rés. Mag. 40%
CA 0	DV 13	PV 104
#AT 2	TAC0 12	Dég. 1d6/1d6 (mains) +2

Att./Déf. spéciales : Il est entouré d'une enveloppe gazeuse puante de 40 m de rayon ; toute créature

mortelle qui s'y trouve est affectée comme suit : à moins de 4 DV/niveaux on subit les effets d'une *poussière de toux et d'étouffement* ; jusqu'à 8 DV/niveaux on est victime d'un *symbole de douleur* ; et plus haut on subit un malus de -2 pour toucher, sans jet de sauvegarde. Tous ces effets persistent tant qu'on reste dans le nuage de gaz.

En plus de ses sorts de prêtres (exclusivement offensifs), l'avatar peut utiliser les sorts de magie de mort accessibles aux magiciens du 18e niveau. Toute créature touchée par le dieu contracte de 1 à 4 maladies au choix du MD. Une maladie attaque une caractéristique spécifique ou les points de vie, à raison d'un point perdu par jour pendant 3d6 jours. Les points ainsi perdus ne peuvent être récupérés que par un *souhait* et à raison d'un point par sort *souhait*.

Pouvoirs et obligations du Clergé : Conditions requises : standard • Alignement : neutre mauvais ou loyal mauvais • Armes : masse obligatoire • Armure : peaux • Sphères : Générale, Nécromantique, Soins • Pouvoirs : 1) diriger les morts-vivants comme si le prêtre avait un niveau de plus que son niveau réel, 5) *mise à mal* (réversible de *guérison*) une fois par jour, 10) *animation des morts* une fois par heure.

LUTHIC (DÉESSE MINEURE)

Caractéristiques : Alignement : loyal mauvais • Alignement des fidèles : loyal neutre ou mauvais • Zone de contrôle : grottes, guérisons, femmes orques • Symbole : rune d'une entrée de grotte.

Avatar (prêtre 15, illusionniste 12)
For 19 Dex 14 Con 20
Int 18 Sag 19 Cha 12 (25 pour les orques)
Dépl. 15, 12 en fouissant Tai. 1,8 m Rés. Mag. 40%
CA 3 DV 12 PV 96
#AT 2 TACO 12 Dég. 1d10/1d10 (griffes) +7
Att./Déf. spéciales : Si l'avatar est en contact avec la terre, elle régénère 3 PV. par round. Elle peut rendre n'importe quelle créature plus sensible aux maladies : si la victime contracte la moindre petite affliction, elle s'avère fatale en 2 à 7 jours. Cette malédiction ne peut être levée que par trois *souhaits* successifs.

Pouvoirs et obligations du Clergé : Conditions requises : standard • Alignement : loyal mauvais ou loyal neutre • Armes : toutes celles permises aux clercs ordinaires • Armure : cuir • Sphères : Générale, Charme (accès mineur), Création, Elémentaire (terre), Garde, Protection (accès mineur), Soins • Pouvoirs : 1) peut provoquer une frénésie chez tout guerrier orque : bonus de +2 pour toucher, malus de -2 à la classe d'armure, 10) *guérison* une fois par jour.

Le tableau donne les caractéristiques des dieux pour la 1e édition, sans pour autant répéter les informations déjà données dans le cadre de la 2e édition.

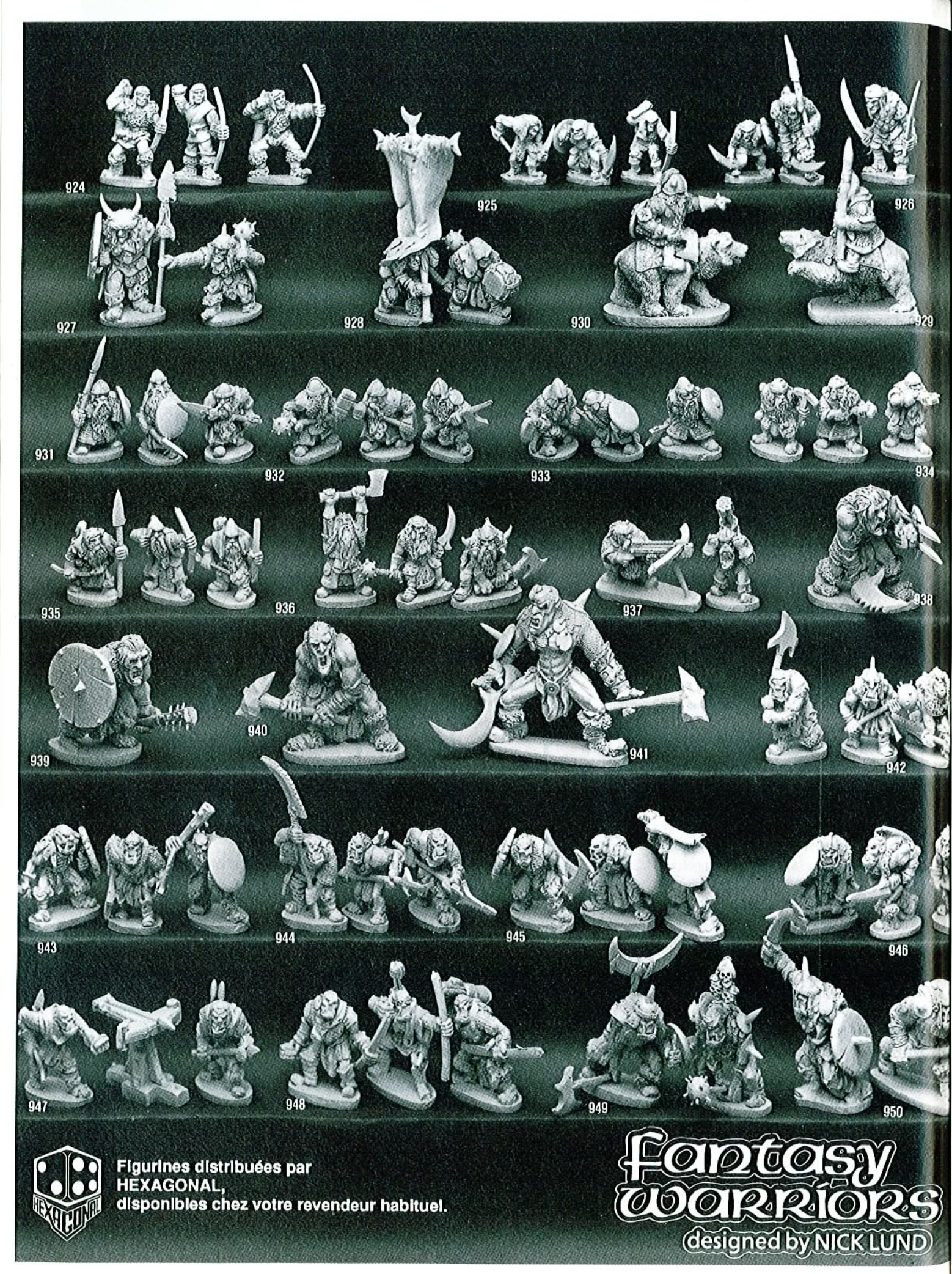
Terry Dykstra

TABLEAU 3 : CARACTÉRISTIQUES 1° ÉDITION

	BAGHGTRU	SHARGAAS	ILNEVAL	YURTRUS	LUTHIC
CA	1	2	-1	0	3
DEPL.	9"	18"	12"	6"	15" (12")
PV	340	265	331	303	287
NB ATT.	2	3/2	2	2	2
DEG/ATT.	10-60 (+5)	3-30 (+8)	6-36 (+ 11)	3-12 + maladie	5-20 (+ 7)
RM	35%	65%	55%	75%	80%
TA	G (4,8)	G (2,4m)	G (2,7)	G (3,6)	G (2,55)
PLAN	Neuf Enfers	Géhenne	Neuf Enfers	Hadès	Neuf Enfers
CLERC/ DRUIDE	Néant	Néant	Clerc 8	Clerc 15 (sorts destructeurs uniquement)	Clerc 15
GUERRIER	Monstre de 16 DV et +	Monstre de 10 DV	Monstre de 15 DV	Monstre de 13 DV	Monstre de 12 DV
MAGICIEN/ ILLUSION.	Néant	Illusionniste 7	Néant	Voir ci-dessous/ Néant	Chacun 12° niveau
VOLEUR/ ASSASSIN	Assassin 6	Voleur 16/ assassin 15	Assassin 14	Assassin 15	Chacun 6° niveau
MOI./BAR	Néant	Moine 10	Néant	Néant	Néant
PSI	Néant	IV	Néant	VI	Néant

