

Heroïc Fantasy

Science Fiction

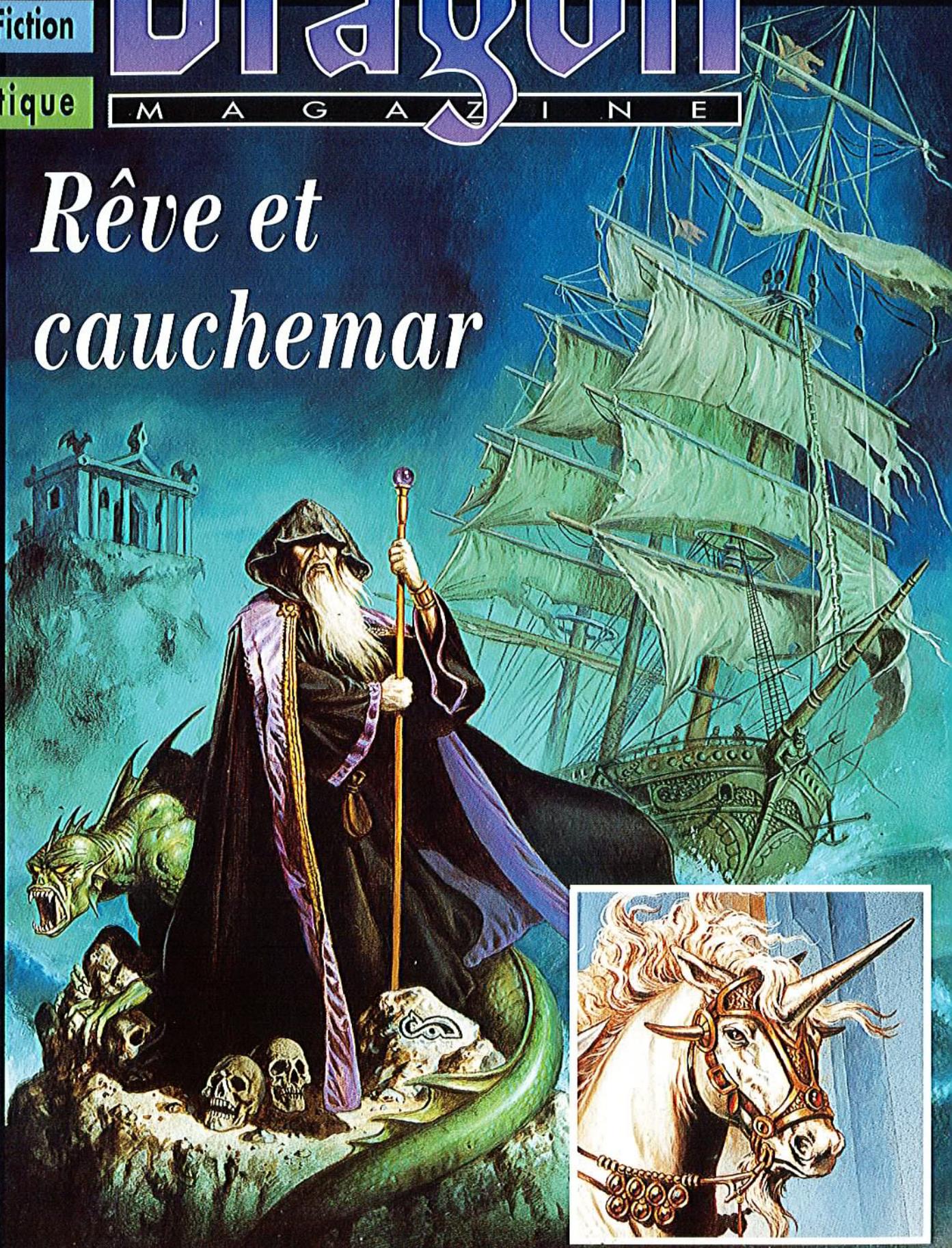
Fantastique

Dragon

M A G A Z I N E

Rêve et cauchemar

L'ENCYCLOPÉDIE DES MONDES IMAGINAIRES



M4159 - 6 - 35.00 F - RD



Advanced Dungeons & Dragons[®] 2nd Edition

Guide du Maître

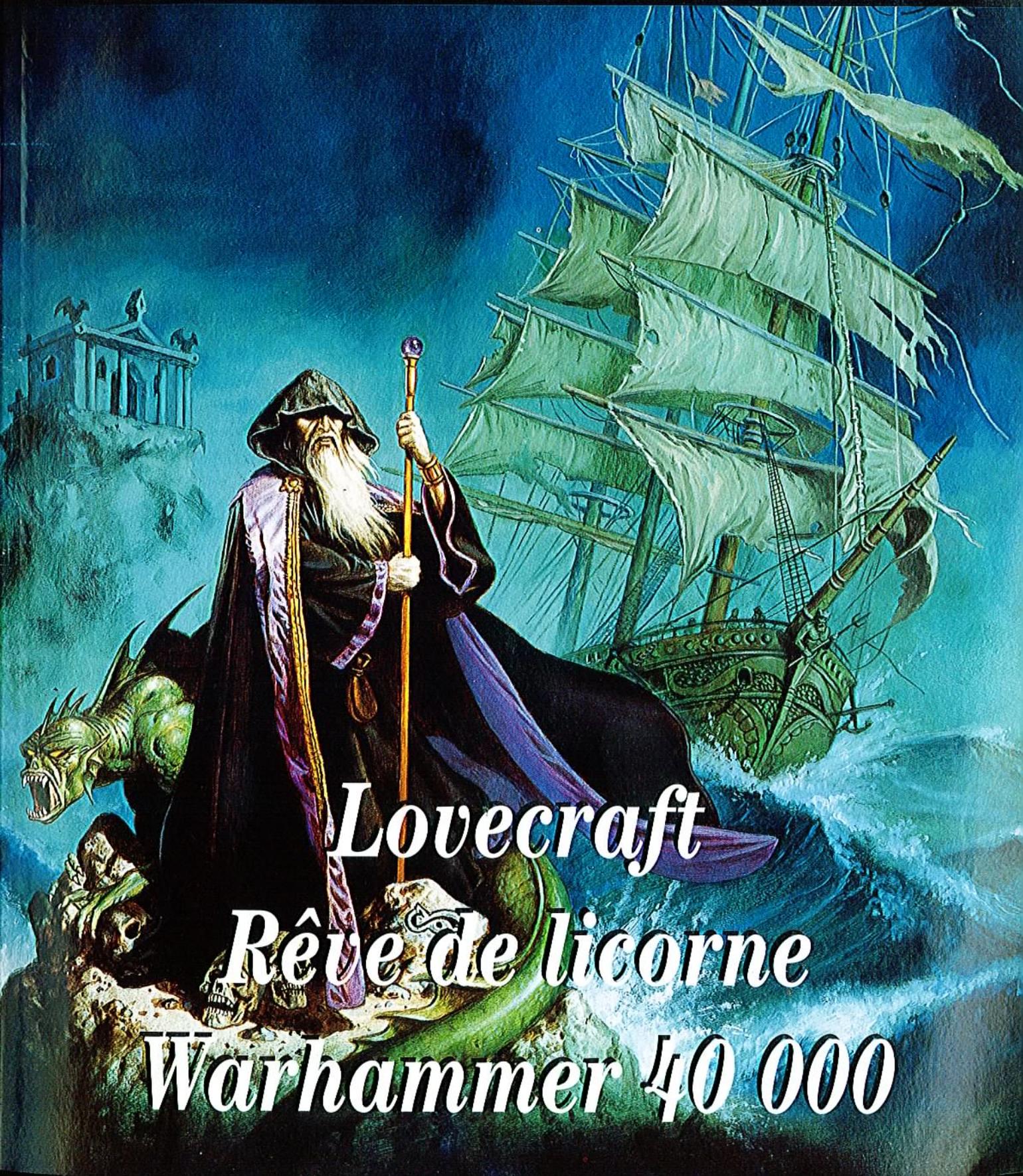


Cette nouvelle version révisée et mise à jour pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.



Dragon[®]

M A G A Z I N E



Lovecraft
Rêve de licorne
Warhammer 40 000

SOMMAIRE

L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

EDITO

« **D**e ses voyages dans les terres douteuses de l'indicible, Lovecraft n'est pas venu nous rapporter de bonnes nouvelles. Peut-être bien que, nous confirme-t-il, quelque chose se dissimule et se laisse parfois apercevoir, derrière le rideau de la réalité. Quelque chose d'ignoble, en vérité.

« Il est en effet possible qu'au-delà du rayon limité de notre perception, d'autres entités existent. Parmi ces entités, certaines nous sont probablement très supérieures en intelligence et en savoir. Mais ce n'est pas forcément une bonne nouvelle. Il est ridicule d'imaginer que des êtres nous attendent aux confins du cosmos, pleins de sagesse et de bienveillance, pour nous guider vers une quelconque harmonie. Pour imaginer la manière dont ils nous traiteraient si nous venions à entrer en contact avec eux, mieux vaut se rappeler la manière dont nous traitons ces "intelligences inférieures" que sont les lapins et les grenouilles. Dans le meilleur des cas, elles nous servent de nourriture ; parfois aussi, souvent, nous les tuons par simple plaisir de tuer. Telle est, nous avertit Lovecraft, la véridique image de nos futurs rapports avec les "intelligences étrangères". Peut-être certains beaux spécimens humains auront-ils l'honneur de finir sur une table à dissection ; et voilà tout.

« Et rien de tout cela n'aura, une fois encore, le moindre sens. »

Michel Houellebecq

— H.P. LOVECRAFT, *Contre le monde, contre la vie*
Avec l'aimable autorisation
des Editions du Rocher



Couverture :
"Ship of Horror"
de Clyde Caldwell

7 **SONDAGE** : Dragon Curieux

9 **BD** : Lorette et Harpye

DOSSIER LOVECRAFT

10 **Ia** ia Cthulhu fhtagn !

16 **Le Livre Noir** et les Chasseurs

21 **La Banque des Dragons**

26 **Bulletin d'abonnement**

27 **CINE-VIDEO** : Nouvelles histoires de fantômes chinois

28 **Métamorphose des elfes noirs**

32 **BD** : Lorette et Harpye

DOSSIER REVE DE LICORNE

34 **Aux frontières du crépuscule**

40 **L'écologie de la Licorne**

45 **BD** : Lorette et Harpye

DOSSIER WARHAMMER 40 000

46 **L'Empereur crucifié**

52 **Six jeux pour l'univers de WH40K**



- 55 MICRO : Dracosoft
- 59 FIGURINES : A la Pointe du Pinceau
- 63 FIGURINES : Dioramas
- 64 PREVIEWS
- 68 NOUVELLE : Le voleur aux yeux bleus
- 95 COURRIER

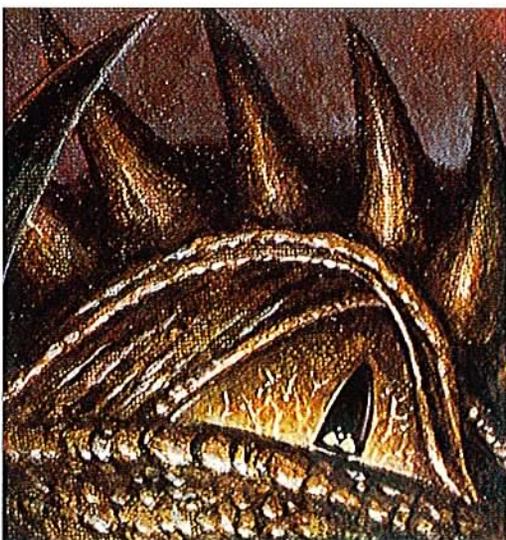


CAHIER TECHNIQUE

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.

- 74 Le Livre Noir et les Chasseurs
- 78 Métamorphose des elfes noirs
- 83 L'écologie de la Licorne
- 86 Warhammer 40 000 : le jeu de rôles
- 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 créés. Si ces noms apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé qu'ils désignent des marques, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de ce statut.

© 1992 TSR, Inc. Tous droits réservés.

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

Directeur de la publication
FABRICE SARELLI
Rédacteur en chef
ALEXIS LANG
Secrétariat
MARCA PLUAL-THÉSÉE

Ont participé à ce numéro :

Jeu de Rôles : Luc Massel
Previews : Olivier Noël
Enchères : Olivier Noël, Marca Plual Thésée
Figurines : Philippe Plual
Cinéma : Caroline Vié et Jean-Marc Toussaint
Micro : Frédéric Lascombe
Minitel : Norak (Conseils des Sages), Orianthe, Yulran.
Rédacteurs U.S. : Bob Liddil, C. E. Misso, Roger E. Moore, Ken Rolston, Craig Schaefer.

Rédacteurs Français : Enchanteur, Pierre Finas, Goupil, Michel Houellebecq, Alexis Lang, Frédéric Lascombe, Luc Massel, Erich Martin, Olivier Noël, Orianthe, Serge Olivier, Philippe Plual, Samwise, Olivier Rogé, Jean-Marc Toussaint, Jean-Charles Vidal, Caroline Vié.

Traducteurs/adaptateurs : Denis Gerfaud, Luc Massel, Gil Morice, Odile Pidoux, Samwise, Roland C. Wagner.

Illustrateurs U.S. : G. Barr, John Blanche, Bradstreet, Jim Burns, Jeff Easley, Dave Gallagher, Rick Harris, S. Lobato, Diane Magnuson, J. Pillsbury, Adrian Smith, Sullivan, Geoff Taylor, Kevin Walker.

Illustrateurs français : Crispe, Février, Olivier Frot, Philippe Plual, Guillaume Sorel.
Photographes : Jérôme Bohbol, Jean-Louis Clavel, Stéphane Hanotin, Philippe Plual.

Remerciements : Stéphanie Lang, Jean-François Mouchel, Cithulhu Now, Rogue.

Maquette : Olivier Guichard

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

D&D® et AD&D® sont des jeux TSR, Inc. ; Citadel, Warhammer 40.000, Space Hulk, Space Marine, Ultramarine et Advanced Space Crusade sont des marques Games Workshop ; Space Crusade est un jeu MB ; Warhammer, le Jeu de Rôles Fantastique est un jeu Games Workshop édité en français par Jeux Descartes.

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

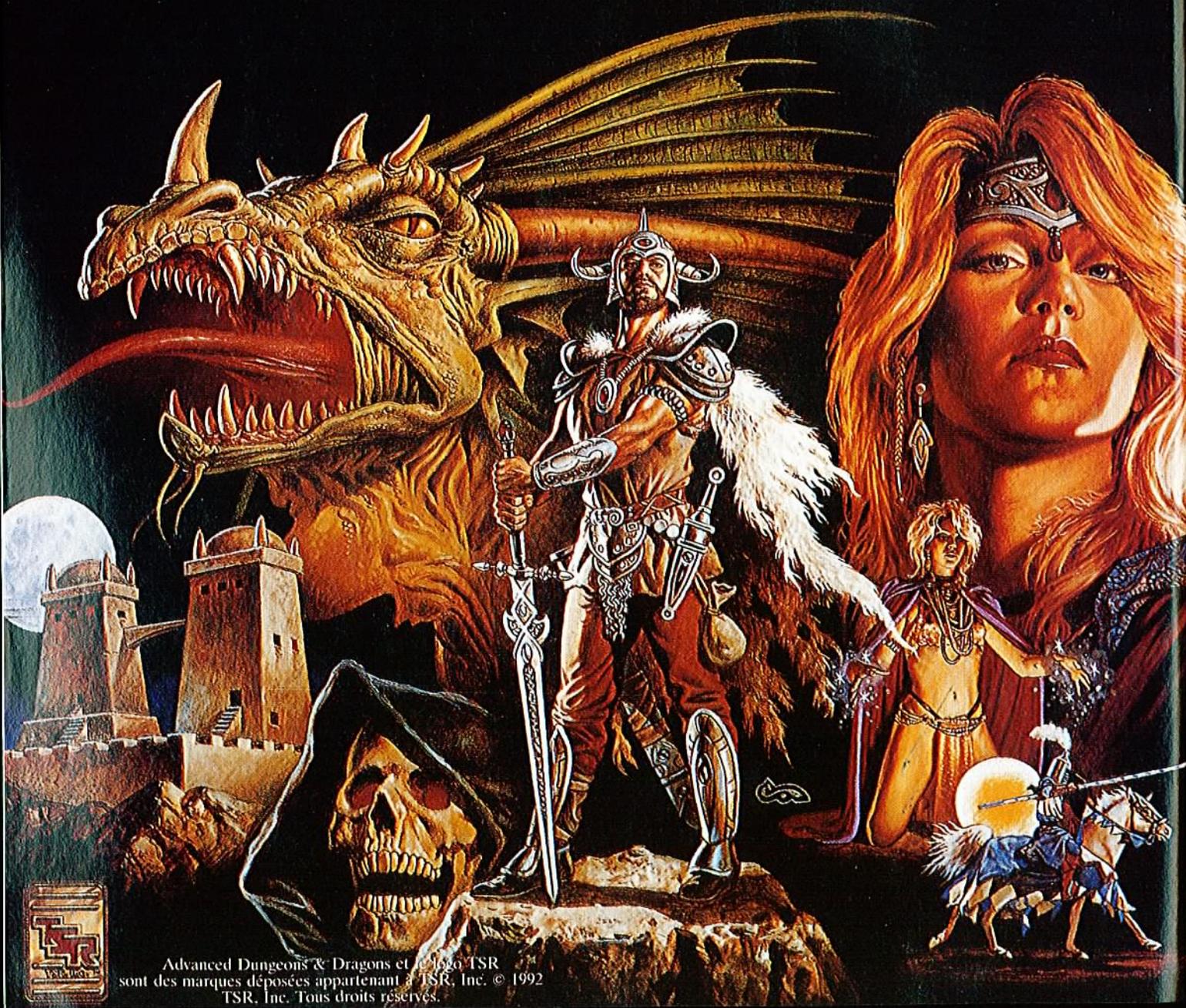
Réalisation et fabrication : COFFAB S.A.
Impression : P. P. R., Saint Ouen l'Aumône.
Photogravure et Flashage : BOA, Paris.
Dépôt légal : 2^e trimestre 1992.
ISSN : 1162-3039.
N° de commission paritaire : 73374

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Accessoire de Jeu Officiel

Feuilles-Dossiers pour Personnages



DRAGON CURIEUX



QUI ETES-VOUS ?

Nom Prénom
 Age Sexe

Depuis quand lisez-vous Dragon® Magazine ?

Cochez la case du premier numéro que vous avez lu et indiquez à quelle date (le mois et l'année suffisent).

N°	date	3	2	1	0	N
0						
1						
2						

Participez-vous aux enchères...

oui non
 ... ou avez-vous l'intention d'y participer ?
 oui, bientôt non, jamais
 Si non, jamais; Pourquoi ?

Quels sont vos loisirs ?

Quand vous ne lisez pas Dragon®, qu'aimez-vous faire ? Mettez une croix dans la colonne de gauche en face de votre (vos) hobby(s). Dans celle de droite, précisez vos goûts (à quels jeux vous jouez, quel genre de livre vous lisez, etc.)

Jeu de Rôles*		
Jeu de Plateau		
Jeux Micro		
Livre		
BD		
Ciné		
Figurines (peinture)		
Figurines (collection)		

* Si vous pratiquez les jeux de rôles micro, ne cochez pas ici mais à "Jeux Micro"

Le Dragon a quelques points communs avec le chat domestique, en particulier la curiosité. Aidez-nous à la satisfaire en participant à notre sondage. Pour cela, photocopiez ou découpez cette page et envoyez-la avant le 31 juillet, dûment remplie, à :

QU'AIIMEZ-VOUS DANS DRAGON ?

Indiquez vos goûts en cochant dans la case correspondante :

3 = C'est bien ; 2 = C'est moyen ; 1 = C'est mauvais ; 0 = Sans opinion ; N = je ne lis pas cet article ou cette rubrique. Et précisez si la longueur vous convient ou non.

En général, qu'appréciez-vous ?

	3	2	1	0	N	Cela devrait être plus long	moins long	La longueur est OK
Les critiques et présentations de produits (jeux, livres, etc.)								
Les histoires courtes								
Le "cahier technique"								
Les présentations d'univers								
Les écologies de créatures								

Quelles rubriques vous plaisent ?

	3	2	1	0	N	Cela devrait être plus long	moins long	La longueur est OK
A la pointe du pinceau								
Lorette et Harpye								
Ciné								
Micro								
La Banque des Dragons								
Les Enchères								
Courrier								
Previews								
Conseils des Sages								
Bazar du Bizarre								
Forum								

Quels articles vous ont le plus intéressé ?

Dans ce numéro :

 Dans les numéros précédents :

COMMENT AIMERIEZ-VOUS DRAGON ?

Voulez-vous en général des articles...

Plus courts
 Plus longs C'est bien comme ça

Si vous êtes joueur, préférez-vous :

Les aides de jeu avec tableaux et chiffres
 Les aides de jeu "sans chiffres"
 C'est selon

Que manque-t il à Dragon ?

Rien, c'est bien comme ça

Voilà ce qui manque :

HEXAGONAL
 (DRAGON® Magazine,
 Sondage) 115 rue
 Anatole France,
 93700 Drancy.

10 bulletins seront tirés au sort et les gagnants recevront une surprise : un objet prélevé sur le plus fabuleux trésor jamais entreposé dans une caverne...
 Et maintenant, à vos stylos !

N'oubliez pas votre adresse ! :

.....

Merci d'avoir rempli ce questionnaire. Maintenant, n'oubliez pas de le poster !

Créatures & Trésors



Des monstres, des bêtes et
des trésors pour donner du
relief à vos aventures.

Supplément pour
ROLEMASTER
disponible début Juillet.



Créé dans les années 20 par l'écrivain Howard Phillips Lovecraft, le Mythe de Cthulhu est basé sur ces prémisses terrifiantes : dans les déserts glacés, dans les profondeurs de l'océan ou de l'espace, dorment de monstrueuses entités qui n'attendent pour se manifester qu'une occasion favorable. Mais laissons la parole à Michel Houellebecq, auteur d'un essai sur Lovecraft paru aux éditions du Rocher.

Texte

Michel Houellebecq

IAIACTHULHU

« L'homme règne à présent où ils régnaient jadis ; ils régneront bientôt où l'homme règne à présent. » (H. P. Lovecraft)

La surface du globe apparaît aujourd'hui recouverte d'un réseau aux mailles irrégulièrement denses, de fabrication entièrement humaine.

Dans ce réseau circule le sang de la vie sociale. Transports de personnes, de marchandises, de denrées ; transactions multiples, ordres de vente, ordres d'achat, informations qui se croisent, échanges plus strictement intellectuels ou affectifs. Ce flux incessant étourdit l'humanité, éprise des soubresauts cadavériques de sa propre activité.

DES BLANCS SUR LA CARTE

Pourtant, là où les mailles du réseau se font plus lâches, d'étranges entités se laissent deviner au chercheur « avide de savoir ».

Partout où les activités humaines s'interrompent, partout où il y a un blanc sur la carte, les anciens dieux se tiennent tapis, prêts à reprendre leur place.

Comme dans ce terrifiant désert de l'Arabie intérieure, le Rûb-al-Khâlid, dont revint vers 731, après dix années de solitude complète, un poète mahomé-tan du nom d'Abdul Al-Hazred. Devenu indifférent aux pratiques de l'Islam, il consacra les années suivantes à rédiger un livre impie et blasphématoire, le répugnant *Necronomicon* (dont quelques exemplaires ont survécu au bûcher et traversé les âges), avant de finir dévoré en plein jour par des monstres invisibles sur la place du marché de Damas.

Comme dans les plateaux inexplorés du Nord du Tibet, où les Tcho-Tchos dégénérés adorent en sautillant une divinité innommable, qu'ils qualifient « le Très Ancien ».

Comme dans cette gigantesque étendue du Pacifique Sud, où des convulsions volcaniques inattendues ramènent parfois au jour des résidus paradoxaux, témoignages d'une sculpture et d'une

géométrie entièrement non-humaines, devant lesquels les indigènes apathiques et vicieux de l'archipel des

Tuamotou se prosternent avec d'étranges reptations du tronc.

SOUS LES DEMEURES DES HOMMES

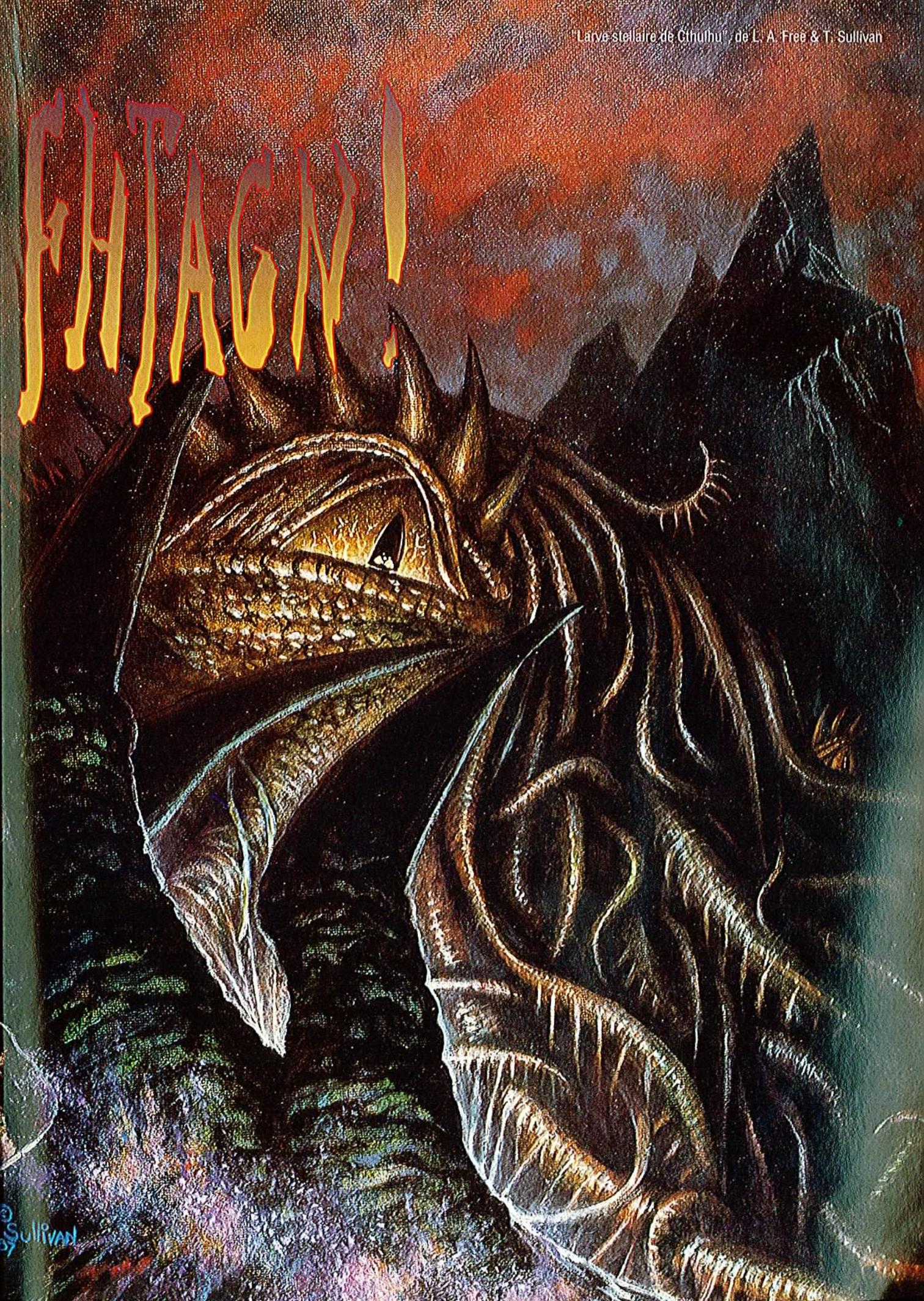
Aux intersections de ses voies de communication, l'homme a bâti des métropoles gigantesques et laides, où chacun, isolé dans un appartement anonyme au milieu d'un immeuble exactement semblable aux autres, croit absolument être le centre du monde et la mesure de toutes choses. Mais, sous les terriers creusés par ces insectes fouisseurs, de très anciennes et très puissantes créatures sortent lentement de leur sommeil. Elles étaient déjà là au Carbonifère, elles étaient déjà là au Trias et au Permien ; elles ont connu les vagissements du premier mammifère, elle connaîtront les hurlements d'agonie du dernier.

LES REPERES DE L'INNOMMABLE

Le grand Cthulhu, maître des profondeurs intérieures. Hastur le Destructeur, celui qui marche sur le vent, et qu'on ne doit pas nommer. Nyarlathotep, le chaos rampant. L'amorphe et stupide Azatoth, qui bavote et bouillonne au centre de toute infinitude. Yog-Sothoth, corégent d'Azatoth, « Tout en Un et Un en Tout ». Tels sont les principaux éléments de cette mythologie lovecraftienne qui impressionnera si fort ses successeurs, et qui continue de fasciner aujourd'hui.

Il ne s'agit pas d'une mythologie cohérente, aux contours précis, contrairement à la mythologie gréco-romaine ou à tel ou tel panthéon magique, presque rassurants dans leur clarté et leur *fini*. Les entités que

PHYTAGN!



Lovecraft met en place restent assez ténébreuses. Il évite de préciser la répartition de leurs puissances et de leurs pouvoirs. En fait, leur nature exacte échappe à tout concept humain. Les livres impies qui leur rendent hommage et célèbrent leur culte ne le font qu'en termes confus et contradictoires. Ils restent, fondamentalement, *indicibles*⁽¹⁾. Nous n'avons que de fugitifs aperçus sur leur hideuse puissance ; et les humains qui cherchent à en savoir plus la paient inéluctablement par la démence et par la mort.

INHUMAIN COMME LA GLACE

Bien entendu, la vie n'a pas de sens. Mais la mort non plus. Et c'est une des choses qui glacent le sang lorsqu'on découvre l'univers de Lovecraft. La mort de ses héros n'a aucun sens. Elle n'apporte aucun apaisement. Elle ne permet aucunement de conclure l'histoire. Implacablement, HPL détruit ses personnages sans suggérer rien de plus que le démembrement d'une marionnette. Indifférente à ces

Qu'est ce que le grand Cthulhu ? Un arrangement d'électrons, comme nous.

"Cthulhu Now", de T. Sullivan
Le Mythe de Cthulhu apparaît dans les années 20, mais l'horreur qui s'en dégage est intemporelle.

misérables péripéties, la peur cosmique continue de grandir. Elle s'étend et s'articule. Le grand Cthulhu sort de son sommeil.

Qu'est ce que le grand Cthulhu ? Un arrangement d'électrons, comme nous. L'épouvante de Lovecraft est rigoureusement matérielle. Mais il est fort possible, de par le libre jeu des forces cosmiques, que le grand Cthulhu dispose d'un pouvoir et d'une puissance d'action considérablement supérieurs aux nôtres. Ce qui n'a, *a priori*, rien de spécialement rassurant.

TECHNIQUES D'ATTAQUE

Une conception classique du récit fantastique pourrait se résumer comme suit. Au commencement, il ne se passe absolument rien. Les personnages baignent dans un bonheur banal et béat, adéquatement symbolisé par la vie de famille d'un agent d'assurances dans une banlieue américaine. Les enfants jouent au base-ball, la femme fait un peu de piano, etc. Tout va bien.

Puis, peu à peu, des incidents presque insignifiants se multiplient et se recourent de manière dangereuse. Le vernis de la banalité se fissure, laissant le champ libre à d'inquiétantes hypothèses. Inexorablement, les forces du mal font leur entrée dans le décor.

Il faut souligner que cette conception a fini par donner naissance à des résultats réellement impressionnants. On pourra citer comme un aboutissement les nouvelles de Richard Matheson, qui, au sommet de son art, prend un plaisir manifeste à choisir des décors d'une totale banalité (supermarchés, stations-service...), décrits d'une manière volontairement prosaïque et terne.

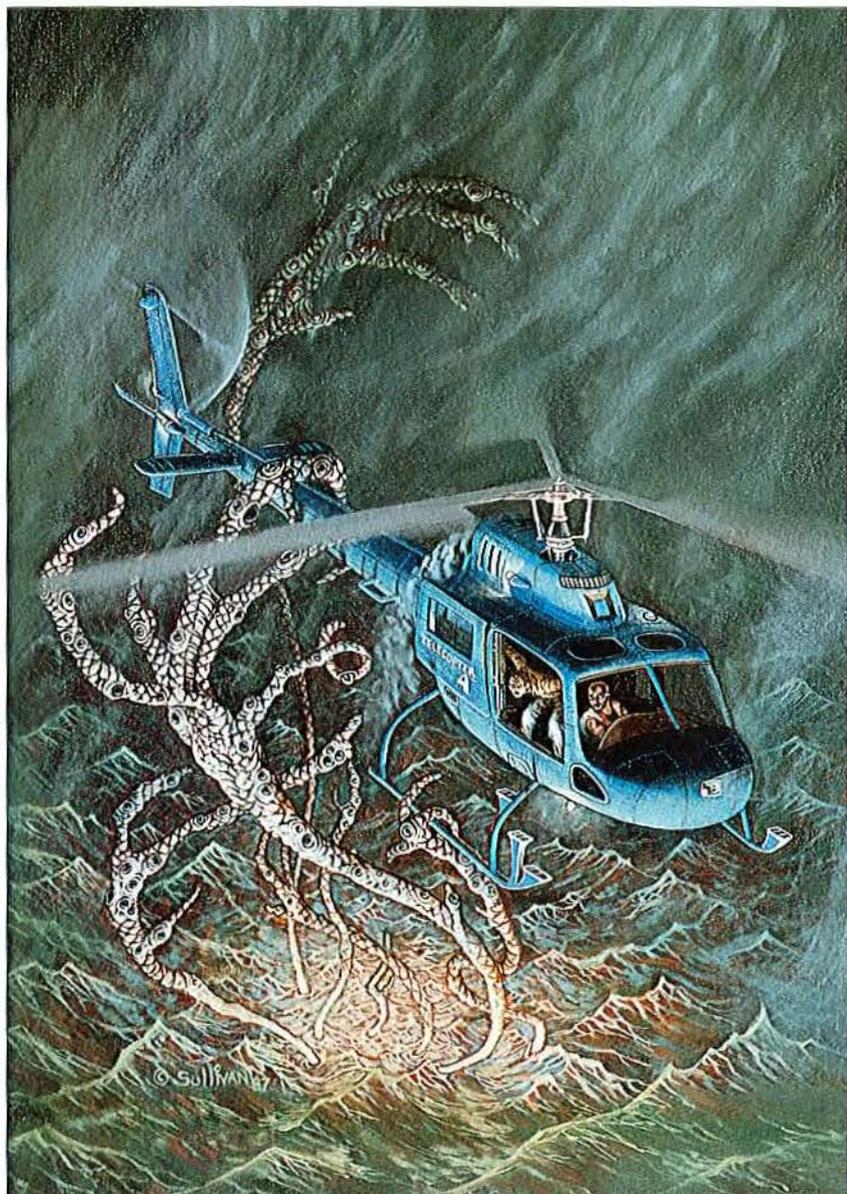
Howard Phillips Lovecraft se situe aux antipodes de cette manière d'aborder le récit. Chez lui, pas de « banalité qui se fissure », d'« incidents au départ presque insignifiants »... Tout ça ne l'intéresse pas. Il n'a aucune envie de consacrer trente pages, ni même trois, à la description de la vie de famille d'un Américain moyen. Il veut bien se documenter sur n'importe quoi, les rituels aztèques ou l'anatomie des batraciens, mais certainement pas sur la vie quotidienne.

LE BOUTON ET L'ABIME DU TEMPS

Considérons, pour clarifier le débat, les premiers paragraphes d'une des réussites les plus insidieuses de Matheson, *Le Bouton* :

« Le paquet était déposé sur le seuil : un cartonage cubique clos par une simple bande gommée, portant leur adresse en capitales manuscrites : Mr. et Mrs. Arthur Lewis, 217 E 37^e Rue, New York. Norma le ramassa, tourna la clef dans la serrure et entra. La nuit tombait. »

(1) Indicible : trop vif ou trop violent pour être exprimé en paroles.



Quand elle eut mis les côtelettes d'agneau à rôtir, elle se confectionna un martini-vodka et s'assit pour défaire le paquet.

Elle y trouva une commande à bouton fixée sur une petite boîte en contreplaqué. Un dôme de verre protégeait le bouton. Norma essaya de l'enlever, mais il était solidement assujéti. Elle renversa la boîte et vit une feuille de papier pliée, fixée au scotch sur le fond de la caisse. Elle lut ceci : Mr. Steward se présentera chez vous ce soir à vingt heures.»