CHARTE DE RÉFÉRENCE RAPIDE POUR LES PRETRES

			VETURE				SACRIFICES/OFFRANDES		
Divinité	**Sphère de contrôle**	**Animal**	**Tête**	**Corps**	**Couleur**	**Jour saint**	**Fréquence**	**Forme**	**Lieu de culte**
Bahgtru	force	bœuf	nue	pagne	n/a	jours de bataille	avant la bataille	ossements d'ennemis	champ de bataille
Shargaas	nuit, voleurs	chauve-souris	calotte de cuir	armure de cuir	rouge & noir	nouvelle lune	mensuel	objets volés	n'importe où
Ilneval	guerriers	n/a	heaume de métal rouge	armure de métal rouge	rouge	jours de bataille	avant et après la bataille	sang et armes	n'importe où
Yurtrus	mort, peste	squelette	nue	peaux	blanc	pleine lune	mensuel	sacrifices	cryptes sous terre
Luthic	grottes, guérison, femmes	ours des cavernes	calotte de fourrure	armure de cuir	brun & noir	solstice d'hiver	annuel	trésors	cavernes


924
925
926
927
928
930
929
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
HEXAGONAL
Figurines distribuées par
HEXAGONAL,
disponibles chez votre revendeur habituel.
fantasy warriors
designed by NICK LUND

j'apprends L'orque en une leçon

Cet article présente un double intérêt : il explique aux MJ pourquoi et comment créer un langage ; et il permet à tous de découvrir l'un des nombreux dialectes orques en usage dans le multivers.

L'orque ne se parle pas, Il se grogne et s'abole !

La forme la plus simple du jeu de rôles est le donjon isolé : les PJ pénètrent dans le repaire d'un magicien fou qui a, peut-on croire, créé les lieux pour son propre amusement. Les personnages ne viennent de nulle part ; aucune référence n'est faite au vaste monde qui s'étend à l'extérieur ; et rien ne justifie la présence de l'étrange ménagerie qu'on trouve dans les tunnels.

Tôt ou tard — généralement grâce aux esprits inquisiteurs et à l'imagination des joueurs — le MJ se lasse de cette formule. Alors, soit il se désintéresse d'un hobby de plus en plus complexe, soit il se perd dans ce qui est devenu une forme d'art : la conception d'un monde fantastique.

"Tu as dit qu'un sorcier a construit cet endroit parce qu'il était fou. Qu'est ce qui lui a fait perdre la raison ?

— Sa folie était une malédiction des dieux.

— Qu'avait-il fait pour attirer la colère des dieux ?

— Heu !... il a aidé à destituer un roi qui avait le soutien de la religion locale.

— De quel royaume s'agit-il ? Peut-on y aller ?"

Si les joueurs manquent de curiosité, c'est au MJ lui-même de se poser des questions — et il y aura toujours des réponses. Ces réponses entraîneront d'autres questions, jusqu'au moment où le Maître de Jeu découvrira qu'il est en train de créer son propre monde.

L'INSCRIPTION MYSTERIEUSE

Imaginez un scénario où les PJ trouvent une inscription en langage inconnu sur le mur d'un tombeau. Ils la copient et recherchent quelqu'un capable de la traduire. Un magicien peut en saisir quelques termes — suffisamment pour savoir de quelle langue il s'agit. Comme l'un des PJ a rêvé que cette inscription était une question de vie et de mort pour un membre du groupe, tous partent à la recherche du sage qui pourra la déchiffrer.

Trop souvent, l'inscription fatale n'est pas décrite, ou le Maître de Jeu se contente de prononcer une phrase en charabia, comme *razzamatazz da gooblegoop*, ce que les joueurs reconnaissent immédiatement comme une phrase dénuée de sens. Trop d'astuces de ce genre et le jeu devient aride.

Pour résoudre le problème, quelques maîtres de la littérature n'ont pas hésité à créer une langue. L'elfique de J. R. R. Tolkien reste la plus célèbre ; la série *Dune* de Frank Herbert comporte de nombreux fragments d'idiomes étrangers, du langage de bataille des Atréïdes au Fremen et au Tleilaxu. Chaque fragment sonne vrai parce qu'il reflète un véritable vocabulaire et une véritable syntaxe, même s'ils sont incomplets. Ce ne sont pas de simples agencements de mots sans signification ni structure, ils témoignent d'une réflexion sur le personnage qui parle et suivent de vraies règles linguistiques. Ce n'est guère difficile à faire : cet article va vous montrer comment et, au passage, nous allons concevoir une langue pour les orques.

LA LOGIQUE DES LANGUES

Chaque langue a sa propre logique interne, contrairement à une opinion commune. Certains disent que le français (ou n'importe quelle autre langue qu'ils sont obligé d'étudier) est illogique, imprévisible et ridicule. Au fond, ils savent que c'est faux, car ils ont assimilé la structure de base de leur langue natale en apprenant à parler. S'ils entendent une phrase entièrement composée de mots inconnus, mais conformes à la structure du français, ils identifieront instantanément certains faits.

Voici une phrase sans signification : *le chnarblufe distimme les screumchs*. Sans savoir exactement de quoi il s'agit, vous devinez automatiquement qu'un *chnarblufe* est une créature ou un objet capable d'agir. Ce chnarblufe *distimme* — c'est-à-dire qu'il accomplit une action inconnue (on sait qu'il s'agit d'une action grâce à la logique interne du langage) — et il distimme des *screumchs* (quoi que ce puisse être), qui sont donc l'objet de l'action. Cette logique interne n'est jamais bousculée, sauf si deux langues entrent en conflit. Cela se produit lorsqu'elles sont utilisées au même moment et au même endroit — et sont donc, souvent, combinées. Tôt ou tard, les deux idiomes se fondront en une seule langue qui aura sa propre logique.

CEUX QUI PARLENT

Avant de concevoir une langue, il faut vous intéresser aux créatures qui la parleront. Tout d'abord, quel type d'appareil vocal ont-elles ? Evidemment, une race privée de dents, mais pourvue d'un bec, n'émettra pas les mêmes sons qu'une espèce aux longs crocs ; et ni l'une ni l'autre n'utiliseront les phonèmes du langage humain.

En second lieu, dans quel monde vivent ces créatures ? Et comment le perçoivent-ils ? Dans son roman de science-fiction, *les Langages de Pao* (Coll. Présence du Futur), Jack

Une aide de jeu pour AD&D® et tout jeu de rôles médiéval-fantastique

Texte
Clyde Heaton

Traduction/Adaptation
Luc Masset

Dessins
Tim Holloway

Vance imagine que les langues modèlent les cultures. En imposant des modifications au langage, on pourrait donc changer la société. C'est peut-être exact, mais si un langage se développe au sein d'une culture, l'inverse sera sans doute plus souvent vrai. La sonorité et la grammaire d'une langue reflèteront certainement l'environnement culturel dans lequel on l'utilise.

L'univers des Royaumes Oubliés® va nous fournir un exemple. Ce n'est certainement pas une coïncidence si l'ancien peuple d'Unther, aggressif et expansionniste, plaçait le verbe en premier. Cela révèle l'importance qu'ils accordaient à l'action. Les Waterdhaviens (habitants de Waterdeep) placent le sujet d'une phrase simple, un nom, en première position. Il semblerait que cela soit l'expression d'une culture possessive. Pour concevoir une langue dans un monde imaginaire, une analyse complète n'est pas nécessaire ; il suffit de connaître l'alignement général et les habitudes culturelles de la société qui la parle.

Une troisième question fondamentale se pose : que font les gens de leur langage ? Est-il parlé surtout par des courtisans (comme le Haut Allemand) ou par des paysans et des marchands (comme le Bas Allemand) ? La réponse délimite le vocabulaire que vous développerez. Dans *Dune*, le langage de bataille des Atréïdes n'a pas de mots pour les fleurs ou les oiseaux, pour la philosophie ou la métaphysique, mais les termes de combat et de stratégie y abondent.

Un autre moyen de limiter le travail de création est de se contenter d'établir les bases de votre langue imaginaire et de l'enrichir par la suite, selon vos besoins.