Voici maintenant la splendide fulguration qui ouvre *Dans l'abîme du temps*, nouvelle écrite par Lovecraft en 1934 :

« Après vingt-deux ans de cauchemar et d'effroi, soutenu par la seule conviction que certaines de mes impressions furent purement imaginaires, je me refuse à garantir la véracité de ce que je crois avoir découvert en Australie occidentale dans la nuit du 17 au 18 juillet 1935. J'ai de fortes raisons d'espérer que mon aventure appartient au domaine de l'hallucination ; néanmoins, elle fut empreinte d'un réalisme si hideux que, parfois, tout espoir me paraît impossible. »

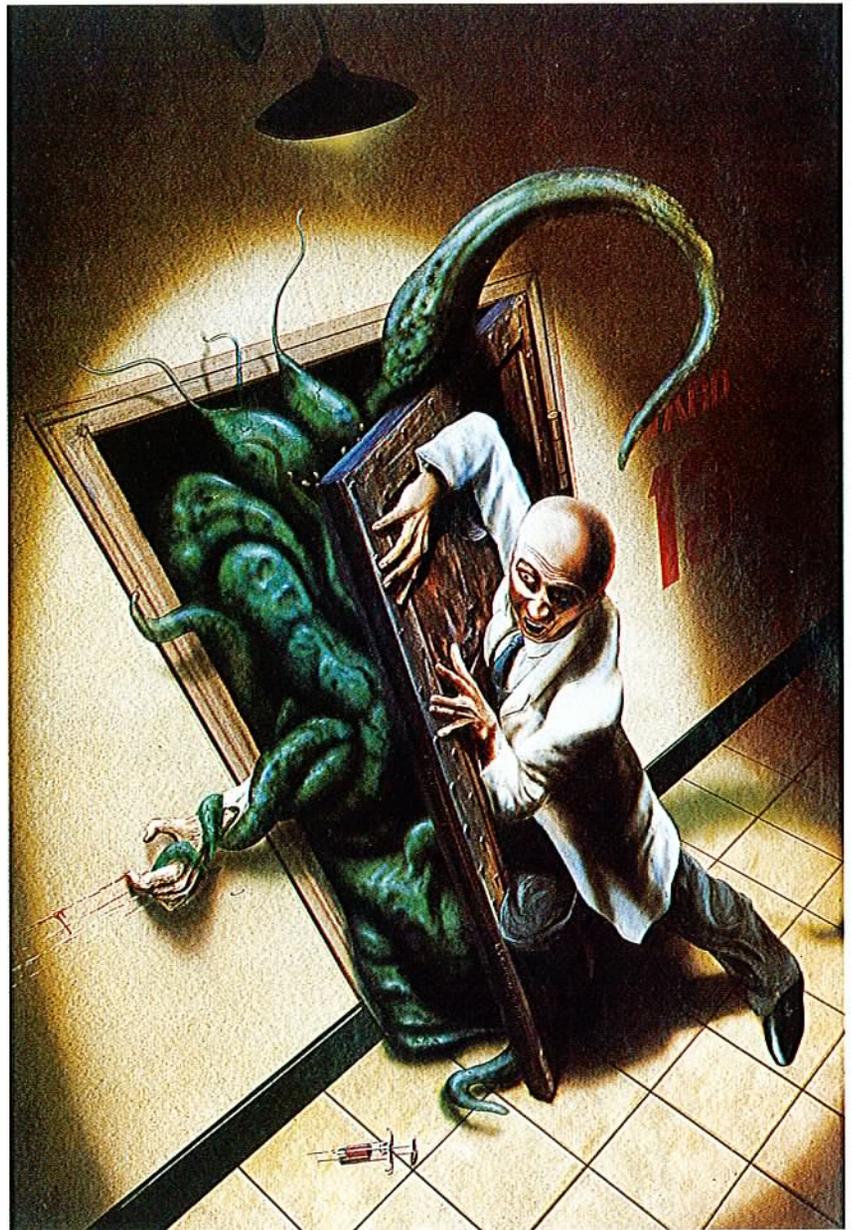
TRIER SON PUBLIC

Le moins qu'on puisse dire, c'est que Lovecraft annonce la couleur. A première vue, c'est plutôt un inconvénient. Et, en effet, on constate que peu de gens, amateurs de fantastique ou non, réussissent à reposer la nouvelle de Matheson sans savoir ce qu'il en est de ce maudit bouton. HPL, lui, aurait plutôt tendance à sélectionner ses lecteurs dès le départ. Il écrit pour un public de fanatiques ; public qu'il finira par trouver, quelques années après sa mort.

D'une manière plus profonde et cachée, il y a cependant un défaut dans la méthode du récit fantastique à progression lente. Il ne se révèle généralement qu'après lecture de plusieurs ouvrages écrits dans la même veine. En multipliant les incidents plus ambigus que terrifiants, on titille l'imagination du lecteur sans vraiment la satisfaire ; on l'incite à se mettre en route. Et il est toujours dangereux de laisser l'imagination du lecteur en liberté. Car elle peut fort bien en arriver d'elle-même à des conclusions atroces ; vraiment atroces. Et, au moment où l'auteur, après cinquante pages de préparation laborieuse, nous livre le secret de son horreur finale, il arrive que nous soyons un peu déçus. Nous attendions pire.

CHUTE SANS FIN

Dans ses meilleures réussites, Matheson parvient à écarter le danger en introduisant dans les dernières pages une dimension philosophique ou morale tellement évidente, tellement poignante et pertinente que l'ensemble de la nouvelle se trouve aussitôt baigné dans un éclairage différent, d'une tristesse mortelle. Il n'empêche que ses plus beaux textes restent des textes assez brefs.



"Cellule 13"

Un morceau de peur ouvert, et qui hurle.

Lovecraft, lui, se meut aisément dans des nouvelles de cinquante ou soixante pages, voire plus. Quant à la « chute », si chère aux Américains, elle ne l'intéresse en général que fort peu. Aucune nouvelle de Lovecraft n'est close sur elle-même. Chacune d'entre elles est un morceau de peur ouvert, et qui hurle. La nouvelle suivante reprendra la peur du lecteur exactement au même point, pour lui donner de nouveaux aliments. Le grand Cthulhu est indestructible, même si le péril peut être temporairement écarté. Dans sa demeure de R'lyeh sous les mers, il recommencera à attendre, à dormir en rêvant :

« N'est pas mort pour toujours qui dort dans l'Eternel,
Et d'étranges éons rendent la mort mortelle. »

QUI ÉTAIT-IL ?

Au moment où Lovecraft meurt, il a nettement l'impression que sa création va sombrer avec lui.

H.P. LOVECRAFT, Contre le monde, contre la vie

de Michel Houellebecq, aux Editions du Rocher (collection Les Infréquentables)

Malgré son titre aux résonances sinistres, l'essai de Michel Houellebecq n'a rien de déprimant. C'est un livre extrême, comme seul un passionné pouvait l'écrire, un livre qui donne envie de se (re)plonger dans l'œuvre du Maître avec un enthousiasme renouvelé :

"Comme la plupart des contaminés, j'ai moi-même découvert HPL à l'âge de seize ans par l'intermédiaire d'un « ami ». Pour un choc, c'en fut un. Je ne savais pas que la littérature pouvait faire ça. Et, d'ailleurs, je n'en suis toujours pas persuadé. Il y a quelque chose de *pas vraiment littéraire* chez Lovecraft."

Car HPL est plus qu'un écrivain : c'est un fondateur de mythologie. Voici pourquoi les thèmes de ses récits peuvent être repris par d'autres. "Personne n'a jamais envisagé sérieusement de continuer Proust. Lovecraft, si". M. Houellebecq donne en exemple des auteurs comme Derleth, Bloch, Lin Carter... A cette liste prestigieuse, nous pouvons bien ajouter Sandy Petersen, concepteur du jeu de rôles *L'Appel de Cthulhu*. Peut-être même tous les Maîtres de jeu, dont chacun développe le Mythe à sa manière. Pour les lecteurs d'HPL, pour les Maîtres de jeu qui veulent utiliser les "techniques" de Lovecraft et mieux saisir sa conception de l'horreur, le livre de Michel Houellebecq est indispensable.

A. L.

Pourtant, il a déjà des disciples. Mais il ne les considère pas comme tels. Il correspond certes avec de jeunes écrivains (Bloch, Belknap Long...), mais ne leur conseille pas forcément de s'engager dans la même voie que lui. Il ne se pose pas en maître, ni en modèle. Il accueille leurs premiers essais avec une délicatesse et une modestie exemplaires. Il sera pour eux un véritable ami, courtois, prévenant et gentil ; jamais un maître à penser.

Absolument incapable de laisser une lettre sans réponse, négligeant de relancer ses créanciers lorsque ses travaux de révision littéraire ne lui étaient pas payés, sous-estimant systématiquement sa contribution à des nouvelles qui, sans lui, n'auraient même pas vu le jour, Lovecraft se comportera toute sa vie en authentique gentleman.

Bien sûr, il aimerait devenir un écrivain. Mais il n'y tient pas *par-dessus tout*. En 1925, dans un moment d'abattement, il note : « *Je suis presque résolu à ne plus écrire de contes, mais simplement à rêver lorsque j'ai l'esprit à cela, sans m'arrêter à faire une chose aussi vulgaire que de transcrire mon rêve pour un public de porcs. J'ai conclu que la littérature n'était pas un objectif convenable pour un gentleman ; et que l'écriture ne doit jamais être considérée que comme un art élégant, auquel on doit s'adonner sans régularité et avec discernement.* »

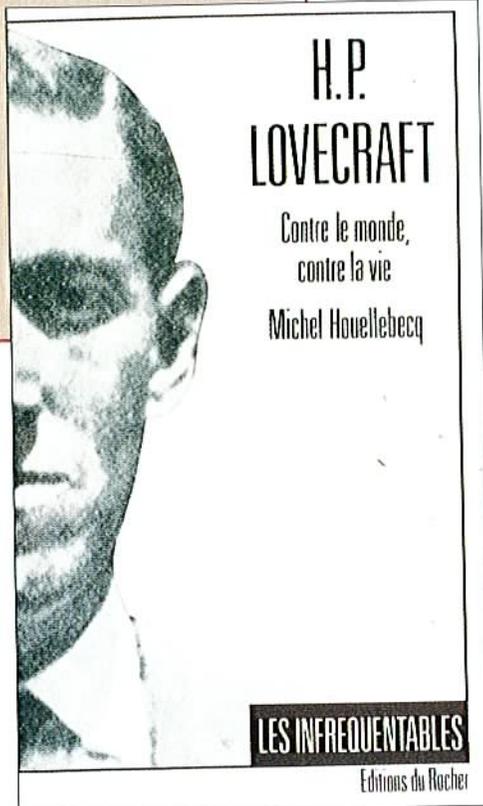
Heureusement, il continuera, et ses plus grands contes sont postérieurs à cette lettre. Mais jusqu'au bout, il restera, avant tout, un « vieux gentleman bienveillant, natif de Providence (Rhode Island) ». Et jamais, au grand jamais, un écrivain professionnel.

UNE PATHETIQUE ETRANGETE

Paradoxalement, le personnage de Lovecraft fascine en partie parce que son système de valeurs est entièrement opposé au nôtre. Résolument anticommmercial, il méprise l'argent, considère la démocratie comme une sottise et le progrès comme une illusion. Le mot de « liberté », si cher aux Américains, ne lui arrache que des ricanements attristés. Il conservera toute sa vie une attitude typiquement aristocratique de mépris de l'humanité en général, jointe à une extrême gentillesse pour les individus en particulier : tous ceux qui ont eu affaire à Lovecraft *en tant qu'individu* ont éprouvé une immense tristesse à l'annonce de sa mort.

Ainsi qu'il advient toujours, la figure du « reclus de Providence » est maintenant devenue presque aussi mythique que ses propres créations. Et, ce qui est spécialement merveilleux, toutes les tentatives de démythification ont *échoué*. Aucune biographie « serrée » n'a réussi à dissiper l'aura de pathétique étrangeté qui entoure le personnage. Et Sprague de Camp, au bout de cinq cents pages, doit avouer : « Je n'ai pas totalement compris qui était H.P. Lovecraft. » Quelle que soit la manière dont on l'envisage, Howard Phillips Lovecraft était vraiment un être humain  très particulier.

Le texte de cet article est extrait de H.P. LOVECRAFT, Contre le monde, contre la vie, de Michel Houellebecq, aux Editions du Rocher. © Editions du Rocher, 1991. Avec l'aimable autorisation de l'éditeur.



A LIRE

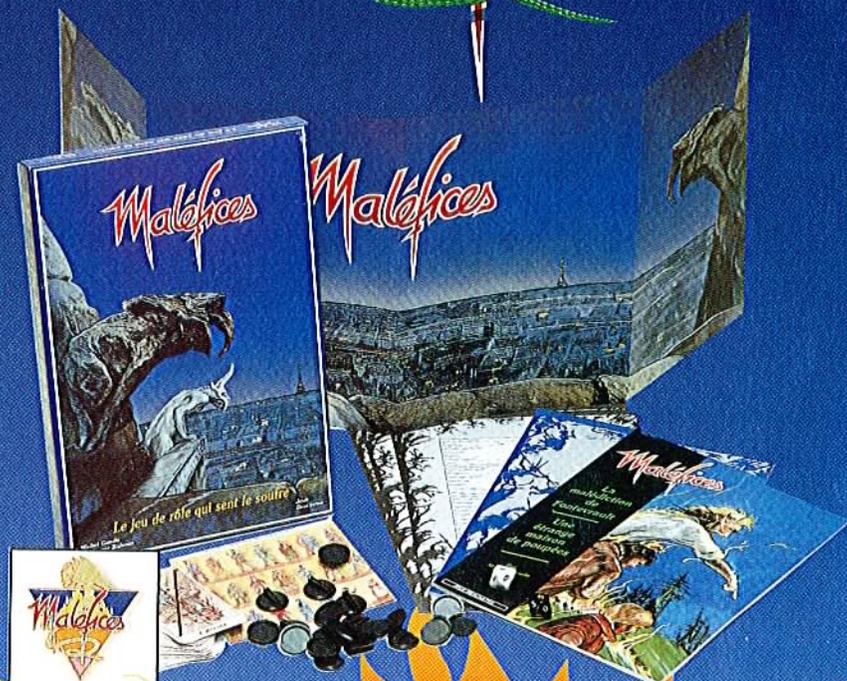
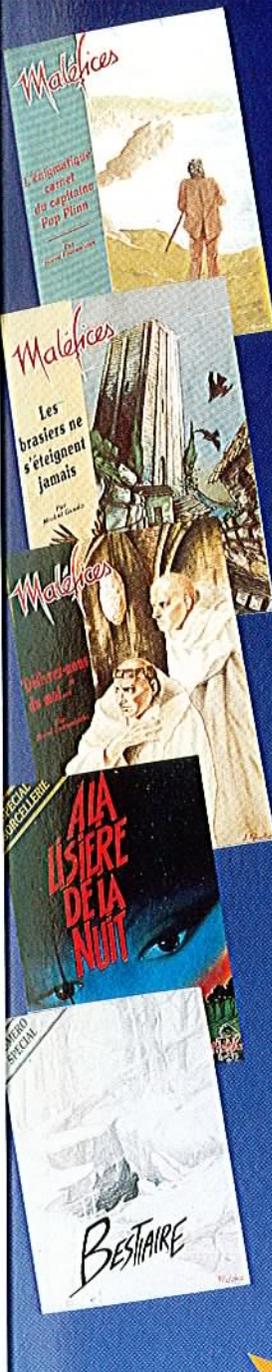
Choix d'œuvres d'H.P. Lovecraft :

- *Dans l'abîme du temps* et *La Couleur tombée du ciel* (Denoël, coll. Présence du Futur). Ces deux recueils rassemblent ce qu'on appelle les "grands textes" d'HPL. A lire absolument. *Dans l'abîme du temps* est disponible à prix réduit dans la série "Toutes vos étoiles en poche", avec une traduction révisée et complétée.
- *Dagon* (J'ai Lu, ou Belfond) : certaines nouvelles du niveau des "grands textes", d'autres franchement patées. Prodigious variété des décors et des époques.

De Richard Matheson :

- *Journal d'un monstre* (Presses-Pocket, Le grand temple de la science-fiction) : recueil de nouvelles comprenant *Le Bouton*.

Maléfices



Votre âme nous intéresse

Je désire recevoir :

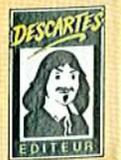
- | | | | |
|--|-------|--|------|
| <input type="checkbox"/> Maléfices, boîte de base | 190 F | <input type="checkbox"/> Délivrez-nous du mal..... | 59 F |
| <input type="checkbox"/> A la Lisière de la Nuit | 99 F | <input type="checkbox"/> Le Dompteur de Volcan..... | 69 F |
| <input type="checkbox"/> Bestiaire | 119 F | <input type="checkbox"/> Enchères sous Pavillon Noir | 59 F |
| <input type="checkbox"/> La Musique adoucit les Meurtres | 69 F | <input type="checkbox"/> Folles Viennoises | 59 F |
| <input type="checkbox"/> L'Énigmatique Carnet Pop Linn..... | 59 F | <input type="checkbox"/> Coeur Cruel..... | 59 F |
| <input type="checkbox"/> Les Brasiers ne s'éteignent jamais..... | 69 F | <input type="checkbox"/> Le Montreur d'Ombres | 59 F |
| <input type="checkbox"/> Pin's..... | 30 F | | |

La collection complète + pin's : au prix exceptionnel de 679 F (au lieu de 969 F).

Si-joint mon règlement de F..... frais de port compris (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de : JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75015 Paris

NOM PRENOM

ADRESSE



Le Mythe de Cthulhu est aujourd'hui devenu une œuvre collective. DRAGON® Magazine ajoute une pierre à l'édifice en vous présentant un livre maudit, à ranger entre le Nécronomicon et l'Unaussprechlichen Kulten de Von Juntz.

Les mots suivis d'un astérisque renvoient au glossaire page 19

Jeu de rôles page 74

Texte

Craig Schaefer

Traduction

Denis Gerfaud

LE LIVRE NOIR ET LES CHASSEURS

« Leur demeure ne fait qu'un avec votre seuil bien protégé » (H. P. Lovecraft)

Avant de mourir prématurément en 1934, Howard Brimeley, le célèbre professeur et occultiste, avait consulté presque chaque tome relevant du Mythe de Cthulhu, dans sa vaine recherche d'un moyen de détruire définitivement les Anciens Dieux. Voici un fragment de ses notes traitant de l'un des ouvrages les moins connus du Mythe : le Livre Noir de Shub-Niggurath*. Puissent ces informations venir en aide à tous ceux qui, de par le monde, mènent un combat inégal contre l'horreur qui menace l'humanité !

ARKHAM LIBRARY

Fiche bibliographique : Livre Noir de Shub-Niggurath

N° de catalogue : 02025

Date : 29/10/1934

Origine : Legs du Pr. Howard Brimeley

Auteur : inconnu

Editeur : ouvrage manuscrit, rédigé en bas-latin

J'acquis le Livre Noir il y a deux ans, tout à fait par hasard. Depuis, je pense l'avoir suffisamment analysé pour donner une juste description de son contenu.

Comme le sait tout étudiant sérieux en occultisme, l'entité Shub-Niggurath est une déesse de fertilité. Le Livre Noir semble être une sorte de recueil de prières pour ses prêtres terrestres. Il contient aussi des passages sur Nyarlathotep*. On ignore cependant quel genre de connexion existe entre ces deux divinités, et même s'il en existe une.