L'ORQUE COMMUN

Le langage que nous allons développer est l'Orque Commun, ainsi nommé parce qu'il est connu par toutes les tribus d'une région donnée. L'Orque Commun est une langue militaire aboutie qui a évolué pour satisfaire les besoins des coopérations inter-tribales. En général, le but pour lequel les tribus s'associent est d'ordre militaire — qu'il s'agisse d'une guerre entre humanoïdes ou d'un grand raid en territoire civilisé. Les orques de la Corniche n'ont pas besoin de discuter de métallurgie avec les orques Chiens-Noirs, mais doivent savoir comment, pourquoi et quand ils vont lancer une attaque concertée contre les gobelins. Leur langue est donc riche en concepts relatifs à l'art de la guerre et au génie militaire.

Les orques ont des crocs protubérants, ce qui limite les sons disponibles. Ils ignorent tous les sons subtils qui requièrent d'avoir la bouche complètement fermée, simplement parce qu'ils sont incapables de les prononcer. La nature rude et sauvage des orques favorise également l'usage de sons gutturaux et durs. Les seules consonnes de leur langage sont donc "D", "G" (comme dans "gué"), "J" (se prononce dj, comme dans "djinn"), "K", "N", "R", "T" et "Z". Les voyelles sont "A", "E" et "O".

Souvenez-vous que le processus de création d'un langage imaginaire est arbitraire. Vous êtes seul concepteur et juge. Tout ce qui importe, c'est que chaque composant soit cohérent ; si une incohérence apparaissait dans le motif final, justifiez-la par des influences extérieures venant d'autres langues.

Si nous créions une langue pour une race moins hostile, comme les elfes, nous délaisserions totalement cette série de consonnes en faveur de sons plus doux comme "F", "V", "L", "M" et "S".

FORMER DES SYLLABES

Une fois les sons de base choisis, établissez un tableau qui vous aidera à sélectionner des syllabes-type :

Première consonne	*Voyelle*	*Deuxième consonne*
(rien)	a	(rien)
d	e	d
g(1)	o	g(1)
j(2)		j(2)
k		k
n		n
r		r
t		t
z		z

Maintenant, en prenant une lettre successivement dans chaque colonne, vous pouvez construire des douzaines de syllabes correctement gutturales (243 pour être précis), chacune similaire aux autres par la sonorité et la forme. Par exemple : *dag*, *jeg*, *zor*, *ot* ou *tet*.

Ces syllabes peuvent être employées comme des mots à part entière, ou être combinées pour en former de plus longs. Dans ce dernier cas, considérez

GRANDEURS ET SERVITUDES MILITAIRES

Le roi Thar est un grand chef orque qui commande une armée exceptionnellement puissante et bien organisée. Vous pensez rejoindre ses rangs ? Lisez d'abord le Thar's Manual of Good Conduct, *dont voici quelques morceaux choisis :*

La Duh Legion est une glorieuse horde de guerriers au service du roi Thar, chef des orques, seigneur et maître des Terres Brisées. Le roi Thar a fondé la légion pour défendre le domaine tribal et menacer les royaumes humains. L'entraînement et la discipline font de bons guerriers. Tous les guerrriers vivent selon les règles de ce manuel, les Lois Sacrés de notre légion.

Recrutement : Seuls les meilleurs guerriers des Terres Brisées peuvent s'engager dans la légion. Ils doivent être capables de bien combattre, de marcher vite, de ne dormir que d'un œil et de manger peu.

Une épreuve parmi d'autres : Le nouveau guerrier doit prouver qu'il peut marcher vite et loin. Attachez le nouveau guerrier au bout d'une corde, mains derrière le dos. Attachez l'autre bout à un sanglier, lâchez le tout et attendez jusqu'au coucher du soleil. Si le guerrier revient traîné par le sanglier, il a échoué. S'il traîne le sanglier derrière lui, passez à l'épreuve suivante. S'il revient monté sur le sanglier, faites-en un chef.

Obéir au chef : Les guerriers de la légion doivent obéir à leur chef. Les guerriers disciplinés font les hordes puisssantes, les hordes puissantes remportent de grandes victoires tribales. Les victoires tribales rendent les chefs.heureux. Quand les chefs sont heureux, c'est meilleur pour votre santé.

Qui est le chef ? Les chefs sont ceux qui portent un fouet et un gland noir sur leur casque. Ce sont eux qui hurlent les ordres.

Qu'est-ce qu'un ordre ? Tout ce qu'on vous hurle est un ordre.

Stop : Arrêtez tout ce que vous êtes en train de faire. Si vous marchez, arrêtez-vous quand vous rentrez dans le guerrier devant vous.

Charge : Ne regardez pas en arrière, le chef charge derrière vous. Si vous vous arrêtez pour regarder, le chef sera sur vous avant l'ennemi.

(suite page 94)

d'abord l'intelligence de ceux qui parlent. Généralement, seules les races intellectuellement douées utilisent un grand nombre de mots polysyllabiques. Je doute que les orques puissent associer plus de deux syllabes dans un même mot, en particulier pour leur langage inter-tribal. Même avec cette limitation, l'Orque Commun n'a aucune raison d'être une langue pauvre : les sons dont vous disposez peuvent être combinés en plus de 40.000 mots de deux syllabes.

LES MOTS

Quand vous construisez un vocabulaire, vous pouvez créer des similitudes entre différents mots, censés dériver d'une racine commune. Par exemple, en Vieux Nain, le verbe *ak* (couper) se retrouve dans les noms *bak* (découpe) et *zak* (hache). De telles relations sont très faciles à développer, puisqu'un mot en suggère toujours un autre — ainsi *sommeil, lit, oreiller.*

Cependant, une telle structure à base de radical ne sera certainement pas dominante en Orque Commun. Les orques ne sont pas très créatifs, mais ils sont disciplinés. Ils descendent probablement d'un animal carnivore qui chassait en meute. Supposons donc que leurs mots se sont développés à partir de cris de chasse, arbitraires par nature. Les mots nouveaux proviennent d'autres langues, ou ont été imposés par des chefs à l'autorité bien assise. Dès qu'un mot nouveau est employé par suffisamment d'orques, il entre dans les mœurs pour être finalement accepté par la populace disciplinée.

Décidons maintenant s'il existe une correspondance entre la forme des mots et leur fonction grammaticale. En Orque Commun, nous établirons que les verbes sont généralement des syllabes de trois lettres ; les conjonctions et prépositions (*et, ou, mais, vers...*), des syllabes de deux lettres. Tous les autres mots — noms, adverbes et adjectifs — auront probablement deux syllabes. Le suffixe *-a* marquera le pluriel et *-o* le féminin.

Tout langage doit pouvoir indiquer la possession et le temps. En Haut Elfique, langue beaucoup plus sophistiquée, la possession et le temps sont déterminés par des mots totalement différents les uns des autres. Autrement dit, un mot désigne "ton" objet, un autre mot "mon" objet ; et, de même, un mot désigne un objet hier, un autre le même objet aujourd'hui. En Vieux Nain, possession et temps se manifestent par un préfixe accolé au mot. En Orque, nous utiliserons un mot isolé comparable à un adverbe.

LA PHRASE

Il faut maintenant déterminer la structure de base de la phrase en tenant compte de la culture des utilisateurs du langage. Les nains sont matérialistes et amassent des trésors. Apparemment, ils attachent une grande importance aux objets physiques, ce que leur langage reflète en plaçant le sujet de la phrase en position principale. Les elfes sont des artistes, plus concernés par l'apparence et l'attitude que par les objets et les actions. Ainsi, l'état d'une situation, son atmosphère, domine le sujet et le verbe de la phrase. Les orques ne sont pas aussi évolués que les nains ou les elfes et utilisent donc la structure sujet/verbe/complément. Un mot qui en modifie un autre le suivra immédiatement et ils seront séparés par une apostrophe.

Par exemple, la phrase *Le chef des orques a attaqué la grande forteresse près du fleuve* s'organise de cette manière en Orque : *Chef orques/attaque passé/forteresse grande proche rivière large.*

ORCTIONNAIRE

à (prép.)	*ag*
affuté (adj.)	*ken*
aller (v.)	***zor***
animal (n.)	*ragdar*
arbre (n.)	*tadnen*
armée (n.)	***joktar***
armure (n.)	*gandan*
arrêter [s'] (v.)	*gej*
arrière (n.)	*rontak*
assiéger (v.)	*gok*
attaque (n.)	*dakzok*
attaquer (v.)	*dak*
avancer (v.)	***dok***
avant (n.)	*regton*
avec (prép.)	*ed*
avoir (v.)	***jat***
bas (adj.)	*zegor*
beaucoup (adv.)	*to*
boire (v.)	*az*
boisson (n.)	*aztar*
bois (n.)	***dortod***
bon (adj.)	***gat***
bouclier (n.)	*gandal*
bouger (v.)	*tor*
brillant (adj.)	*gatad*
brique (n.)	*kettak*
brûler (v.)	***det***
butin (n.)	***tenok***
cape (n.)	*darad*
casser (v.)	***dod***
caverne (n.)	***kentor***
cerf (n.)	*rorad*
charger (v.)	*kot*
chasse (n.)	*jarag*
chasser (v.)	*jar*
chasseur (n.)	*jardak*
chaud (adj.)	*dendad*
chef	***jeddar***
chercher (v.)	*doj*
cheval (n.)	*gozak*
chevaucher (v.)	*rej*
chien (n.)	*gojak*
cité/ville (n.)	***ejtag***
coffre (n.)	*zekar*
combat (n.)	*dektan*
combattre (v.)	*dek*
comment (adv./conj.)	*or*
comme (prép.)	*ad*
compagnie (n.)	*roktor*
construire (v.)	*tek*
couper (v.)	*gek*
courir (v.)	*raz*
couverture (n.)	*derdak*
creuser (v.)	*gar*
dague/couteau (n.)	*jortak*
danger (n.)	*nartag*
dans (prép.)	*aj*
de/des/du (prép.)	***og***
défendre (v.)	*gag*
devant (adv./prép.)	*reg*
devoir (v.)	***nor***
diriger (v.)	*jed*
dormir (v.)	*der*
doux (adj.)	*gezan*
droite (n.)	*tokan*
dur (adj.)	*gegor*
eau (n.)	*dozar*
éclaireur (n.)	*gontad*
écouter (v.)	*dan*
écraser (v.)	***kak***
elfe (n./adj.)	***rekar***
en-bas (adv.)	*zegor*
ennemi (n.)	*rargad*
entendre (v.)	*dan*
en haut (loc. adv.)	*tegat*
épée (n.)	*dotak*
ériger (v.)	*tek*
escadron (n.)	*jok*
esclave (n.)	*jegker*
est [point cardinal] (n.)	*gokzek*
et (conj.)	***ak***
être (v.)	***tot***
explorer (v.)	***gon***
faire (v.)	*tek*
fermer (v.)	*rot*
feu (n.)	*detad*
flanc (n.)	*togtad*
formation (n.)	*kejar*
forteresse/fort (n.)	*koktor*
fort (adj.)	***donak***
frapper (v.)	***zak***
froid (adj.)	***etar***
futur [marque le temps]	***gakdar***
garde (n.)	*dejad*
garder (v.)	*dej*
gauche (n.)	*rakan*
gobelin (n./adj.)	*gobor*
grand (adj.)	***jajgak***
grimper (v.)	*teg*
guerre (n.)	*zenok*
guerrier (n.)	***zenokan***
hache (n.)	*ekdod*
halfling (n.)	***denden***
haut (adj.)	*tegat*
heaume (n.)	*ozrad*
humain (n./adj.)	***rannor***
jour (n.)	*zandag*
là (prép.)	*no*
lâche (n./adj.)	***rek***
large (adj.)	*kor*
lent (adj.)	*tontag*
lit (n.)	*derdar*
loin (adv.)	***gotrak***
lointain (adj.)	*gotrak*
longtemps (adv.)	***ednek***
loup (n.)	*karge*
lui (n.)	*darag*
magie/sorcellerie (n.)	*oktar*
mais (conj.)	*ek*
manger (v.)	***gad***
marteau (n.)	***gettok***
menacer (v.)	*nar*
moi (n.)	***dagad***
mort [la] (n.)	*okot*
mort [un] (n.)	*otak*
mourir (v.)	*ot*
mur (n.)	*kokad*
nain (n./adj.)	***kez***
nombreux (adj.)	*zejdad*
non/négatif (adv.)	*zozgat*
nord (n.)	*todreg*
nourriture (n.)	*gadduj*
nuit (n.)	*zakdag*
obéir (v.)	*jeg*
officier	*jeddar*
orque (n.)	***darak***
ordonner (v.)	*jen*
ordre (n.)	*jendad*
ou (conj.)	*ok*
où (adv.)	*er*
ouest (n.)	*gogker*
oui/affirmatif (adv.)	***tojat***
ouvrir (v.)	*nez*
parer (v.)	*gaj*
parler/parlementer (v.)	*ten*
passé [marque le temps]	*dotad*
pierre (n.)	*kordad*
plus (adv.)	***ez***
poison (n.)	*ket*
porte (n.)	*netdag*
porter (v.)	*dog*
pour (prép.)	***oj***
pourquoi (adv.)	*en*
prendre (v.)	*don*
proche (adj.)	*gotrag*
quand (adv.)	*an*
qui (n.)	*on*
quoi (adv.)	*ar*
rapide (adj.)	*tortan*
replier [se] (v.)	*noj*
rivière (n.)	*teken*
sauf (adj.)	*noztan*
savoir (v.)	***kon***
sécurité (n.)	*noztan*
selle (n.)	*orgad*
sergent (n.)	*jegdan*
serré (adj.)	*kozad*
si (conj.)	***eg***
sombre (adj.)	*gerdak*
sud (n.)	*takren*
sur (prép.)	*et*
territoire (n.)	***gen***
tête (n.)	***kenko***
tirer (v.)	*jez*
toi (n.)	***dakar***
traverser (v.)	*got*
trésor (n.)	*doztat*
tribu (n.)	*kan*
tuer (v.)	***dez***
tout (prép.)	***ne***
venir (v.)	*zen*
venue (n.)	*zenak*
vermine (n.)	***nok***
victoire (n.)	***nezgek***
victorieux (adj.)	***nezgan***
vin (n.)	*tagrat*
vite (adj.)	*tortan*
voler/dérober (v.)	*dez*
voleur (n.)	*deztej*
vouloir (v.)	***ton***

Les mentions abrégées après chaque terme français précisent l'usage orque du concept. Ainsi, en Orque Commun, il n'y a pas de distinction entre les noms et les pronoms ; et un même mot peut être utilisé à la fois comme adverbe et comme nom.

On peut facilement étendre ce lexique selon les besoins ; des mots existants peuvent en inspirer de nouveaux (ainsi *chasse* et *chasseur*). Mais n'allez pas trop loin dans cette direction : l'Orque Commun, on l'a dit, n'est pas assez élaboré pour bénéficier d'une telle structure. Réservez les familles de noms aux concepts les plus proches de la nature orque — ex : *az/azlar, dej/dejad, jar/jardak* et *gon/gontad.*

PARCHMAIN D'IDENTIFIKACION DE THAR

LE FACE DU ORC

LE ZIMBOL DE TRIBU

NOM :

Lè Karaktéristiks	*Ajüstmens*
Forss	_____
Ruz	_____
Sagèçe	_____
Deks	_____
Konz	_____
Karizma	_____

Tribu : _____

Horde : _____

Rasse : _____
Sekz : _____
Age : _____
Hoteur : _____
Poi : _____

DÉS D'VY **POINGS D'VY** **TAK0**

Mintnan *Avan*

PX : ____ *CA :* __/__

Rang tribu : _____

Kult : _____

Alignmen : _____

L'ARMUR

OÙ	KOI	TAÏE	ENC.	P. AR.	OÙ	KOI	TAÏE	ENC.	P. AR.

LEZ ARMS

KOI	TAÏE	AJUSTMENS	MAITRIZ

JEH DE PROTEKCION

RÈILLONS MORT POIZON

BAGAITTE MAGIK

PARALIZY

SOUFL DE DRAGUONS

ÇORTS/BASTON

EKIPMEN :

Sous-Fifr :

Rasse

CA : *DV*

pv : *TAK0*

Traizor :

Enc. total

Talens + Karaktéristiks spéssials :

Otorité *DV max. :*

Kréaturs comandé :

DÉPLASSEMEN :

Normal : _____

avec fouéh : _____

LANGAJES : _____

_____ _____

_____ _____

ÇORTS

_____ _____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____ _____

Vieil Galères /Deskripcion

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

COMMENT JOUER UN ORQUE

Le "Parchmain d'identifikacion de Thar" peut servir à quiconque désire jouer un orque dans D&D® ou AD&D®. Pour tirer un personnage orque, on suit la procédure classique avec quelques modifications de détail :

- Après avoir tiré les "karaktéristiks" avec 3d6 pour chacune, modifiez la "Forss" de +1 et la "Deks" de -1. La "Ruz" et la "Sagèçe" ne sont pas modifiées mais sont limitées à 16. (Si vous obtenez plus, vous pouvez relancer les dés)
- Un orque a une CA naturelle de 8 dans D&D®, de 10 dans AD&D®.
- Un orque n'a pas de classe de personnage puisque c'est un monstre. Il commence sa carrière avec 1DV et progresse, selon son expérience, de un DV par niveau.
- Un orque dispose d'une certaine "Otorité" qu'il peut exercer sur les gobelinoïdes qui ont moins de DV que lui.