Le Livre Noir est un ouvrage relié sous une couverture de maroquin noir monté sur bois,

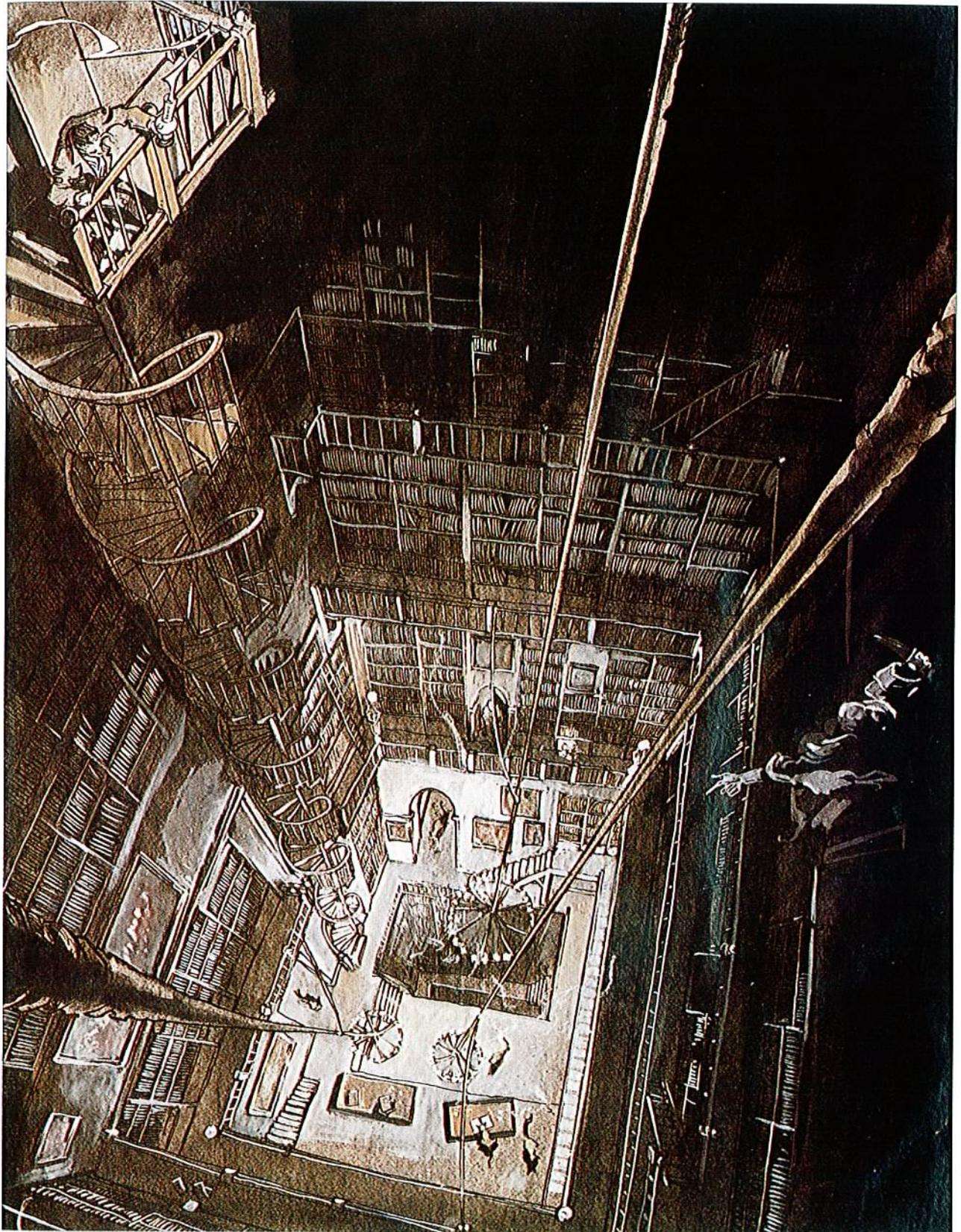
de 27,5 x 20 x 3,5 cm. Mon exemplaire comprend 368 pages de velin fin sans illustrations d'aucune sorte. D'après le style de l'écriture et le traitement du velin, l'ouvrage semble avoir été rédigé aux alentours du XI^e siècle par un érudit du sud de l'Europe. Un motif polychrome figurait sur la toute première page, mais elle était arrachée quand je reçus le volume, et il ne restait que l'extrême bord de l'image. Reste à découvrir de quel motif il s'agissait et quelle était son importance.

DES RITES IMPIES

Sur la deuxième page, on trouve une prière, populaire à Shub-Niggurath dont voici la traduction :

O amie et compagne de la nuit, toi qui te réjouis aux aboiements des chiens et au sang répandu, qui erres au cœur du brouillard parmi les tombes, qui appelles le sang et apportes la terreur aux mortels, Gorgo, Mormo, lune aux mille visages, regarde favorablement nos sacrifices !

Le Livre Noir est rempli de ce genre de vers. On y trouve aussi plusieurs formes de rituels votifs du culte de Shub-Niggurath. Si le sort d'invocation de la déesse est bien connu de nombreux magiciens et praticiens des arts noirs, la version qu'en donne le Livre Noir est inhabituelle : Shub-Niggurath est invoquée, placée dans une sorte de stase, et contrainte de répondre à toute question posée par l'invocateur. Il semble que ce sort soit utilisé pour forcer la déesse à apparaître lors d'importantes cérémonies du culte.



UN SAVOIR REDOUTABLE

Le livre contient également plusieurs autres sorts, dont deux seulement m'étaient inconnus. L'une de ces formules magiques sert à créer un Couteau de Pouvoir, une arme puissante le plus souvent utilisée par les prêtres du culte pour immoler les victimes des sacrifices. D'après le *Livre Noir* (car je n'ai pas expérimenté moi-même le rituel), le couteau emmagasine le "Pouvoir", la force vitale, de ceux qu'il a servi à immoler. Sur commande, un éclair d'énergie, produit par les âmes contenues dans la lame, jaillit de sa pointe. Le rayon lui-même est une arme extrêmement puissante, qui posséderait assez d'énergie pour percer un trou dans une plaque de métal.

L'autre sort permet d'invoquer une créature que je n'avais jamais vue décrite ailleurs dans les livres occultes. Appelée Chasseur de Shub-Niggurath, ce

L'une de ces formules magiques sert à créer un Couteau de Pouvoir

"Le Chasseur", de G. Sorel



monstre semble appartenir à une puissante race servante, non sans rapport avec les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath*. Récemment, je me suis consacré à l'invocation et à l'étude d'un Chasseur et j'en ai tiré quelques bribes de savoir.

QUE VIENNE LA CHASSE !

Les Chasseurs de Shub-Niggurath sont heureusement rares. Contrairement à leurs "frères", les Sombres Rejetons, on ne les appelle jamais pour présider aux cérémonies du culte ou pour accomplir des fonctions similaires. Seuls les grands prêtres, ou Shub-Niggurath elle-même, les invoquent et les contrôlent.

Les créatures appelées ne quittent leur monde natal que dans un but bien précis : chasser. Une fois invoqué et instruit de l'aspect de sa victime, le Chasseur la traque sans répit et seule la mort — la sienne ou celle de sa proie — peut l'arrêter. Il possède un sens spécial lui permettant de localiser une personne, pourvu qu'on lui fournisse un objet qu'elle a récemment touché ou une partie de son corps : rognure d'ongle, mèche de cheveux...

Le Chasseur que j'invoquai à l'aide d'une statuette de Shub-Niggurath, mesurait près de 2,40 m ; il se tenait sur deux membres postérieurs et marchait debout. Massif, d'aspect vaguement humanoïde, couvert d'une immonde fourrure de couleur brun-gris, il avait la tête soudée au torse, dans une totale absence de cou et, en guise de visage, deux yeux jaunes dépourvus de pupilles surmontant une masse de tentacules courtauds. Ses mains étaient de conformation humaine hormis la soudure de deux doigts et la présence d'une palmure entre les autres. De courtes griffes d'aspect métallique hérissaient chaque doigt. En dépit de son apparence boursoufflée, le Chasseur semblait très agile et fébrile. Il ne cessait d'aller et venir sur ses pieds semblables à des souches, tandis que ses tentacules faciaux se tordaient et ondulaient comme des serpents. Par certains points, il ressemblait à une Larve Stellaire de Cthulhu, quoiqu'il lui manquât des ailes.

Le Chasseur ne parlait pas, sauf par grognements et couinements sourds — probablement sa langue natale. En revanche, il pouvait communiquer grossièrement par une forme brute d'empathie, et transmettre ainsi ses intentions et émotions aux êtres situés à proximité. Apparemment, les Chasseurs sont incapables de contrôler cette aptitude, et projettent donc constamment leurs émotions au moment où ils les ressentent. Du Chasseur que j'avais invoqué, je recevais des sensations violentes qui trahissaient son impatience. De toute évidence, il désirait se mettre en chasse.

Le lieu d'origine des Chasseurs demeure inconnu. Ils pourraient venir d'une dimension entièrement différente comme d'une planète voisine, dans notre propre système solaire.

MISE EN GARDE

Quoiqu'il en soit, il m'a semblé que le Chasseur ressentait une vive frustration car je ne lui désignais pas de proie. J'eus beaucoup de mal à le renvoyer. Par ailleurs, n'eût-ce été dans l'intérêt suprême de la science, je ne l'aurais jamais invoqué. Depuis j'éprouve quelque difficulté à trouver le sommeil. La statuette... la statuette de Shub-Niggurath, je ne peux me résoudre à m'en séparer. Souvent la nuit je reprends conscience la statuette entre les mains, les paroles de l'invocation aux lèvres ; une nuit, j'ai peur de ne point m'éveiller...

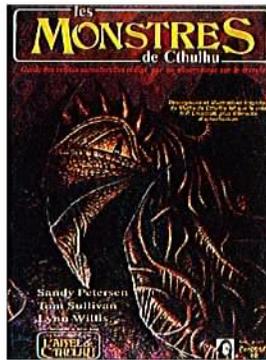
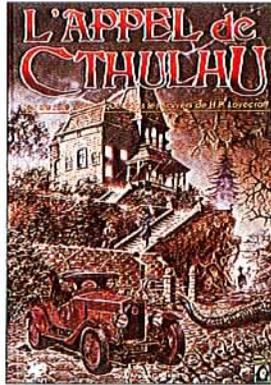
GLOSSAIRE

NYARLATHOTEP : De tous les dieux extérieurs, le seul qui daigne parfois, sous une apparence humanoïde, dialoguer avec les intelligences inférieures. Il a le pouvoir de récompenser et de punir. Certains disent qu'il est l'agent des autres dieux et qu'il veille à maintenir leurs adorateurs dans l'obéissance.

SHUB-NIGGURATH : Divinité mentionnée — mais jamais rencontrée — dans quelques nouvelles de Lovecraft : *Le Monstre sur le seuil*, *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*, *L'abomination de Dunwich* (dans le recueil *La couleur tombée du ciel*) et *La maison de la sorcière* (*Dans l'abîme du temps*).

Le Guide *Les monstres* range Shub-Niggurath au rang des dieux extérieurs, comme Nyarlathotep ou Azatoth. On considère souvent Shub-Nigurath comme une entité femelle, incarnation de la "fécondité cancéreuse". Cependant, attribuer un sexe à cette "énorme masse suppurante et brumeuse" reste fort arbitraire.

SOMBRE REJETON DE SHUB-NIGGURATH : « Shub-Niggurath, la chèvre noire des bois aux mille chevreaux » (« the dark goat of the woods with a thousand youngs »). Cette expression, qui revient fréquemment chez Lovecraft, implique l'existence de



A DECOUVRIR

- Le jeu de rôles *L'appel de Cthulhu*, de Sandy Petersen, édité par Chaosium et traduit en français par Jeux Descartes. Une impressionnante gamme de suppléments couvre tous les aspects du Mythe. Aux non-joueurs, nous recommandons particulièrement *Les Monstres* et *Créatures des Contrées du Rêve*, deux bestiaires superbement illustrés et commentés.
- *Le Nécronomicon*, Ed Belfond ou J'ai Lu (Coll. L'Aventure Mystérieuse) : épuisé, mais relativement facile à trouver chez les bouquinistes. Une curiosité.
- *L'île des morts*, de Thomas Mosdi et Guillaume Sorel, Ed. Vent d'Ouest. Tome 1 : *Mors Ultima Ratio*, Tome 2 : *In Cauda Venenum* (à paraître en juin). Cette BD ne procède pas du mythe mais en subit fortement l'influence. Jugez-en par les dessins de G. Sorel qui illustrent cet article.
- *L'Herne*, Lovecraft, Ed de L'Herne : textes inédits de HPL, articles de fond, BD de Druillet...
- Dans *DRAGON® Magazine*, (version française) N°1, "Voyage à Arkham", de Christian Lehmann : visite guidée d'une ville rêvée par Lovecraft.

« Sombres Rejetons » (« Dark Youngs ») engendrés par Shub-Nigurath. D'après le *Guide des Monstres*, ces créatures se caractériseraient par des pattes munies de sabots, un corps hérissé de tentacules, et des gueules suintantes de mucus. Les notes du Pr Howard Brimeley tendent à prouver qu'il existe au moins une autre race de « rejetons » : les Chasseurs.



A l'exception du "Chasseur", les illustrations de G. Sorel figurant dans ce dossier sont © Editions Vent d'Ouest. Avec l'aimable autorisation de l'éditeur.

Les autres illustrations sont extraites du jeu de rôles *L'Appel de Cthulhu* et de ses suppléments, sous copyright © Chaosium. Avec l'aimable autorisation de Jeux Descartes.

NECRONOMICON

De nombreux livres maudits apparaissent dans les récits du Mythe : *Unausprechlichen Kulten*, de Von Juntz, *Le culte des goules*, par le Comte d'Erlette, *De vermiis mysteriis*, de Ludwig Prinn... et le plus célèbre de tous, le fameux *Nécronomicon*.

Lovecraft mentionne cet ouvrage dans de nombreux textes et retrace son histoire. D'abord écrit en arabe, le *Nécronomicon* fut traduit en grec, en latin et en anglais. Son titre original, *Al Azif*, désigne le bruit léger des insectes nocturnes, que les orientaux associent à l'âme des morts. Le livre permettrait de pactiser avec les Grands Anciens et d'obtenir ainsi la puissance — mais ses propriétaires successifs périssent inmanquablement dans des circonstances horribles et mystérieuses.

Les lecteurs de Lovecraft sont fascinés par le livre, au point que la Bibliothèque Nationale de Paris est souvent sollicitée par ceux qui veulent le consulter. On leur répond sèchement qu'il ne figure pas au catalogue. A-t-il jamais existé ? Oui, répond un certain Robert Turner, qui dit en avoir retrouvé des fragments rédigés en langage codé ! Décrypté sur ordinateur, le document est publié sous le titre "*Le Nécronomicon*", et même réédité dans une collection de poche !

Supercherie ? August Derleth, proche de Lovecraft et éditeur posthume de son œuvre soutient que le *Nécronomicon* est un ouvrage fictif issu de l'imagination de l'écrivain. La question reste cependant controversée : lisez la page "Courrier des Lecteurs" pour plus de détails.



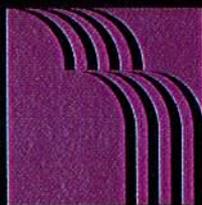
GAMES'S

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

LA BANQUE DES DRAGONS

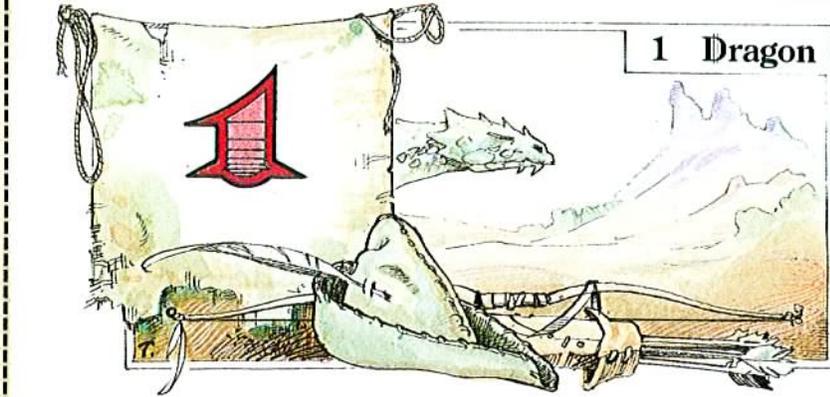
Le Dragon est une monnaie réservée à nos lecteurs. Dans chaque numéro, de nouvelles planches de billets, des conseils sur la gestion de votre fortune et des opportunités à saisir !

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

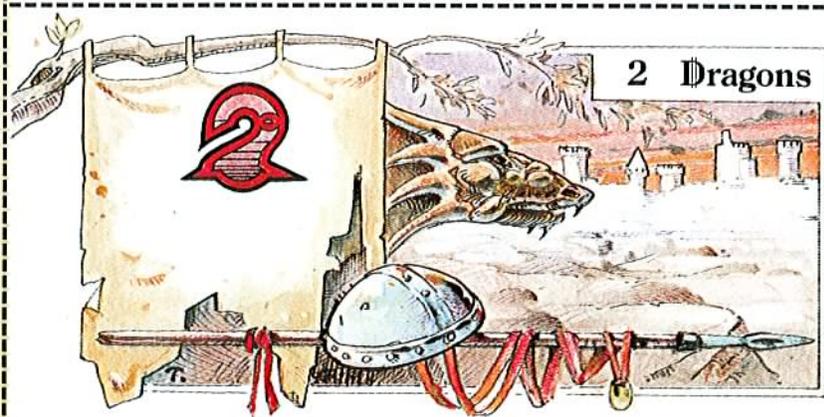
Averti des services extra-bancaires que nous avons déjà rendus à certains de nos clients (le Professeur Gautrix et le Docteur Wandalu, notamment), le Roi Thar a fait appel à nous pour trouver un chant de guerre propre à stimuler l'enthousiasme de ses troupes. Dans notre dernier numéro, il promettait 100 D aux cinq meilleurs compositeurs. Après examen des manuscrits, partitions et cassettes envoyés à la rédaction, Son Immondicité a sélectionné les poètes suivants :

M. BIZZATTO [groupe Outrage], Thann ; Rémy GUESNÉ [Rem le Troubadour], Chambéry ; Stéphane MARION [Traas], Châtillon sur Chalaronne ; Régis NAVARRO [Baldir], Chassieu ; Frédéric PERROUIN, Nantes.

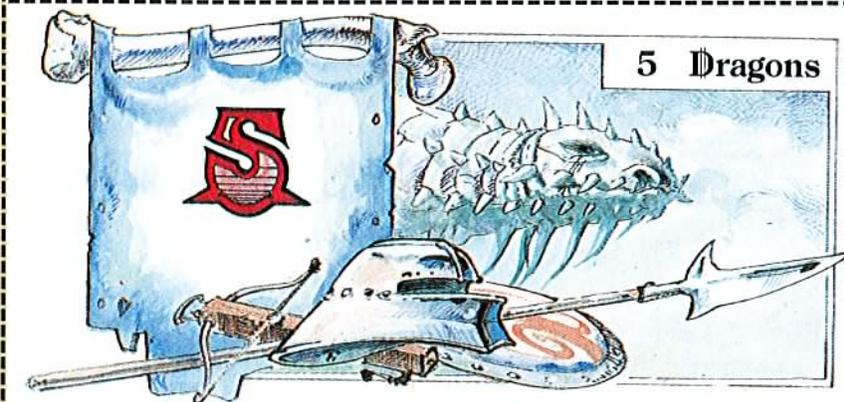
Voici quelques extraits de leurs œuvres. La plupart étaient rédigées en orque, avec une traduction française. Le grand Roi Thar, bien sûr, a pris connaissance des versions originales, mais nous jugeons plus commode de publier les traductions.



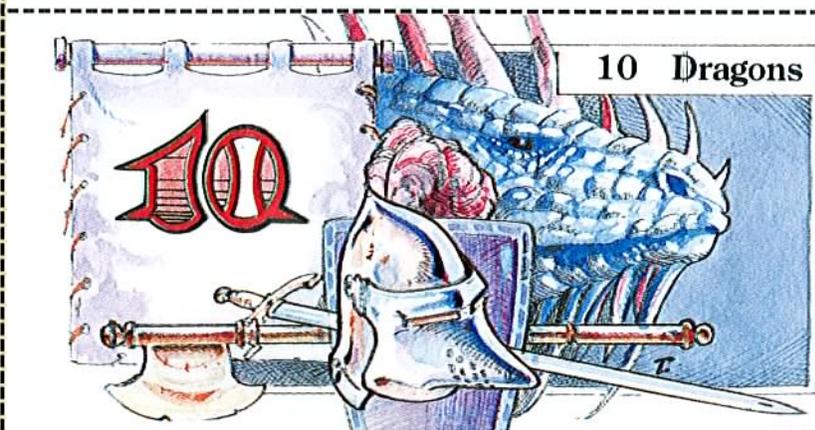
1 Dragon



2 Dragons



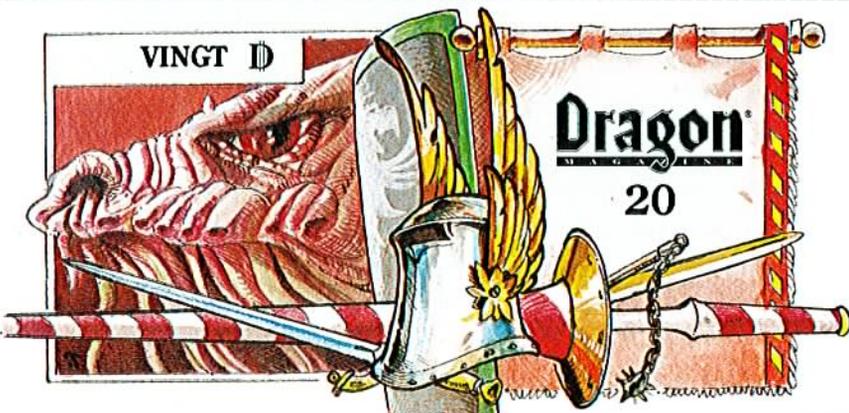
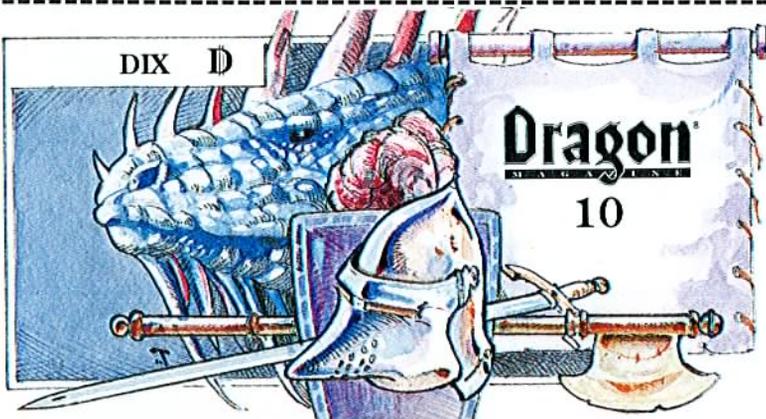
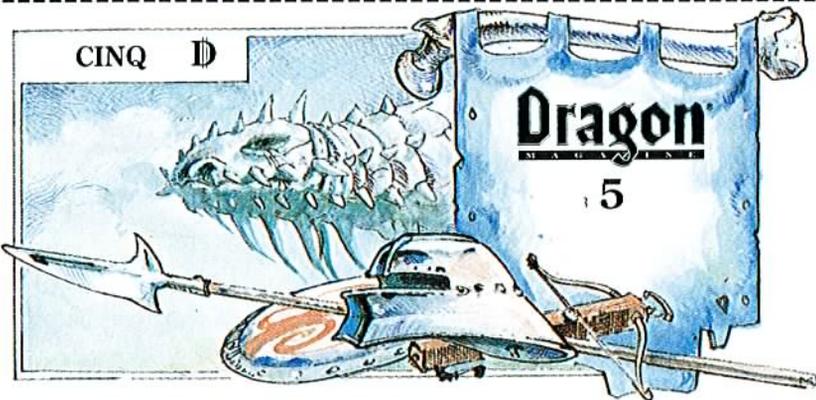
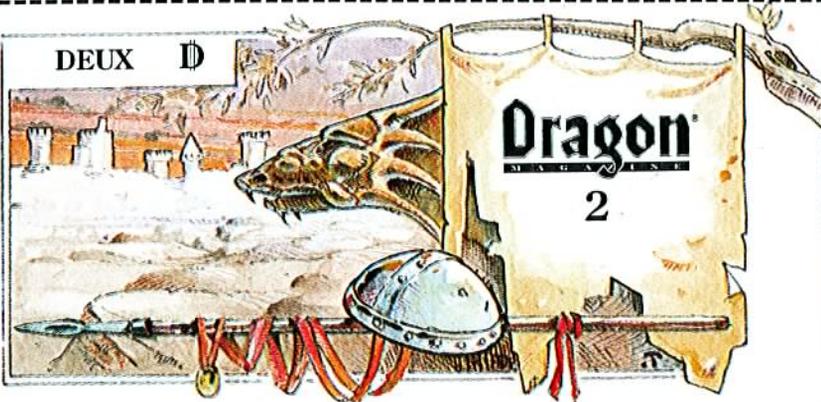
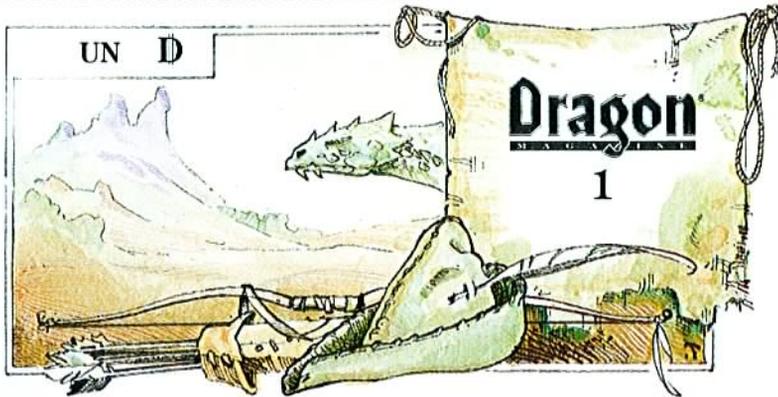
5 Dragons



10 Dragons



20 Dragons



Comment marcher debout

(Sur l'air de "Dans la troupe y a pas d'jambes de bois")

Dans la Légion y a pas d'tire au groin,
Y a des ogres mais ça n'se sent pas.
La meilleure façon d'se battre,
C'est encore la nôtre ;
Il faut taper sur le crâne, puis recommencer

Dans la Légion y a pas d'jambes de liches,
Y a des gobelins mais ça n'se voit pas.
La meilleure façon d'piller,
C'est encore la nôtre ;
C'est de mettre une pièce sur l'autre, puis recommencer.

Dans la Légion y a que des titans,
Y a nous les Orques mais ça on le sait.
La meilleure façon d'baffrer,
C'est encore la nôtre ;
C'est d'enfourner dans l'gosier, puis d'recommencer.

Extrait de "Contes à marcher debout" d'après Rem le Troubadour.

PAROLES SANS MUSIQUE

Pour ce chant, il n'y a pas d'air : on scande les paroles sur un rythme militaire. Le sergent emmène son peloton au petit trot en brillant les questions, et les légionnaires orques répondent le plus fort possible (voir l'entraînement des marines dans *Full Metal Jacket*)

Pour qui volons-nous les coffres-forts des elfes ?
Pour Thar, chef de la Tribu des Terres Brisées.
Pourquoi ne craignons-nous pas les épées et la magie ?
Parce que Thar nous a dressés contre la peur.
Pour qui sommes-nous prêts à mourir au combat ?
Pour Thar, chef de la Tribu des Terres Brisées.
Pourquoi les ennemis ne traversent-ils pas les Terres Brisées ?
Parce que Thar, chef et guerrier, est là.

L'auteur, Frédéric Perrouin demande une photo dédiée du roi Thar. Le problème est qu'il n'existe aucune photo récente de Sa Cruauté. Lors de son dernier passage à la rédaction, nos reporters ont gâché deux rouleaux de pellicule sans aucun résultat. Ce phénomène est sans doute lié aux étranges caractéristiques des puces royales... mais, nous ne pouvons en dire plus.

LES ORQUES PORTENT DES RANGERS

Mais non, pas des rangers avec des collants verts et des arcs ! Nous parlons de godillots militaires cloutés. Jugez plutôt :

(Sur l'air de "En passant par la Lorraine")

En passant par la Lorien, avec mes ranjos [bis]
J'ai croisé trois cavaliers, avec mes ranjos ferrés
Aï, aïo, avec mes ranjos

J'ai tué les deux premiers, avec mes ranjos [bis]
Coups d'épées et coups de pied, avec mes ranjos cloutés
Aï, aïo, avec mes ranjos

Baldir, cordonnier et poète.

BERCEUSE ORQUE

Pour endormir leurs petits, les mères orques ont trois méthodes : 1) le gourdin ; 2) la menace du gourdin ; 3) cette berceuse, que les légionnaires du Roi Thar chanteront avec nostalgie en allant au combat.

(Sur l'air de la chanson finale des Ewoks dans le Retour du Jedi)

Si t'es sale, te lave pas
Avec d'la crasse, t'as pas froid ! Ah, ah !
Avec d'la crasse, t'as pas froid

Casse-toi ou bouge-toi
Ecrase et casse-toi d'là ! Ah, ah !
Ecrase et casse-toi d'làààh

Si tu m'énerves, je frappe
Si tu respire, je frappe
Non mais qu'est-ce que tu crois ? Ah, ah !
Moi j'suis un orque, moi !

Traas, l'orque aux 5 doigts (y compris ceux des pieds).

INOUBLIABLE

Ainsi nos oreilles humaines ont-elles qualifié le travail sonore du Magicien Bizzatto et de son groupe Outrage. Le Roi Thar fut, lui, enthousiaste en écoutant la cassette envoyée par ce groupe. Les paroles du chant ont été malheureusement censurées par notre prude rédac'teuf. Mais vous ne perdez rien car cette œuvre doit s'écouter, et des problèmes de packaging nous auraient empêché de joindre une cassette à chaque numéro de Dragon®.

L'ORQUELAISE ET LES CHOUX

Six ! Nous avons reçu six chants orques sur l'air de la Marseillaise ! Voilà qui prouve que l'hymne national est encore appris dans les écoles... ou que les orques sont d'origine française. Curieusement, "Savez-vous planter les choux ?" a donné l'air de deux autres chants. Imaginez-vous une armée d'orques maraîchers en train de biner ?

HORS SUJET FATAL

Andalaric est l'un de nos correspondants réguliers. C'est lui qui fut emprisonné au cours de ses recherches sur le Prince Samir. Ses malheurs ne sont pas terminés car voici ce qu'il nous écrit :

"Quelle ne fut pas ma frustration lorsque je découvris les termes dans lesquels vous décriviez les Orques. Je me permets de vous dire que tous ne sont pas aussi cruels que vous le dites... Le grand roi Thar est un fin amateur de complaintes nostalgiques. C'est pour cela que je me permets de vous envoyer une composition de mon cru."

Suivent les paroles de "Ode à Lucia" que nous avons soumises à Sa Putrescence.

Le roi Thar en fut très courroucé pour deux raisons : 1) il exècre les complaintes nostalgiques ; 2) il estime qu'il est la seule personne digne d'avoir un hymne à son nom.

En conséquence, Sa Gibbosité a condamné à mort toutes les personnes nommées Lucia (ou Ode, d'ailleurs).

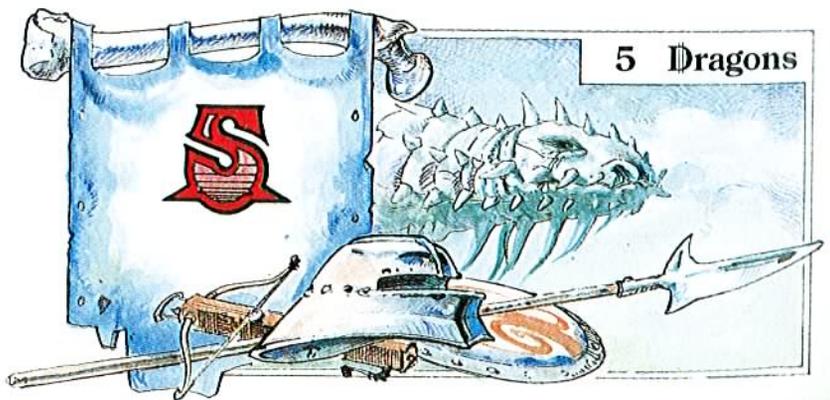
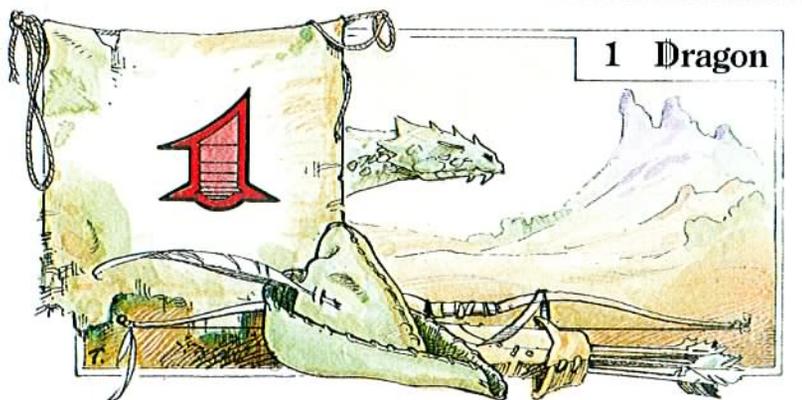
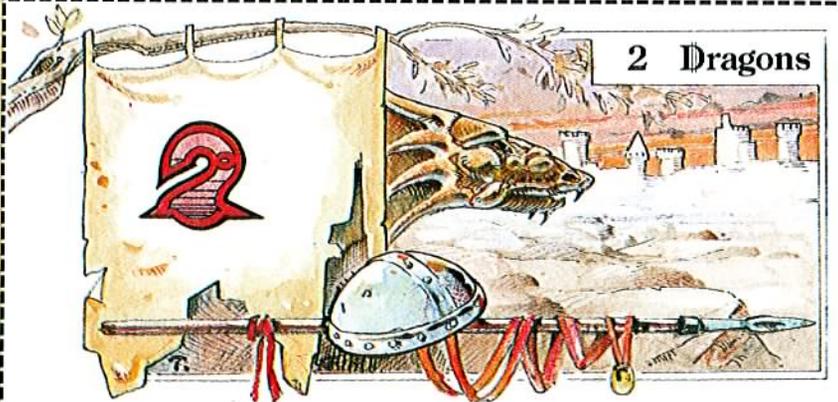
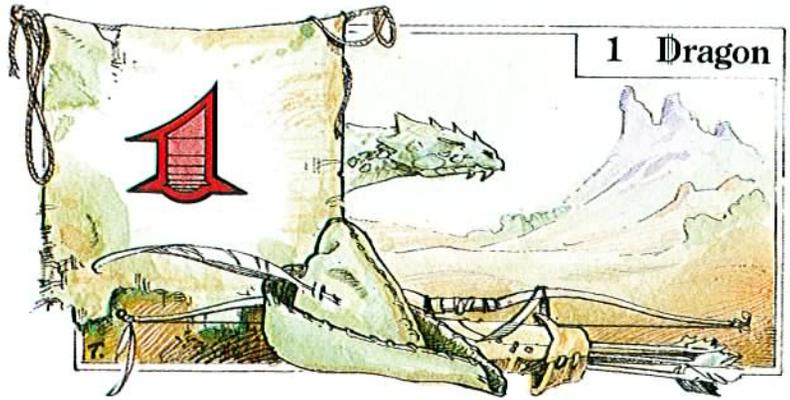
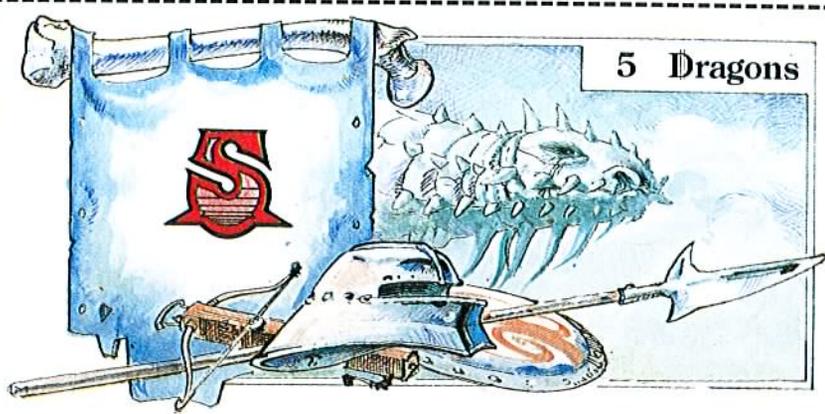
Quant à Andalaric, nous lui conseillons d'éviter, à l'avenir, de pénétrer sur les Terres Brisées. Le Roi Thar paiera plus volontiers 100 D à l'orque qui lui amènera sa tête qu'au barde lui-même.