Pour plus de détails, reportez-vous au supplément *The Orcs of Thar*.

Le concept de base est *Chef attaque forteresse*. Le sujet, *chef*, est modifié par *orques* ; le verbe, *attaque*, est mis au passé par un adverbe ; et le complément, *forteresse*, est modifié par l'adjectif *grande* ainsi que par la proposition *proche rivière large*. Ce qui, en orque, donnerait : *Jeddar og daraka dak'dotad koktor'jajgak gotrag teken'kor.*

LE VOCABULAIRE

Nous avons maintenant construit la structure de base de l'Orque Commun. Vous n'avez pas besoin d'un lexique complet pour jouer. Tant que vous respecterez les règles de construction fixées plus haut, le langage semblera consistant. Mais si l'on veut développer un vocabulaire pour les orques, il faut continuer. Comme nous l'avons décidé, l'Orque Commun est essentiellement un langage militaire destiné à favoriser la collaboration entre les tribus en temps de guerre. Les orques ont donc besoin de parler de combats, de positions de bivouac, de siège, d'ingénierie militaire et éventuellement de chasse. Ces concepts vont donc guider notre choix de vocabulaire.

Commencez par établir une liste des objets, personnes, directions, etc. dont un orque pourrait parler ; puis, donnez à chacun un équivalent en suivant les règles de formation des mots orques. Au fur et à mesure, classez le tout en ordre alphabétique dans les deux langues (Français et Orque) pour éviter les répétitions.

Quand votre liste de noms est aussi complète que vous le désirez, établissez une liste des adjectifs qu'un orque pourrait leur appliquer. Par exemple, *rivière* appele les adjectifs *large* et *rapide* ; *épée* a besoin d'*affutée*.

Maintenant, décidez quels verbes un orque pourrait utiliser : *couper* pour aller avec *épée*, *traverser* pour aller avec *rivière*, etc. Ces verbes seront généralement des syllabes de trois lettres. Ensuite, sélectionnez les adverbes nécessaires. Ils auront deux syllabes, comme les noms et les adjectifs.

Les mots de liaison comme les conjonctions (mais, où, et...) et les prépositions (pour, à, si...) seront des syllabes de deux lettres.

TRADUCTION

Pour traduire une phrase du français en Orque Commun, modifiez-la préalablement. Ainsi, *L'officier nous a ordonné de grimper sur le mur* a pour sujet *officier*, pour verbe *a ordonné* et pour complément *nous*. La phrase orque de base serait *officier ordonne moi*. Le sujet n'est pas modifié mais le verbe l'est par la proposition *grimper sur le mur* et par l'adverbe marquant le passé, en Orque, *dotad*. Le complément est modifié par l'ajout du suffixe marquant le pluriel, *-a*.

La phrase complète se décompose ainsi : *Officier ordonne (passé) grimper sur mur moi (pluriel)*. Ce qui donne en Orque Commun : *Jeddar jen'dotad teg'et kokad dagada.*

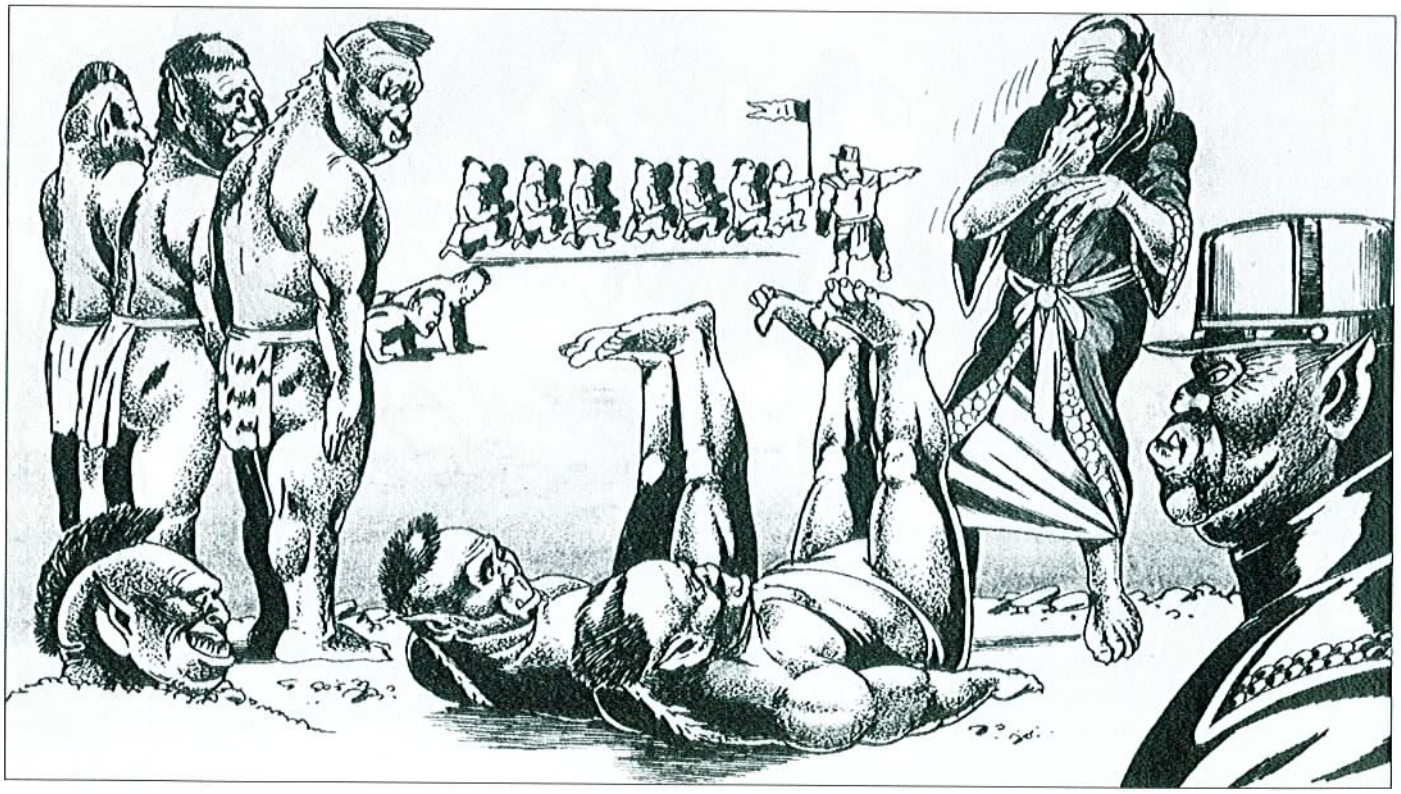
Si vos joueurs deviennent trop familiers avec l'Orque Commun, créez des dialectes. Chaque tribu a sa propre façon de prononcer les mots : l'une peut prononcer le *K* de façon plus rauque, comme un *CH* allemand, mais seulement à la fin des mots ; une autre peut transformer le *D* en *V* devant les voyelles.

Il est possible qu'une tribu élide systématiquement certaines lettres : ainsi *gogker* (ouest) devient *gokr* et *tagrat* (vin) devient *tgrat* ; ces différences de prononciation peuvent même engendrer des conflits entre les tribus !

JOUEZ MAINTENANT

Aussi longtemps que vous suivrez les règles de construction et de grammaire de votre nouveau langage, vous pourrez le manipuler aisément et le rendre accessible à vos joueurs. L'Orque Commun peut jouer un rôle déterminant dans votre campagne. Si les PJ deviennent progressivement capables de le comprendre, ils obtiendront des informations vitales dans certaines situation périlleuses.

Peu importe à quel point vous détaillerez les langages de votre monde : vos joueurs leur découvriront toujours un usage auquel vous n'aurez pas pensé.



(suite de la page 90)

Equipement : *Massue* (modèle 46, peut être munie d'un silencieux) • *Manteau noir* (fait obligatoirement partie de l'uniforme, avec les trous, lacérations, déchirures et taches réglementaires. A porter en permanence) • *Crâne-récipient* (pour manger la soupe et toute nourriture qui ne tient pas dans les mains) • *Silencieux* (dispositif scientifiquement étudié, fait de vieux manteaux qu'on enroule sur les bottes, les massues, et autres équipements bruyants) • *Monture* (il est interdit de perdre sa monture par manque de soins. *Sanction* : la carcasse est attachée sur le dos du guerrier fautif et il doit la porter pendant une lune).

Soyez méchants : Un bon guerrier est toujours de mauvaise humeur. La vie d'un légionnaire est gratifiante, mais dure et dangereuse. Et tout est de la faute de l'ennemi. Tuez l'ennemi ! Si vous avez faim, si un ami est tué ou blessé, alors tuez l'ennemi ! Ecoutez le chef, il vous dira qui est l'ennemi.

GRANDEURS ET SERVITUDES MILITAIRES

Chant de marche : Quand ils vont en guerre, les guerriers doivent chanter le vieux chant de guerre de la Légion. Il a été composé par un héros orque appelé Bojetz pendant ses années de captivité dans le pays humain de Nouvelle Averoigne. On le chante traditionnellement dans le jargon de ce pays (pour le traduire, capturez un humain de Nouvelle Averoigne):

Tiens voila du boudin, voila du boudin
Pour les hobgobelins, les orques et les gobelins.
Pour les trolls y'en a plus, pour les Trolls y'en a plus,
C'est tous des tire-au-flanc (bis)(1)

Discrétion : Pendant les missions secrètes, les ordures et objets sans usage doivent être conservés et rassemblés dans un village. Ensuite, brûlez le village, à la fois pour vous débarrasser des poubelles et effacer toute trace de votre passage.

Espionnage : Dans les pays habités par des hommes, les éclaireurs se déguiseront pour être moins reconnaissables. Enlevez votre déguisement quand vous rentrez au camp.

Hygiène : Le guerrier doit avoir les pieds propres, avec tous ses orteils présents. Les latrines doivent être nettoyées chaque mois. Utilisez un black pudding pour nettoyer les lieux, puis brûlez le monstre. Ne le faites pas cuire pour le manger.

Décorations : La *D.S.O.* (*Distinguished Serviceable Orc*) dispense de la corvée de latrines et donne droit à une part de butin supplémentaire. La *légion d'horreur* donne deux parts supplémentaires.

Bruce Heard — *The Orcs of Thar.*

(1) En français dans le texte

APPENDICE

COMMENT PARLENT LES ORQUES DES TERRES DU MILIEU

Tolkien dit des orques qu'ils "s'appropriaient ce qu'ils pouvaient retenir des langues d'autrui, les pliant à leur propre usage ; et qu'ils étaient incapables d'en faire autre chose que de lourds jargons, tout juste aptes à répondre à leurs propres exigences et à leur goût des jurons et des insultes".

La langue présentée dans cet article pourrait être l'un de ces "lourds jargons". (le dictionnaire manque peut-être de jurons et d'insultes, mais nous faisons confiance à votre imagination en la matière). Notez bien que chaque tribu orque des Terres du Milieu a son propre dialecte, souvent incompréhensible aux autres. Pour les communications intertribales, c'est la langue commune des hommes qui fut utilisée à partir du Troisième Age. Dans certaines tribus, elle en vint même à supplanter la langue maternelle des orques — mais ceux qui l'adoptèrent la prononçaient à leur manière et lui firent subir des déformations barbares.

Noir Parler : Cette phrase vous est-elle familière ?

"Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatulûk agh bruzum-ishi krimpatul"

Gravée sur l'anneau que porta Frodon, elle signifie :

"Un Anneau pour les gouverner tous, Un Anneau pour les trouver, Un Anneau pour les amener tous et dans les Ténèbres les lier."

La langue utilisée n'est pas un dialecte orque mais le "Noir Parler" que Sauron tenta, sans succès, d'imposer à tous ses serviteurs. Le Noir Parler est cependant connu de certains orques à l'époque de la Guerre de l'Anneau. En témoigne cette malédiction proférée par Grishnakh, capitaine du Mordor :

"Ouglouk ou bagronk sha poushdoug Saroumane — glob boushosh skaï"

Vous l'aurez sans doute remarqué, cette phrase présente quelques incorrections morphologiques — car les orques déforment tout, même la langue du Mordor !

Sources *: à celles déjà mentionnées dans l'article "La vengeance du dieu borgne", il faut ajouter l'appendice F du* Seigneur des Anneaux *(Ed. Christian Bourgois).*

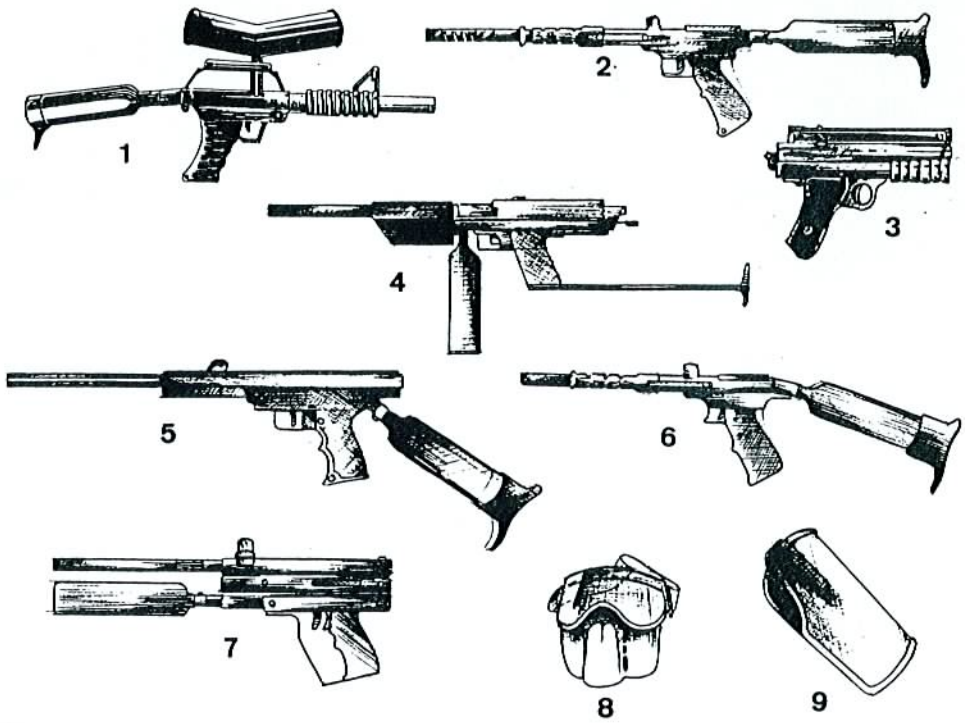
l'œuf cube

DE NOUVEAUX SERVICES:

-POUR VOS "GRANDEUR NATURE" LOCATION DE LANCEURS PAINTBALL
Quelques exemples, documentation sur demande;
Forfait week-end - **PMI III semi-automatique: 250f-** comprenant lanceur + bouteille de 7oz pleine (200 tirs) + 100 billes + lunettes de protection.
Forfait week end - **Sheridan PGP:150F-** lanceur+ 2 cartouches de co2 12g (30 tirs x 2) + 50 billes + lunettes de protection. Forfait week end -**Phantom tournament: 220f** lanceur + bouteille 7 oz pleine (400 tirs) + 100 billes + lunettes de protection.
Location aussi à la journée -possibilité de réserver au (16-1) 45 87 28 83
-VOS BOUTEILLES 7 ONCES DESORMAIS RECHARGEABLES AU MAGASIN POUR LA SOMME MODIQUE DE **20F-** (200 à 400 tirs selon les lanceurs)

-VENTE DE LANCEURS ...A DES PRIX CANON!

L'OEUF CUBE, IL N'Y EN A QU'UN...
REFUSEZ LES IMITATIONS...



1 Thomson: 1850f - 2 Razorback III: 1650f - 3 PGP: 950f - 4 WGP autococker, semi-auto: 3700f -5 F1 illustrator, semi-auto: 3800f - 6 Tracer :1250f - 7 PMI III, semi auto: 2875f -8 masque Leader "no fog": 330f- 9 Holster PGP: 150f .Lunettes de protection JT: 250f, lunettes base: 110f, visée lighted daisy point fight 340f (adaptable sur 1-4-5-), cartouche co2,12g: 5f, bille:50 centimes, bouteille co2 7oz: 380f.