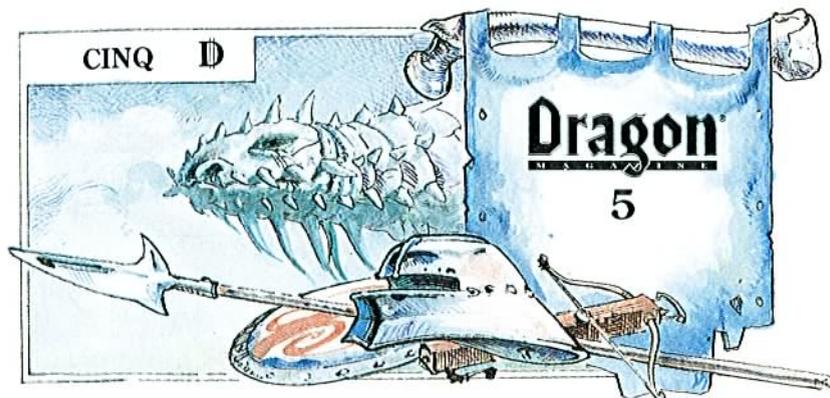
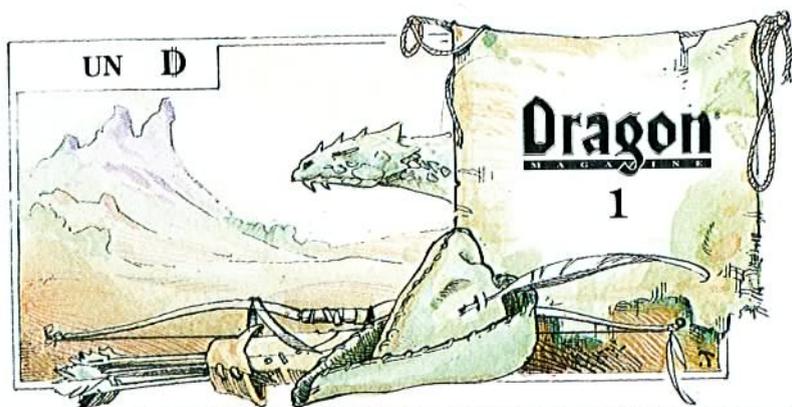
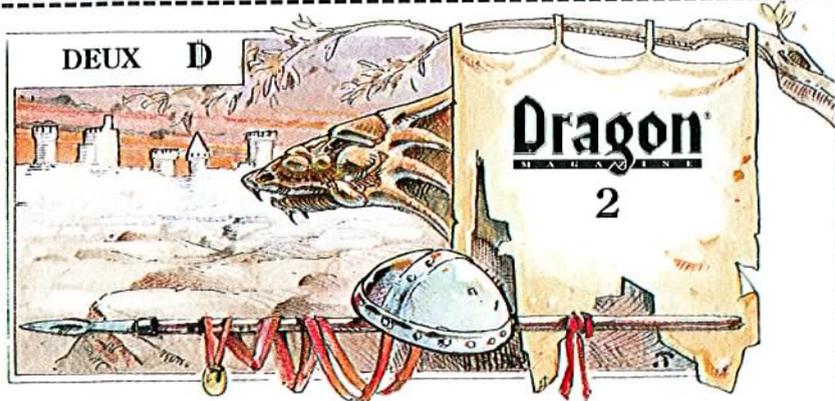
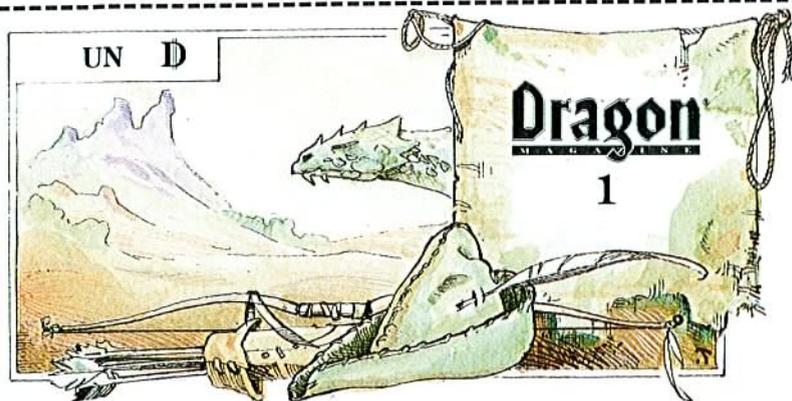
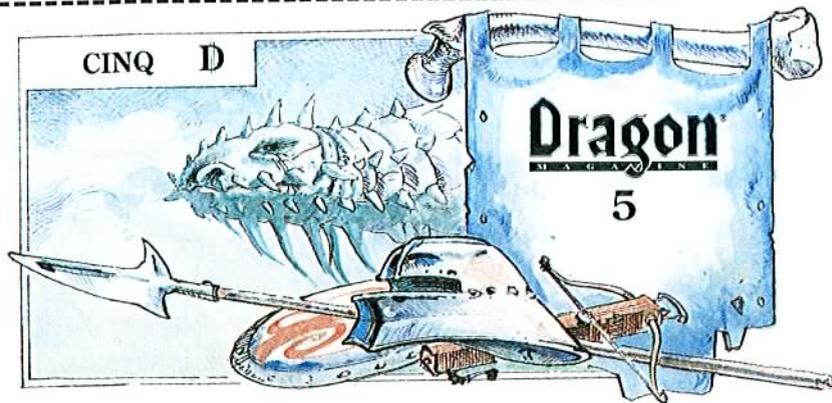
LE MYSTERE DES PUCES DU ROI THAR

Sire Alexis de Beauprés, Maître de conférence à l'Université de Glantri nous cite un passage des carnets personnels d'Uruk Vaath : "...après que son Horrible Altesse ait contracté ce problème de santé, il fallut éviter tout risque de contamination par les puces, seuls proches compagnons de sa Putride Majesté.

"Le contraire aurait provoqué une fâcheuse épidémie au sein des hordes et de la Légion."

Voilà qui est fort énigmatique. Uruk Vaath ne donne pas d'autres précisions, afin, dit-il, d'éviter une panique dans les rangs de la troupe. La Banque des Dragons, qui assure également les secrets de sa majesté le Roi Thar, comprend cette réticence. Nous versons d'ailleurs 50 D à Franck CRISPYN [Sire Alexis] pour le récompenser de sa discrétion et acheter définitivement son silence.





ENGAGEZ-VOUS ! RENGAGEZ-VOUS !

Parmi les orques qui ont répondu à l'appel du Roi Thar (voir Editorok du N°5), quatre ont eu le privilège d'être engagés dans sa garde personnelle :

Stéphane BRICOGNE, Toulouse ; Florent DUBERNET, Talence ; Laurent ROCHER, Echillais ; Emmanuel VECCHIONE, La Longueville.

Ils reçoivent chacun, en avance sur butin, une boîte de ROLEMASTER JDR endommagée. Ces jeux proviennent du trésor de la tribu des Grotz Niarkf, récemment écrasée par les hordes de Thar.

NOUVEL APPEL DU ROI THAR.

Fidèle à ses principes, la rédaction de Dragon® s'abstient de juger la conduite de ses bons clients et se borne à transmettre leurs messages :

Lors de leur dernier raid, les orques de Thar auraient capturé un bébé-licorne, qu'on engraisserait actuellement pour la table royale. Sa Majesté voudrait savoir comment accommoder la licorne (en steak, entrecôte, pavé, brochette...). 100 D viendront récompenser les meilleures recettes !

RÉSULTATS DE LA VENTE AUX ENCHÈRES DE DRAGON N°5

Voici la liste des heureux vainqueurs des enchères du numéro 5.

LOT N°1 : Frédéric ESPEJO (93) remporte la *Gorilla* percé d'une flèche orque, avec une mise de 526 Dragons. Martin PRUNIERES (95) et Bruno LAIGNEL (76), avec 506 et 495 Dragons, pourront jouer au mâle dominant, mais n'auront pas de souvenir de Thar.

LOT N°2 : Avec des mises respectives de 633, 610, 548, 520 et 454 Dragons, Patrick OLLIEU (05), Florent HUBERT (75), Olivier VERMAUT (60), Ludovic VERNIZEAU (60) et Christophe GREMIOT (78) gagnent Eden, première BD cyberpunk française, dédiée par Vince.

LOT N°3 : Roland CHITTIER (77), Nathalie TOSONI (93), Valérie MURAIL (44), Sébastien PERINET (94) et Cécile BLANQUET (95) pourront s'évader dans les mondes rêvés par Serge Brussolo. Pour les livres dédiés par l'auteur français le plus délirant de sa génération, les mises se sont élevées à 312, 276, 258, 206 et 184 Dragons.

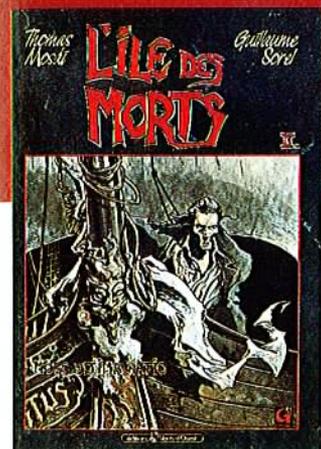
LOT N°4 : Ce fut une rude bataille pour gagner les albums dédiés par Ségur et Chevalier. Ces BD ont été arrachées par : Cyril RIMBAUD (21) avec 808 Dragons, Carole DUGUY (44) 700 Dragons, Thierry CUIROT (78) 642 Dragons, Nicolas MOUGIN (Nouvelle Calédonie !) avec 616 Dragons et enfin, Stéphane WAUTHY (un ami Belge) avec 610 Dragons.

LOT N°5 : Le troisième tome de la saga des Berserkers de Fred Saberhagen, accompagné d'une pièce détachée de vaisseau spatial, sera envoyé à Nicolas LOUBJER (95), Vincent DOMENIGONI (75), Anaïs DAVID (08), Alain BOUTRON (75) et Pierre BOROWSKI (01). Mises : 430, 320, puis les montants chutent à 125, 97 et enfin 47 Dragons.

LOT N°6 : Jocelyn ROUILLARD (29) et Guillaume WAGNER (54) devaient se trouver aux côtés du roi Thar lorsqu'il prenait son bain, puisqu'ils ont tous deux annoncé le nombre de puces restantes : 74. Nos deux admirateurs des orques se partagent les 400 Dragons misés.



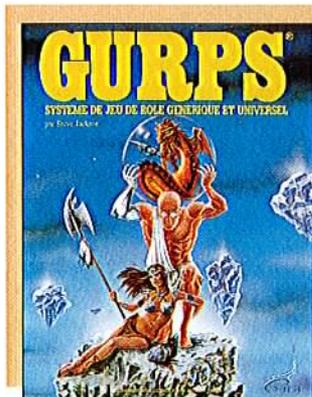
LOT N°1 : 4 exemplaires de *Mors Ultima Ratio*, par Sorel et Mosdi. Le second volume de *L'île aux morts* vous dévoilera le destin de ce peintre qui s'enfonce dans un monde où Lovecraft passerait pour un chroniqueur de faits divers. Offertes par les éditions Vent d'Ouest, ces BD seront, bien sûr, dédiées. Mise à prix : 30 Dragons ; 4 gagnants.



VENTE AUX ENCHERES

(date limite : 17 juillet 1992)

LOT N°3 : Ne vous laissez plus surprendre ! Pour déjouer les pièges de Dark Vador et des Storm Troopers, Presses Pocket vous offre le coffret des trois livres *Star Wars*. L'édition française, entièrement révisée, vous permettra de profiter pleinement des bons conseils de Yoda. Mise à prix : 15 Dragons ; 5 gagnants.



LOT N°4 : *Conan, Le prisonnier*, la SF, la fantasy, les années 30, tout ça vous tente ? Corrège vous offre les 3 premiers exemplaires (numérotés) de GURPS en français. GURPS, le seul jeu de rôles qui ouvre les portes de tous les univers sans les mélanger. Et le système générique universel de jeux de rôles fut ! Mise à prix : 40 Dragons ; 3 gagnants.

LOT N°2 : Vous rêvez d'une veste en peau de dragon ? Réalisez votre rêve sans risque ! Nous vous proposons 5 superbes T-shirts 100% fleur de laine, aux armes du N°5 de votre journal préféré. Mise à Prix : 20 Dragons ; 5 gagnants.



LOT N°5 : Fans de Tolkien et de figurines, cette offre est pour vous ! Prince August offre deux séries complètes de *La légende de Turin 2* ! Ces figurines de la collection Mithril sont si belles qu'on croirait que Tolkien s'en est inspiré. Mise à prix : 25 Dragons ; 2 gagnants qui remporteront chacun 10 figurines (elles ne sont pas toutes sur la photo !).

LOT N°6 : En discutant ce jour-là avec le professeur Von Eldring Beck, notre rédacteur en chef a fait un pari vraiment stupide : combien Shub-Niggurath aura-t-elle de tentacules lors de sa prochaine venue sur Terre ? Il s'amusait beaucoup, avant de savoir que nous possédions un exemplaire du Livre Noir permettant d'invoquer La Chèvre Noire aux Milles Chevreux ! Vous pouvez également participer en choisissant un nombre de tentacules compris entre 1 et 100 et en misant 10 Dragons. Les gagnants se partageront la totalité des mises. La nuit suivant la clôture des enchères, notre rédacteur en chef ira invoquer Shub-Niggurath (loin des bureaux du magazine, pour d'évidentes raisons de sécurité). Il nous fera part de ses découvertes avant de rejoindre l'asile d'Arkham.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)
VENTE AUX ENCHERES DU N°6

Nom
Prénom
Adresse complète

Lot	Mon Enchère	
N°1	D	N°4 D
N°2	D	N°5 D
N°3	D	N°6 : 10 D pour tentacules

Total Misé D
 dont 250 D 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 D d'un abonnement pris en même temps). Tous les billets doivent obligatoirement être découpés. Dans tous autres cas, l'enchère est nulle et les D sont perdus. Aucune photocopie de D n'est admise.
- 3) Les enchères se font "à l'américaine", c'est à dire que la somme mise est toujours perdue, que vous remportiez l'enchère ou non. Aucun Dragon (même tatoué...) ne sera retourné à son ex-proprétaire.
- 4) Les lecteurs qui s'abonnent en retournant le bulletin imprimé au verso peuvent aussitôt participer aux enchères avec leurs 250 D de cadeau de bienvenue, mais ils doivent alors utiliser la totalité de cette somme.
- 5) La Banque des Dragons ne fait pas crédit et ne rend pas la monnaie.

- 6) Rien ne vous oblige à miser sur tous les lots. Vous pouvez amasser vos Dragons et attendre les prochains numéros pour jouer avec un gros capital.
- 7) La vente aux enchères est limitée dans le temps. Toutes les offres qui nous parviennent après la date de clôture sont nulles (le cachet de la Poste faisant foi) et les Dragons qui les accompagnent sont perdus. Dans le cas d'abonnement réglé par mandat international, les 250 D de bienvenue (s'ils sont joués) ne seront pris en compte qu'à réception du mandat. Si celui-ci nous parvient après la date de clôture des enchères, tous les Dragons joués (y compris les 250 D) sont perdus.
- 8) En cas d'égalité (deux offres gagnantes de même montant pour le même objet), c'est la première offre envoyée qui l'emporte, le cachet de la Poste faisant foi.
- 9) La liste des gagnants est publiée dans la revue. Les lots sont envoyés directement aux vainqueurs dans les semaines qui suivent.
- 10) 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.

LIVRÉ PAR DRAGON POSTAL ?

... C'EST POSSIBLE !



ABONNEZ-VOUS SANS RETARD !
ET EN PLUS, GAGNEZ 250 DRAGONS !

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)

ABONNEMENT

Nom
Prénom
Adresse complète

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

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

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

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

je gagne 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 n°6
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

7 ex. : 55 FRF soit 300 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 **20 AOUT 1992** commenceront au n° 7

NOUVELLES HISTOIRES DE FANTOMES CHINOIS

Le retour des revenants

Les films de Hong Kong sont rares sur nos écrans. C'est d'autant plus navrant que la colonie britannique offre de véritables trésors dans ce domaine. Quand on voit les navetons américains qui déferlent sur nos salles, on déplore que les merveilles asiatiques restent trop souvent confinées dans des îles lointaines. La série *Histoires de fantômes chinois* semble être la seule à bénéficier des honneurs d'une sortie hexagonale. Profitons donc de l'arrivée de ces jaunes revenants pour nous initier à un cinéma aussi dynamique qu'inventif. Le succès mondial du premier volet a surpris agréablement son producteur, Tsui Hark. En effet, rien ne prédisposait l'œuvre de Ching Siu-tung à une telle carrière : les films de fantômes n'ont rien d'exceptionnel pour le public chinois qui s'étonne donc à juste titre de la popularité de celui-ci. Très vite, une suite est envisagée : si les Occidentaux aiment ce genre de choses, ils vont être servis. Seule ombre au tableau : Wang Tsu Hsien, la ravissante héroïne, est morte à la fin du premier film. A Hong Kong, on ne s'arrête pas



à ce genre de détails : dans le second volet, Wang Tsu Hsien joue le rôle d'un sosie de son précédent personnage et personne ne songe à se plaindre du subterfuge.

Parlons du scénario : Ning, le jeune scribe naïf et maladroit, aide, malgré lui, deux jolies rebelles à sauver leur papa des forces ténébreuses — lesquelles cherchent, comme toujours, à dominer le monde. Rien de bien nouveau au pays du riz cantonais, me direz-vous. Et vous aurez tort ! En effet, *Les nouvelles histoires de fantômes chinois* présentent d'incroyables séquences d'action truffées de gags et d'effets spéciaux à vous couper le souffle. Tsui Hark est parvenu à débaucher le génial Nick Adler, ancien d'Industrial Light and Magic, la firme de Georges Lucas. Les légendes ancestrales y gagnent l'énergie des contes d'aujourd'hui. Montage éblouissant et mise en scène rythmée font le reste : la magie est omniprésente

d'un bout à l'autre de ce chef-d'œuvre qui donne envie de crier "encore" à la fin de la projection !

Chez les acteurs, les stars ne manquent pas. Le mignon Leslie Cheung, célébrité du rock local, donne la réplique à Jackie Cheung, le "Patriick !!!" hong-kongais, irrésistible en moine taoïste gaffeur. Les messieurs se réjouiront de la présence de la sublime Wang Tsu Hsien (désastreusement rebaptisée, Joey Wang pour le marché occidental) dont la beauté éthérée a fortement troublé le public masculin d'Avoriaz. Sachez que cette ancienne basketteuse dépasse d'une bonne tête ses partenaires : il a fallu des ruses de Sioux pour éviter que sa grande taille soit trop visible à l'écran !

Le jury d'Avoriaz, qui manque de fantaisie, n'a donné au film qu'un misérable Prix des Effets Spéciaux. Ce n'est pas une raison pour boudier cette merveille de poésie et d'humour. Si vous ne connaissez pas encore le cinéma de Hong Kong, je vous envie de pouvoir enfin le découvrir. Mais méfiez-vous, il s'agit d'une drogue dangereuse : une fois qu'on y a goûté, on ne peut plus s'en passer.

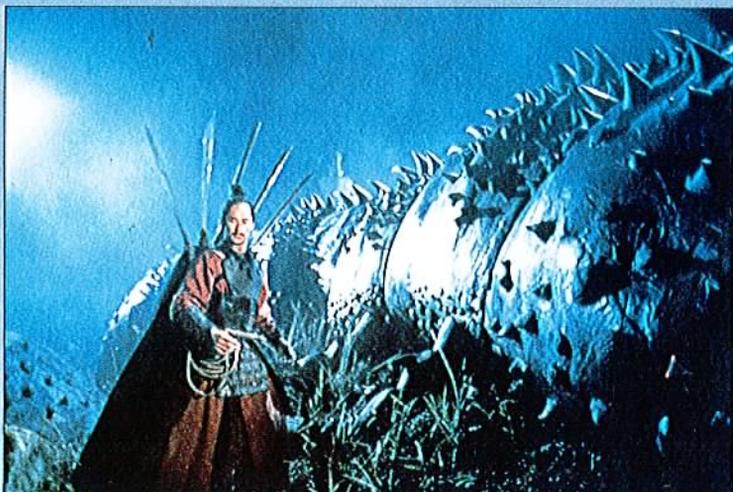


Honni soit le jury d'Avoriaz qui n'a décerné qu'un seul prix à *Histoires de fantômes chinois II* ! Quand on l'a vu, on n'a plus qu'une envie : s'installer définitivement à Hong Kong !



Texte

Caroline Vié



Dans les **Royaumes Oubliés®** comme dans le **Monde de Greyhawk®**, le peuple des elfes noirs vénère Lolth, la déesse araignée. Elle offre de grands pouvoirs à ses adeptes, mais malheur à ceux qui la déçoivent...

**Jeu de Rôles
Page 78**

Texte

C. E. Misso

Traduction

Luc Masset

Gil Morice

Métamorphose des ELFES NOIRS

Lolth vomit les faibles

Une légère brume, échappée d'un bassin chaud ou d'un puits de goudron invisible, enserrait la pierre. Ici, Drizzt pouvait sentir le danger — et le mal. Une aura de perversité, aussi tangible que la brume, imprégnait l'atmosphère.

"N'aie pas peur," lui dit Vierna par signes. "J'ai placé sur nous un sort de dissimulation. Ils ne peuvent nous voir."

"Ils ?" demandèrent les mains de Drizzt ; mais, alors même qu'il bougeait ses doigts selon le code, il entendit un bruissement précipité sur le côté. Il suivit le regard de Vierna vers un rocher éloigné et la chose misérable qui y était perchée.