POUR LES COMMANDES DE LANCEURS, J'ATTESTE SUR L'HONNEUR ETRE MAJEUR;SIGNATURE

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM _____ Prenom _____
ADRESSE _____
_____
_____ TEL _____
CP _____ VILLE _____

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

JEUX DE ROLES

VF	Donjons & Dragons	270 F
VF	Cyberpunk	237 F
VF	JRTM	240 F
VF	Stormbringer 2°éd.	243 F
VF	Hawkmoon 2° éd.	250 F
VF	Runequest	248 F
F	Rêve de Dragon	150 F
F	Bloodlust	238 F
F	In Nomine Satanis	220 F
F	Heavy Metal	228 F
VO	Vampires	205 F
VO	Elfquest	240 F
VO	Aliens	270 F
VO	Rifts	300 F
VO	Pendragon	270 F
VO	Chill	270 F
VO	Harnmaster	220 F

JEUX DE PLATEAUX

T	Talisman	290 F
T	Magestones	120 F
T	Dragon Masters	320 F
T	Space Hulk	360 F
T	Space Fleet	220 F
T	Ultramarines	220 F
T	Mighty Warriors	220 F
T	Space Marines 2°éd.	390 F
VF	Zargos	250 F
VF	La Fureur de Dracula	250 F
VF	Fantasy Warriors	295 F
VO	Trivia Game AD&D	295 F
F	Supergang	295 F
F	Full Metal Planète	295 F
F	Formule Dé	295 F
F	Footmania	295 F
F	Vallée Mammouths	250 F

WARGAMES

VF	Cry Havoc	220 F
VF	Siège	220 F
VF	Vikings	250 F
T	Russian Campaign	245 F
T	Vietnam	320 F
T	World in Flames	640 F
T	Air Superiority	295 F
T	Titan	280 F
T	Hitler's War	245 F
T	Flight Leader	350 F
T	Open Fire (solo)	380 F
VO	Attack Sub	220 F
VO	Gung Ho !	420 F
VO	Flashpoint : Golan	420 F
VO	WW II (SPI/TSR)	430 F
VO	Tet Offensive	430 F
VO	A Line in the Sand	220 F

Offre valable en fonction des stocks disponibles

FORUM DES HALLES
Niveau-2
Tel : 40 26 46 06

LA DEFENSE
Les 4 Temps
Niveau +2
Tel : 47 74 88 54

Ce Bon de commande est à renvoyer à :
GAME'S - Forum des Halles
BP 56 - 75045 PARIS CEDEX 01
N'oubliez pas de donner vos coordonnées :

Nom : _____ Prénom: _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Tel : _____

DESIGNATION DES JEUX	PRIX
Participation aux frais de port	35 F
TOTAL	

CONSEIL des SAGES

Avril oblige, nous répondons dans ce numéro aux questions les plus bizarres envoyées par nos lecteurs.

✍ Mon guerrier demi-troll du 7° niveau a stupidement basculé dans un puits au fond duquel se trouve un seuil de téléportation. Ce seuil a la particularité de faire réapparaître tout ce qui le traverse à 300 mètres au-dessus du sol, juste à la verticale du puits.

Cela fait plus de deux jours que mon guerrier tombe et retombe continuellement. De plus, sa vitesse augmente en raison du poids de son armure. Il ne lui reste plus que trois rations et le vent de sa chute lui glace les os. Que faire ?

➾ *D'abord, votre demi-troll n'accélère plus : il a très vite atteint une vitesse limite (entre 200 et 300 km/h) où la résistance de l'air équilibre son poids. D'autre part, cette résistance se traduit par un frottement qui échauffe son armure, donc il n'a pas froid. Vous voyez, tout ne va pas si mal pour lui ! De plus, s'il étend les bras et les jambes, il peut guider sa chute à la manière des parachutistes. Il pourrait ainsi sortir de l'axe du puits et s'écraser à côté. Evidement, il serait tué sur le coup, mais il faut bien mourir un jour.*

✍ Dans le *Legends & Lore* 2° édition, il est indiqué que les clercs de Lu Hsing ont les pouvoirs *suggestion, domination* et *charme de masse* mais pourquoi n'ont-ils pas l'équivalent du sort *tentacules noires d'Everard*, alors qu'ils représentent l'administration, qui est elle-même un pouvoir sombre et tentaculaire ?

➾ *Il se trouve que* tentacules noirs d'Everard *est un sort de magicien. Pour qu'un clerc de Lu Hsing y ait accès, il faut qu'il s'adresse au bureau des "allocations exceptionnelles de sortilèges", muni de sa carte d'alignement ; là, il remplit le formulaire jaune XV1256bis, qui lui permet d'obtenir la carte de membre honoraire de la ligue des mages (du moins s'il remplit les conditions stipulées au paragraphe 3, alinéa b de la Loi XXVIII du Concordat de Chandeleuse). En cas de litige, c'est Lu Hsing lui-même qui tranche en dernier ressort.*

✍ Dans le film Robin des Bois avec Kevin Costner, on remarque que chaque fois que Robin saute il atterrit dans de la paille. Comment cela pourrait-il s'expliquer en termes de jeu de rôles ? Sort créant des bottes de paille ? Monstre de paille ? Ou classe de personnage transportant des bottes de paille devant le héros ?

➾ *En fait, la deuxième solution est la bonne : Robin est constamment accompagné d'un golem de paille qui fut fabriqué par Frère Tuck lors de l'un de ses nombreux séjours sur la paille des geôles du Shérif de Nottingham. Le golem de paille se couche toujours là où Robin est susceptible de tomber.*

✍ J'ai remarqué dans le N°2 (que j'ai dévoré) que vous répondiez même aux questions les stupides ; je pose donc la mienne : les règles de JRTM/Rolemaster définissent la peau d'un troll comme une armure de type 11. Mais lui confèrent-elle le malus aux manœuvres en vigueur : - 90 ? Je pose cette question car mon maître, pointilleux au possible, n'est pas capable de justifier la réponse illogique qu'il me donne : "oui, sa peau le gêne énormément". Cela signifierait qu'un troll sans la compétence armure est tout juste capable de se frapper la tête contre les murs pour creuser son repaire ! Lui est-il permis (en admettant que l'idée saugrenue lui vienne) de pratiquer les arts martiaux, etc ?

➾ *La protection des trolls est ce qu'on appelle une "armure naturelle" et n'entraîne aucun malus aux manœuvres en mouvement. Un troll peut-il devenir adepte des arts martiaux ? En tant que troll, non, mais dans JRTM, un troll peut avoir une profession et accéder par ce biais aux compétences martiales.*

✍ Une créature insensible aux armes non magique peut-elle être blessée en corps-à-corps par n'importe quel objet magique ? Je m'explique : si on ne possède pas d'arme magique peut-on blesser un loup-garou avec un bouclier enchanté ou avec un heaume de lecture des langues ?

➾ *Non, ça ne marche pas comme ça. La puissance magique des armes est orientée vers l'attaque et c'est elle qui permet de toucher les créatures*

Conseil des Sages répond à vos questions sur AD&D®, D&D® et autres jeux de rôles. Ecrivez à : HEXAGONAL, (DRAGON® Magazine, Conseil des Sages) 115, rue Anatole France - 93700 Drancy. Ou contactez-nous sur minitel : tapez 36 15 ADD et laissez-vous guider.

Pillsbury

PAINT BALL GAME
GN, Murder Party, Killer, Warhammer.
Location de matériels de Paint Ball, de costumes et d'armes médiévales pour GN.

Toute l'année et dans toute la France. Devis spécialisé sur simple demande

Tel : 49 00 07 89

COBRA Loisirs
36 place des Saisons
la Défense 1
92400 Courbevoie

PAINT BALL GAME
GN, Murder Party, Killer, Warhammer.
Location de matériels de Paint Ball, de costumes et d'armes médiévales pour GN.

Toute l'année et dans toute la France. Devis spécialisé sur simple demande

Tel : 49 00 07 89

COBRA Loisirs
36 place des Saisons
la Défense 1
92400 Courbevoie

spécialement protégées. Les objets magiques qui ne sont pas des armes renferment une magie différente, qui ne permet pas d'infliger des dégâts. Un coup donné avec un tel objet a le même effet qu'un coup porté avec un objet similaire non magique. Cependant, un bonus au toucher peut être accordé aux boucliers magiques en raison de leur plus grande maniabilité.

✍ Récemment, dans un donjon, nous avons été confrontés à un problème qui a divisé le maître et les joueurs. Un nain et un magicien voulaient monter à deux sur un balai volant. Or, les nains, d'essence non magique, ont 20% de chances de faire échouer l'utilisation d'un objet qui n'est pas spécifique à leur classe. Le magicien humain n'avait pas de problème pour activer le balai, mais le maître a fait lancer un jet de pourcentage au nain. Il se trouve que ce sacré nain l'a manqué. Le nain peut-il quand même monter sur le balai ? Le maître devait-il faire lancer 1d100 au nain alors que le magicien avait déjà activé le balai ? Répondez-moi s'il vous plaît car j'ai parié une boîte de D&D Expert avec le maître de jeu

➾ *Un balai volant n'obéit qu'à une seule personne : celle qui prononce le mot-clef qui le fait se mouvoir. Si c'est le magicien, il peut faire transporter ce qu'il veut au balai, y compris un nain réfractaire à la magie. Néanmoins, n'oubliez pas qu'en cours de jeu le MJ a toujours raison — sinon c'est l'anarchie. si vous n'êtes pas d'accord, discutez-en après la partie.*

✍ Commandant,
A la page 81 de DRAGON® Magazine N°3, il est mentionné qu'une forme de vie mécano-organique connue sous le nom d'"Alien" possède une vigueur de 3D. Mon équipe de désinfection et moi-même nous sommes basés sur cette affirmation lors de notre dernière mission de nettoyage et, par conséquent, nous n'avions rien emporté de plus destructeur que des blasters lourds. Un armement insuffisant car, au premier contact avec les créatures, les trois quarts de nos effectifs furent anéantis. Seuls trois survivants (dont moi-même) réussirent à quitter l'épave du vaisseau. Je vous prie donc instamment de corriger cette erreur afin d'éviter d'autres catastrophes de ce genre : un alien est plus fort qu'un Wookie...

Que la force soit avec vous.

➾ *Lieutenant,*
L'échec de votre mission prouve, s'il en était besoin, que les aliens ne sont pas des adversaires à prendre à la légère. Toutefois, à moins que vous n'ayez eu affaire à une variété mutante, ils ne peuvent avoir plus de 3D en vigueur. La preuve ? Dans AlienS, le film, une seule décharge de chevrotines suffit à les tuer sur le coup. Ce qui ne les empêche pas de survivre dans des conditions extrême (5D en Résistance) et d'être de féroces combattants.

✍ Quand un vampire prend une forme gazeuse, quelle est la nature de ce gaz ? Est-il inflammable ? (Cette question m'a été posée par un joueur après une rencontre fatale avec Strahd von Zarovitch, lequel n'est pas vampire à se laisser "pieuter").

➾ *Butagaz ou gaz de ville ? Soyons sérieux (enfin, essayons...) : la forme gazeuse d'un vampire ne peut être inflammable. Depuis le temps, cela se saurait, avec tous ces vampires qui se baladent à proximité de chandeliers.*

Dessin envoyé par Emmanuel Geng, Toulon

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

Dragon MAGAZINE Aperçu du N°6 :

- HP Lovecraft : nouveau regard sur le Maître
- Manuscrits maudits : le Livre noir de Shub Nigurath
- Elfes noirs, araignées et monstres hybrides
- SF : tout sur la galaxie Warhammer 40.000
- Nouvelle : Le voleur aux yeux bleus
- Jeu de plateau : DragonMasters
- Figurines : des montures pour vos héros

Dragon MAGAZINE

PARUTION 14 JUIN
Disponible chez votre marchand de journaux

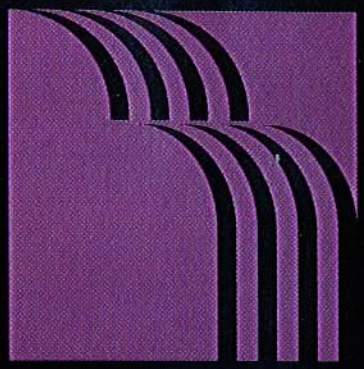
CONTRAT PARTENAIRES

4	THENESIS	p 68
5	PROGEDIS GAMES	p 54, p 96, p 99
8	ORIFLAM	p 24
9	L'ŒUF CUBE	p 83, p 95
11	PROGEV GAMES	p 36
12	JEUX DESCARTES	p 40, p 66

CONTRAT "COUP DE POUCE" JEUNES SOCIÉTÉS ET ASSOCIATIONS
COBRA LOISIRS p 97, p 98

Pour tout renseignement, contactez :
Hexagonal, Fabrice Sarelli
tél. : (1) 48 96 19 91
fax : (1) 48 96 19 87

FORUM
DES HALLES



Niveau-2
Tel : 40 26 46 06

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

LA DEFENSE
Les 4 Temps

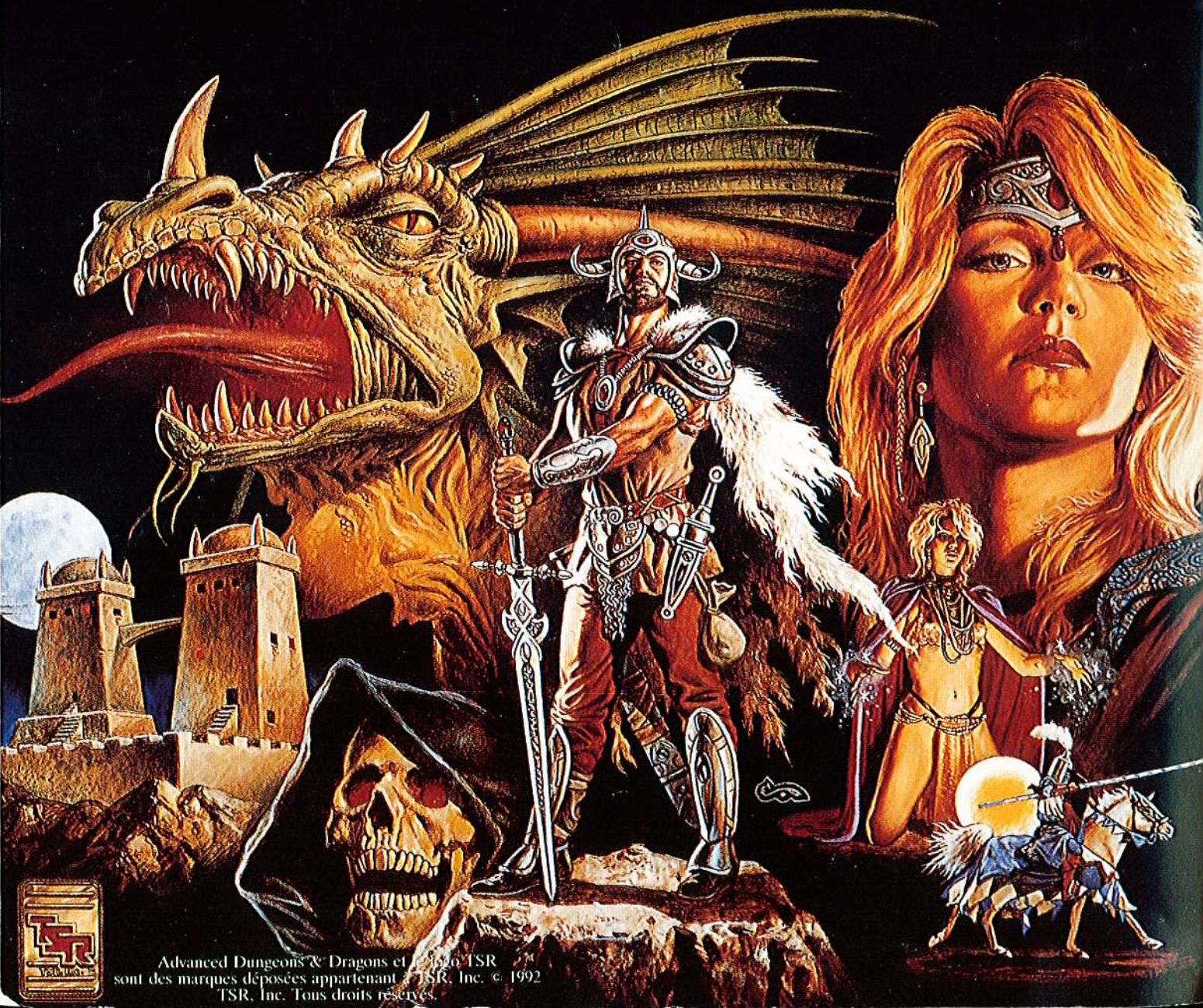
Niveau +2
Tel : 47 74 88 54

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Accessoire de Jeu Officiel

Feuilles-Dossiers pour Personnages



Advanced Dungeons & Dragons et © 1990 TSR
sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc. © 1992
TSR, Inc. Tous droits réservés.