Tout d'abord, Drizzt crut qu'il s'agissait d'un elfe drow ; d'ailleurs, au-dessus de la ceinture c'était le cas — même si le corps de la créature était pâle et boursoufflé. Dans sa partie inférieure, cependant, il ressemblait à celui d'une araignée, avec huit pattes frêles pour supporter le tronc. L'hybride tenait prêt un arc entre ses mains mais semblait dérouté, comme s'il ne pouvait distinguer ce qui avait pénétré dans son repaire.

Vierna appréciait le dégoût qui se peignait sur le visage de Drizzt. "Regarde-le bien, petit frère," signala-t-elle. "Vois quel sort attend ceux qui irritent la Reine Araignée."

"Qu'est-ce que c'est ?" signala rapidement Drizzt en retour.

"Un drider," chuchota Vierna à son oreille. Puis, revenant au langage muet, elle ajouta : "Lolth n'est pas une divinité miséricordieuse." Drizzt observait, abasourdi, comme le drider, à la recherche des intrus, changeait sa position

sur le rocher. Les boursoufflures de son torse ne permettaient pas de distinguer s'il était mâle ou femelle, mais Drizzt savait que cela n'avait pas d'importance. L'être n'était pas d'origine naturelle. Quel que soit son sexe, il ne laisserait aucun descendant. Ce n'était qu'un corps torturé, haïssant tout ce qui l'entourait, et lui-même plus encore.

(R. A. Salvatore, *Homeland*, TSR Books — © 1990 TSR, Inc.)

CHATIMENT

"Par ton échec, tu t'es montré trop faible pour représenter la race des drows. Je te condamne à revêtir la forme d'un drider !"

C'est avec ces dernières paroles que la déesse Lolth provoque la douloureuse transformation d'un elfe noir en drider : une créature difforme, hybride d'araignée et de drow. Voici le destin qui guette l'adorateur de Lolth s'il échoue au test qu'elle a prévu pour lui.

Lolth règne sur la Fosse aux Toiles Démoniaques, le 66^e niveau des Abysses, qui en comptent 666. Elle a créé le premier drider il y a des siècles, alors que les elfes noirs n'en étaient qu'à leurs premières années d'existence. En ce temps-là, Duagloth, un drow au service de Lolth, se laissa corrompre et vola une relique à sa maîtresse, le fameux Œuf de Platine. Lolth découvrit cette trahison et métamorphosa le coupable en drider. Depuis, afin d'éprouver la valeur du peuple drow, Lolth impose un test aux meilleurs de ses fidèles. L'échec est sanctionné par la transformation en drider.

La rumeur dit que Duagloth vit toujours, quelque part dans le vaste monde, et qu'il serait le plus puissant et le plus redoutable de tous les driders.



EPREUVE

Parvenu à un certain degré de puissance, un elfe noir promis à de hautes destinées est convoqué par Lolth très loin sous terre. De là, il gagne le plan des Abysses pour être soumis à un test spécialement conçu pour lui.

On sait peu de choses sur la nature de ces épreuves, car ceux qui les ont réussies n'en parlent pas — comment décrire sa rencontre avec une déesse ? — quant aux autres...

Des rumeurs circulent pourtant et, dans les villes souterraines des drows, les plus ambitieux savent qu'un jour, ils devront passer le test.

Ce sont les prêtresses de Lolth qui informent les élus de l'attention que leur porte la déesse.

Un groupe est rassemblé, puis envoyé dans les Abysses. Les drows choisis doivent traverser "la Toile", c'est à dire le 65^e niveau des Abysses, pour accéder au 66^e, où réside Lolth. Malgré les pièges qui jalonnent la route, il leur faut gagner le palais de la déesse afin de lui prêter allégeance. Le plus fort du groupe, mais aussi le plus retors, a toutes les chances d'être honoré par elle. Malheur, cependant, aux faibles de caractère ou à ceux qui se bornent à suivre les autres sans prendre d'initiative.

Si les candidats s'entretuent, le survivant n'en a que plus de mérite : il a su déjouer les traîtrises de ses compagnons, et même tirer parti de leurs actes pour réussir les épreuves. Ces dernières sont généralement placées dans une succession de salles qui mènent au palais de Lolth. Chaque salle offre des difficultés uniques,



Ce n'était qu'un corps torturé,
haïssant tout ce qui l'entourait, et
lui-même plus encore.
"Drider" d'Olivier Frot

ELFES NOIRS ?

• A l'origine, les drows (ou elfes noirs) étaient semblables aux autres elfes et vivaient à la surface de la terre. Des guerres interraciales les obligèrent à se réfugier dans le monde souterrain. Avec les siècles, ils sont parvenus à construire une civilisation brillante dans cet environnement hostile.

• Loin sous les plus profondes cités drow, le Plan Matériel (c'est-à-dire l'univers physique) confine aux Abysses (où vivent les démons, Lolth, et d'autres entités malfaisantes). Les élus de la déesse, au terme d'une longue descente, vont dans les Abysses pour la durée du test. Les survivants regagnent ensuite le Plan Matériel.

• Les drows ont leur propre langue, dérivée de l'elfique. Mais pour communiquer entre eux dans le silence des pro-

fondeurs, ils utilisent un langage gestuel, composé de mouvements des mains et d'attitudes corporelles.

• Dans chaque cité drow, une guerre civile larvée oppose les principales Maisons nobles. Les assassinats sont courants et seule l'influence du clergé de Lolth empêche ces conflits de dégénérer au point de menacer la survie de la communauté.

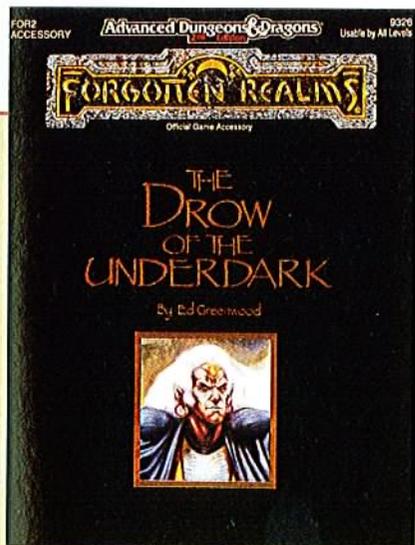
• Mieux qu'un long discours, ces proverbes drows permettent de comprendre l'état d'esprit des elfes noirs : "Faire confiance est toujours une folie" ; "Le meilleur poignard est celui qu'on ne voit pas" ; "Ceux qui regardent en arrière trouvent la mort devant eux".

• "*Ssussun pholor dos !*" ("Lumière sur toi !") est une malédiction que les drows réservent à leurs congénères. A

un habitant de la surface, ils diront plutôt : "*Oloth plynn dos !*" ("Que les ténèbres t'engloutissent !").

• Les elfes noirs ont une affinité avec les araignées, qu'ils élèvent comme des animaux de garde ou de compagnie. On trouve dans leurs maisons des draperies grises et translucides évoquant les toiles et des portes gravées de motifs répétitifs en forme d'araignées entrelacées. Les enfants drows appellent le jeu de cache-cache "la chasse aux araignées" et l'on dit d'un guerrier mort au combat qu'il a donné "sa dernière morsure".

• Les drows ont des aptitudes magiques innées, en particulier la faculté de léviter. Mais seuls les membres des familles nobles en ont une maîtrise suffisante pour l'employer en toutes situations, y compris le combat.



A DECOUVRIR

• *DRAGON*® Magazine VF N°1 : Dossier Elfe Noirs

Romans de R. A. Salvatore :

• *The Dark Elf Trilogy* : 1 — *Homeland* (dont nous publions un extrait), 2 — *Exile*, 3 — *Sojourn*. La série se déroule dans l'univers des Royaumes Oubliés®. Elle est consacrée aux aventures de Drizzt, elfe noir originaire de la cité de

Menzoberranzan. Contrairement à sa sœur Vierna — une loyale prêtresse de Lolth — Drizzt réprouve la cruauté et les valeurs perverses qui régissent la société drow. Il sera conduit à quitter sa ville natale pour s'exiler à la surface.

• *The Legacy* : suite de *The Dark Elf Trilogy*. Drizzt échappera-t-il à la vengeance de Lolth ? A paraître en septembre.

Aides de jeu AD&D® :

• *Drows of the Underdark*, de Ed Greenwood. Tout sur les elfes noirs des Royaumes Oubliés®.

• *Menzoberranzan Boxed Set*, de R.A. Salvatore, Ed Greenwood, Douglas Niles. Trois livrets, des plans, des cartes, sur la plus fameuse cité drow des Royaumes. A paraître en octobre.

Tous les ouvrages mentionnés dans cet encadré sont édités en anglais par TSR. Distributeurs : Hexagonal, Jeux Descartes.

souvent conçues en fonction des candidats et de leurs faiblesses — lesquelles ils devront surmonter.

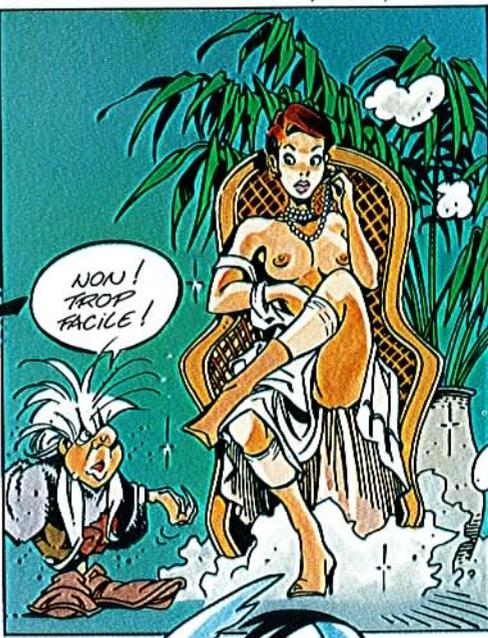
METAMORPHOSE

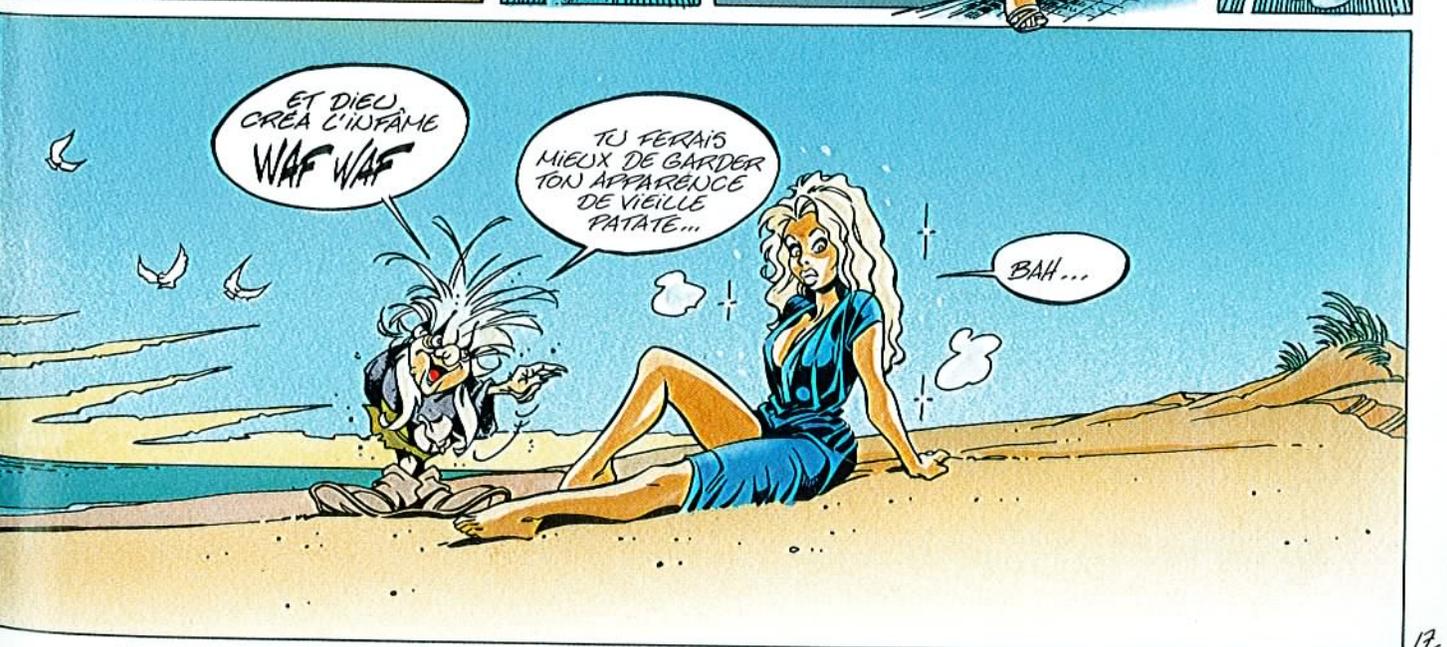
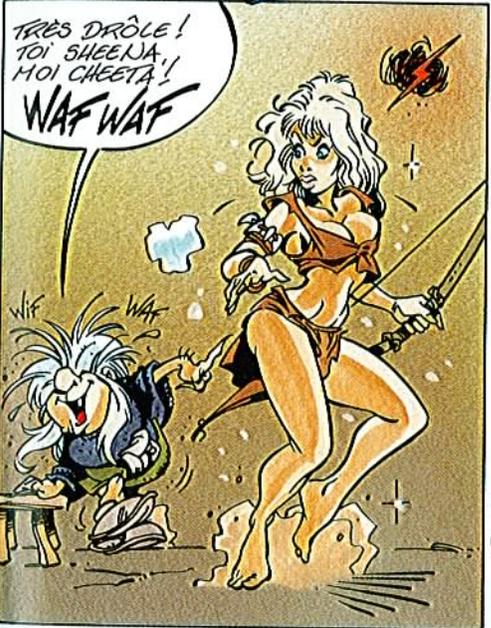
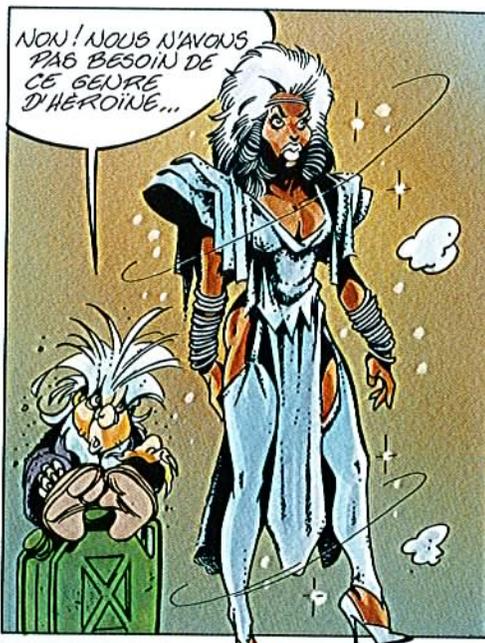
En cas d'échec, l'elfe noir devenu drider est envoyé en un lieu quelconque du Plan Matériel. La honte, la haine et la peur, le poussent à se réfugier dans la solitude des cavernes. Lorsqu'il a fixé son territoire, la déesse lui accorde quelques araignées géantes pour le servir. Il doit, comme elles, boire du sang pour se nourrir. Sa morsure est empoisonnée, sa marche silencieuse, son agilité extraordinaire, mais ces nouveaux pouvoirs ne l'empêchent pas d'être complexé par son échec et son apparence difforme. Autant que possible, il évite tout contact avec des créatures intelligentes, sauf avec d'autres driders. Son égocentrisme se développe et, bientôt, les forces du mal et du chaos le gouvernent entièrement. Menacé, il devient complètement enragé et ne cherche plus qu'à tuer. Il se bat avec ses armes mais dresse aussi des pièges. Sa tactique favorite est de sélectionner sa proie, de lui tendre une embuscade, de la mordre pour la paralyser puis de boire son sang.

Tous les elfes, y compris les drows, détestent les driders. Les drows craignent et haïssent ces monstres hybrides ; chez les autres elfes, c'est le dégoût qui prédomine.



9 SEMAINES 1/2 PLUS TARD.....





Orion est le fils du Seigneur des Aulnes et de la princesse elfe Lizarel. Lorsqu'il était enfant, son père lui demanda ce qu'il voulait faire de sa vie. "Etre chasseur", répondit-il. "Je partirai plus loin que les collines pour chasser des choses plus étranges encore que les ours... des choses magiques."

Aux FRONTIÈRES du Crépuscule

"Il accédait au cœur de la forêt comme un homme accède au cœur de son désir le plus profond."

Une barrière de crépuscule sépare le Pays Enchanté de celui des hommes. Elle est faite de lumière liquide, la lumière d'un soir d'été qui durerait toujours, et les choses qu'on voit à travers apparaissent déformées, comme si l'on regardait au fond de l'eau.

Il arrive que les licornes passent cette frontière. Elles viennent quelques instants sur notre monde pour goûter l'herbe et le trèfle, comme le cerf des Hautes Terres d'Ecosse descend sur la plage une fois l'an pour boire de l'eau de mer.

Mais les paysans détournent leurs regards du Pays Enchanté et de ses créatures. Ils refusent même d'admettre l'existence de la barrière qui se dresse pourtant juste derrière la haie de leurs champs. Que vient faire là Orion, leur seigneur, avec sa meute de chiens courants ? Pourquoi reste-t-il à l'affût près de la brume frontalière ? Ce n'est pas l'affaire des hommes ordinaires. Orion, lui, est un demi-elfe. S'il a grandi sur les Terres Mortelles, le sang du Royaume Enchanté coule pour moitié dans ses veines et, malgré le respect qu'ils lui témoignent, les paysans ne veulent rien savoir de ses chasses ni de ses rêves.

C'était l'heure où, quand toutes les teintes s'assombrissaient dans la lumière déclinante, Orion guettait la pâle silhouette blanche qui surgirait de la frontière crépusculaire. Et voici que ce soir-là, à l'instant même où il calmait de la main l'un de ses chiens, au moment précis où la nuit tombe sur nos campagnes, une grande licorne blanche sortit de la brume, la gueule pleine encore de lys tels qu'on n'en voit guère en nos contrées. Sa silhouette immaculée avança sans faire le moindre bruit. Elle fit quelques pas puis s'arrêta, l'oreille aux aguets, aussi parfaitement immobile que la lune elle-même et resta là, attentive, tous les sens en alerte. Orion ne fit pas un geste et parvint même à garder ses chiens absolument silencieux, soit qu'il disposât à leur égard de quelque pouvoir, soit que ceux-ci fassent preuve d'une certaine sagesse. Au bout de quelques minutes, la licorne fit quelques pas et se mit à brouter l'herbe longue et tendre de la prairie. A peine eut-elle bougé que d'autres licornes surgirent de la frontière d'azur, si bien qu'elles furent bientôt cinq à paître là. Orion et ses chiens ne bougèrent toujours pas et continuèrent d'attendre.

Insensiblement les licornes s'éloignèrent de la frontière, attirées de plus en plus loin à l'intérieur des terres par la pâture épaisse et riche de la prairie qu'elles broutèrent toutes cinq dans le silence du soir. Que l'aboiement d'un chien ou même le croassement d'une corneille attardée se fasse entendre, aussitôt leurs oreilles se dressaient d'un même mouvement et elles restaient sur le qui-vive, n'osant se fier à rien sur la Terre des Hommes ni s'aventurer trop avant.

Enfin l'une des licornes, celle qui était apparue la première, s'éloigna suffisamment de son pays magique pour qu'Orion et ses chiens puissent se précipiter entre elle et la frontière

Extrait du roman :
LA FILLE DU ROI
DES ELFES
(Editions Denoël)

Texte

Lord Dunsany

Traduction

Odile Pidoux





Olivier FROT

"Une grande licorne blanche sortit de la brume."

Mais l'étrange et forte odeur persistait sur le sol et continuait de guider les chiens...

afin de lui couper toute possibilité de retraite. Or, si la chasse n'avait été qu'un jeu pour Orion, ou qu'un simple passe-temps et non cette passion profonde pour un art subtil que seuls connaissent les vrais chasseurs, il eût perdu en cet instant toutes ses chances car ses chiens eussent cherché à poursuivre les licornes les plus proches, qui eussent eu le temps de s'enfuir et de disparaître derrière la brume frontalière où la meute à son tour aurait disparu pour toujours, réduisant à néant tous les efforts de cette journée de travail. Mais Orion força sa meute à poursuivre l'animal le plus éloigné, attentif à ce qu'aucun de ses chiens ne s'occupât des autres et lorsque l'un d'entre eux tenta de le faire, le fouet d'Orion fut prompt à claquer. (...)

Dès que la bête entendit derrière elle le piétinement de la meute, et comprit, d'un coup d'œil, qu'il lui était impossible de regagner l'abri de son pays, elle fit un bond en avant en détendant brusquement ses membres et fila comme une flèche à travers la prairie. A chaque fois qu'elle rencontrait l'obstacle d'une haie, elle ne semblait pas prendre son élan pour sauter, mais semblait plutôt glisser par-dessus sans aucun effort de ses muscles, reprenant un galop ininterrompu dès que ses sabots touchaient le sol.

Lors de ce premier assaut, la meute distança largement Orion qui en profita pour empêcher la licorne de rejoindre la frontière du Royaume Enchanté au moyen d'un détour, en sorte que coupant ainsi la route il parvint à se rapprocher de ses chiens. Après trois essais infructueux pour revenir ainsi sur ses pas, la licorne repartit droit devant elle et s'enfonça à l'intérieur des terres. Derrière elle, la clameur des chiens déchirait le calme du soir comme troublerait l'eau dormante d'un étang le long sillage d'un plongeur invisible. En galopant ainsi droit devant elle, la licorne prit de la distance sur les chiens à tel point qu'Orion ne distingua bientôt plus d'elle qu'une forme blanche remontant le long d'un versant illuminé des dernières lueurs du jour. Puis la forme atteignit le sommet et disparut à la vue. **Mais l'étrange et forte odeur persistait sur le sol et continuait de guider les chiens** aussi sûrement qu'un appel et ils ne marquèrent ni arrêt ni hésitations, sauf parfois au passage des ruisseaux. Mais même alors leurs museaux fureteurs relevaient l'odeur magique avant même qu'Orion ait le temps de leur venir en aide.

Tandis que se poursuivait la chasse, la clarté du jour s'assombrit jusqu'à ce que la voûte céleste fût prête à accueillir l'apparition des étoiles. Une ou deux apparurent en effet, puis une sorte de brume monta des cours d'eau et s'étendit toute blanche sur la campagne en sorte que,

même si elle s'était trouvée à deux pas devant eux, les chasseurs n'eussent pu voir la licorne. Jusqu'aux arbres qui semblaient dormir. Ils longèrent de petites maisons solitaires, bordées d'ormes et protégées de ceux qui rôdent dans les champs par de hautes haies d'ifs. Ces maisons, Orion ne les avait jamais vues, il ne les connaissait pas avant que la course hasardeuse de la licorne ne l'entraîna jusqu'ici. Sur son passage, des chiens se mirent à aboyer et ils aboyèrent longtemps car l'odeur magique ainsi que la clameur de la meute leur firent soupçonner qu'il se passait quelque chose d'étrange. Tout d'abord, ils aboyèrent pour exprimer leur désir de prendre part à ce qui se passait, puis ce fut pour avertir leurs maîtres de l'étrangeté de l'événement. Leurs aboiements persistèrent. (...)

Un renard qui les entendit venir s'immobilisa pour écouter : il fut tout d'abord troublé, puis il renifla le parfum de la licorne et tout s'éclaira, car en reconnaissant l'odeur magique il **comprit que ce qui approchait venait du Royaume Enchanté** ⁽¹⁾.

Tout au contraire, des moutons qui paissaient par là furent terrifiés quand les effluves magiques parvinrent à leurs narines. Ils se mirent à courir en se bousculant jusqu'à ce qu'une barrière les empêchât d'aller plus loin.

Les vaches, à peine réveillées, ouvrirent un œil rêveur et vaguement étonné ; mais la licorne se faufila entre elles et s'enfuit, comme un parfum de rose échappé d'un jardin se glisse dans les rues bruyantes d'une ville et s'évanouit aussitôt.

Bientôt les étoiles au grand complet considérèrent la paisible campagne à travers laquelle se poursuivait, exultante, la chasse extraordinaire, tel un tracé de vie exubérante déchirant le silence endormi. Mais désormais la licorne — encore hors de vue — ne gagnait plus guère de terrain au passage de chaque haie. Au début, en effet, le franchissement des haies n'avait pas présenté pour elle plus de difficulté que pour un oiseau en liberté la traversée d'un nuage, alors que les chiens se faufilaient à grand-peine au hasard des brèches ou se glissaient de côté au prix de mille contorsions entre les troncs serrés des arbustes. Maintenant il lui fallait à chaque passage plus d'effort pour rassembler ses forces et parfois même elle heurtait du pied le haut des buissons et trébuchait en retombant sur le sol.



DENIS BEAUVAIS

Il comprit que ce qui approchait venait du Royaume Enchanté.

(1) Le renard est le seul animal terrestre qui franchisse parfois la barrière pour visiter le Royaume Enchanté. On le considère là-bas comme une créature fabuleuse — exactement comme la licorne dans nos contrées.

LEGENDES & TRADITIONS

Notre vision de la licorne — un animal gracieux au pelage blanc, symbole de la pureté — remonte au moyen-âge. D'après les bestiaires de l'époque, c'est une créature redoutable. Nulle armure ne résiste à sa corne, et son sabot tranchant comme une lame éventre l'éléphant. Le lion sait la vaincre par ruse : il s'adosse à un arbre, esquivant sa charge, et la licorne vient s'empaler sur le tronc. Les hommes la craignent mais connaissent ses faiblesses : lorsque son flair lui fait découvrir une jeune vierge, la licorne s'approche humblement, la salue, et finit par s'endormir sur ses genoux. "Alors, viennent les chas-

seurs qui n'osaient pas l'attaquer lorsqu'elle était éveillée, et ils la tuent."

Il semble qu'au moyen-âge, la licorne soit considérée comme un animal exotique, mais réel. La preuve ? Les princes gardent dans leur trésor des "cornes de licorne" qui sont en réalité des défenses de narval — un mammifère marin de l'Océan Glacial. Et lorsque ce bon Marco Polo aperçoit un rhinocéros au cours de ces voyages, il le prend pour une licorne et s'étonne de la trouver si peu gracieuse ! Même embarrassé chez ce prosateur anonyme qui avoue : "on n'en trouve pas toujours dans le monde ; aussi bien, son aspect ne se prête-t-il pas à

classification. Dans ces conditions, même si l'on se trouvait en présence d'une licorne, il serait difficile de savoir que c'en est bien une. Les bêtes à cornes, on sait que ce sont des bœufs, les bêtes à crinières, on sait que ce sont des chevaux. Le chien et le porc, le loup et le cerf, on sait ce qu'ils sont. Il n'y a que la licorne qu'on ne puisse pas reconnaître."

Serge Olivier

SOURCES

- *Bestiaires du moyen-âge*, présentés par Gabriel Bianciotto, Editions Stock
- *Livre des êtres imaginaires*, de J. L. Borges, coll. l'Imaginaire, chez Gallimard.

Elle galopait aussi plus lentement car jamais, dans le calme profond du Royaume Enchanté, nulle licorne n'avait accompli un tel voyage. Les chiens fatigués sentirent alors qu'ils approchaient du but et une note plus joyeuse résonna dans leurs voix.

Après avoir traversé quelques haies sombres, ils virent soudain se dresser devant eux la masse obscure d'une forêt. Au moment où la licorne y pénétra, elle entendit distinctement résonner à son oreille les cris des chiens. Un couple de renards la vit passer d'un pas ralenti et tous deux l'accompagnèrent pour voir ce qui allait advenir de cette créature surnaturelle qui leur arrivait, épuisée, du Royaume Enchanté. Ils se placèrent de part et d'autre de la licorne, réglant leur allure à la sienne, et trottèrent ainsi sans la quitter des yeux et sans se soucier des aboiements de la meute qu'ils entendaient pourtant, sachant que nul chasseur lancé sur la piste de cette odeur magique ne s'en détournerait pour suivre quelque créature terrestre. La licorne poursuivit ainsi péniblement sa route à travers la forêt, observée sans relâche par le regard curieux des deux renards.

Les chiens pénétrèrent à leur tour dans la forêt, faisant vibrer les grands chênes de leur tintamarre, puis ce fut enfin Orion, qui les suivait de près avec une endurance dont on ne savait s'il l'avait acquise sur la Terre des Hommes ou si elle lui venait de quelque don surnaturel issu du Royaume Enchanté. Malgré l'obscurité profonde qui régnait dans la forêt, il n'avait qu'à suivre la clameur de la meute qui, pour sa part, n'avait nul besoin d'y voir clair, puisque il lui suffisait de se laisser guider par la merveilleuse odeur. Ils n'eurent pas la moindre hésitation et suivirent la piste sous la pâle lueur des étoiles. Cela ne ressemblait en rien à une quelconque chasse au renard ou au cerf, où la piste d'un premier renard peut croiser celle d'un autre ou un cerf trouver refuge parmi ses congénères ; il arrive même qu'un troupeau de moutons parvienne à troubler le flair des chiens en piétinant la piste qu'ils suivent ; mais la licorne était la seule créature magique qui foulât le sol terrestre cette nuit-là, et il était impossible de perdre sa piste que le flair des chiens suivait sans peine parmi les herbes folles, âcre odeur magique au milieu des choses ordinaires. La licorne les entraîna donc à sa suite à travers la forêt, puis au fond d'une vallée, toujours accompagnée des deux renards attentifs : en dévalant la colline, elle sembla prendre toutes sortes de précautions, comme si le poids de son propre corps blessait ses membres à chaque pas, mais elle réussit cependant à conserver la distance qui la séparait des chiens lancés à leur tour sur la pente. Arrivée en bas, elle bifurqua à gauche et suivit quelque temps le fond de la vallée, mais voyant que les chiens gagnaient du terrain elle remonta le versant opposé. Il ne lui fut plus possible de dissimuler alors davantage ce que tous les animaux sauvages cachent jusqu'au bout : sa lassitude. Chaque pas désormais lui coûtait un effort pénible, comme si ses jambes devaient traîner un corps trop pesant. C'est ainsi qu'Orion l'aperçut depuis le versant opposé.



A LIRE

- *La fille du Roi des Elfes*, Denoël, coll. Présence du Futur. Ce roman vient d'être réédité dans la série "Toutes vos étoiles en poche", qui propose des classiques à prix réduits.

- *Merveilles et Démons*, : recueil de contes, courts et admirablement construits. Une atmosphère unique s'en dégage : dans une cité du désert, l'Ange de la Mort frappe les adorateurs des dieux païens, les nuages descendent sur les marécages pour converser avec les vers de terre...

LORD DUNSANY (1878 - 1957)

"Il est le sésame et la clef qui ouvrent les riches cavernes du rêve et du souvenir dont on ne saisit que les fragments. Non seulement c'est un poète, mais celui qui transforme à son tour chaque lecteur en poète."

C'est dans ces termes que Lovecraft rend hommage à celui qu'il considérait comme l'un des pères de la littérature fantastique du début du siècle : Edward John Moreton Drax Plunkett, 15^e baron Dunsany.

Lord Dunsany voit le jour dans un vieux manoir du comté de Meath en Irlande, parmi les collines appartenant de toute éternité au domaine des vieux rois celtes. C'est dans cette région imprégnée d'atmosphère légendaire que grandit le jeune baron avant d'intégrer Eton puis Sandhurst et de devenir officier dans les Coldstream Guards. Il participe successivement à la guerre des Boers et à la Grande Guerre.

Dédaigneux des progrès techniques (il écrit tous ses ouvrages à la plume d'oie), ce traditionaliste n'en mène pas moins une vie bien remplie, voire aventureuse. Il se partage entre le sport (c'était un excellent joueur de cricket), les voyages, la chasse (au lion, en Afrique), l'enseignement et enfin l'écriture à laquelle il déclare ne consacrer que 3% de son temps ! 3% qui voient naître une trentaine d'ouvrages prouvant la curiosité intellectuelle de leur auteur : romans, nouvelles, pièces de théâtre, poèmes et autobiographies.

La fille du roi des Elfes, dont nous publions un extrait, est considéré comme son meilleur roman fantastique. Pour Lin Carter, Lord Dunsany s'y révèle "l'un des derniers grand maîtres de la littérature anglaise... peut-être supérieur à Tolkien dans l'artifice et la subtilité."

Serge OLIVIER



Quand la licorne atteignit le sommet de la colline, les chiens la talonnaient. Alors elle fit une brusque volte-face et dressant son unique corne elle les attendit, menaçante. Aussitôt les chiens l'entourèrent en aboyant furieusement, mais, baissant sa tête cornue, elle se défendit avec des mouvements d'une grâce si rapide qu'elle resta inaccessible à leur emprise. Ils savaient, quand il le fallait, reconnaître le danger mortel et, malgré leur pressant désir d'en finir avec leur proie, ils reculèrent devant la corne étincelante. Alors survint Orion armé de son arc. Pourtant il ne tira pas. Est-ce parce qu'il lui était difficile d'atteindre son but sans blesser l'un de ses chiens, ou fut-il tout simplement saisi du sentiment qui nous est familier aujourd'hui, qu'un tel geste n'eût pas été loyal envers la licorne ? Quoi qu'il en soit, il tira de son fourreau une vieille épée qu'il portait au côté, et, se frayant un passage parmi ses chiens, il engagea le combat avec la corne mortelle. Alors la licorne cambra le cou, et rapide comme l'éclair la corne s'élança vers Orion. Malgré la fatigue il restait assez de force à ce poitrail puissant pour ajuster un tel coup et Orion le para de justesse. Il visa la gorge de la licorne, mais la corne détourna l'épée et se fendit à nouveau. Il réussit encore à parer de toute la force de son bras, mais il s'en fallut d'un pouce. Il repartit à l'assaut, mais la licorne dévia la trajectoire avec, eût-on dit, un certain dédain. Sans relâche, elle attaquait, visant droit au cœur d'Orion, qui reculait sous ses assauts répétés. Par le seul pouvoir de son cou blanc et musclé qui se détendait, comme un arc bandé pour lancer sa corne mortelle, elle parvint à fatiguer le bras d'Orion. Il attaqua encore, sans plus de succès ; il vit alors, à la faible clarté des étoiles, briller un éclair cruel dans l'œil de la licorne, il vit luire devant lui l'arc immaculé et terrifiant de son cou et il comprit qu'il ne parviendrait pas à résister davantage à ses coups puissants. Soudain, l'un des chiens réussit à s'agripper au flanc droit de la licorne. En un instant d'autres bondirent aussi après avoir choisi leur prise, et ils ne furent plus bientôt qu'une horde basculant lentement de droite et de gauche au hasard des soubresauts de leur proie. Orion renonça au combat car plusieurs chiens lui cachaient maintenant la gorge de son adversaire dont sortaient des grondements terribles, tels qu'on n'en entend jamais en nos contrées ; bientôt ne lui parvint plus rien que les grognements rauques des chiens acharnés sur la splendide carcasse et vautrés dans le sang surnaturel.



© by Editions Denoël, 1976. Publié avec l'aimable autorisation de l'éditeur.

"Soudain, l'un des chiens réussit à s'agripper au flanc droit de la licorne."
Guillaume SOREL

Les licornes ne sont pas des proies faciles — surtout dans les mondes AD&D® où leur puissance est telle qu'on ne peut guère les approcher sans qu'elles y consentent. Si vous vivez dans ces univers, renoncez à la chasse et ouvrez simplement les yeux...



Diane Magnuson

Jeu de Rôles
Page 83

Texte

Roger Moore

Traduction

Roland C. Wagner

L'ÉCOLOGIE DE LA LICORNE

“Les licornes vous intéressent ?”

demanda la dryade. Ses yeux verts s'agrandirent. “Etes-vous un chasseur ?”

Je lui assurai que je ne portai ni armes, ni armure, et que seule la curiosité me motivait. La dryade inclina la tête.

“La plupart des mortels chassent Celle-Qui-Est-Libre pour sa corne, sa corne magique. Du fer dans les mains et de la glace dans le cœur, ils veulent la tuer, lui prendre sa corne — et à nous qui l'aimions, ils ne laissent que sa dépouille.”

Ainsi parla la dryade ; ses mots et ses phrases coulaient comme l'eau d'une rivière.

Je baissai la tête pour l'écouter ; je n'étais pas un tueur. Il semblait que la dryade l'eût compris. Elle m'invita à m'asseoir un moment en sa compagnie sur une pierre moussue.

La licorne, dit-elle, est multiple. Il est rare que deux personnes voient la même, bien qu'une seule puisse être observée par plusieurs individus. Les mortels qui l'aperçoivent la disent farouche, féroce, fière, libre ; ils l'appellent esprit de la magie, indépendance, symbole de pureté, vérité, mouvance, bonté, chaos, innocence, grâce, beauté, furtivité, et lui donnent tant d'autres noms... Il y a du vrai dans chacun d'eux, mais aucun ne suffit à la décrire.

Celle-Qui-Est-Libre

Toutes les licornes ont le sabot fourchu, gris ou argenté,

une soyeuse crinière qui flamboie dans le vent lorsqu'elles galopent, une queue analogue à celle des lions ou des sangliers et une barbiche comme celle des chèvres. Cependant, rien chez elles n'est plus étrange que leurs yeux, dont les multiples teintes changent alors même qu'on les regarde. Nul ne peut se rappeler nettement la couleur des yeux d'une licorne.

De sages érudits prétendent que la licorne n'est pas particulièrement intelligente, et qu'en conversant avec elle, vous en apprendriez à peine plus qu'avec un homme ordinaire qui aurait vécu toute sa vie dans les bois. Mais comment les mortels sauraient-ils pénétrer l'esprit des licornes ? Elles sont plus anciennes que la plupart de leurs calendriers, et plus sages que la plupart des sages. Leur savoir ne concerne pas la construction des foyers ni l'alignement des pierres, mais elles connaissent l'essence des créatures vivantes, et acquièrent leur sagesse en contemplant les étoiles qui traversent la nuit, le cycle infini de la nature sans cesse répété et pourtant chaque fois différent. Elles savent lire dans le cœur d'un homme ou d'une femme, et trouvent dans le vent, la chute d'une feuille ou le soupir d'un enfant, un sens que nul autre ne connaît. Ces secrets, elles les chérissent et les gardent tendrement.

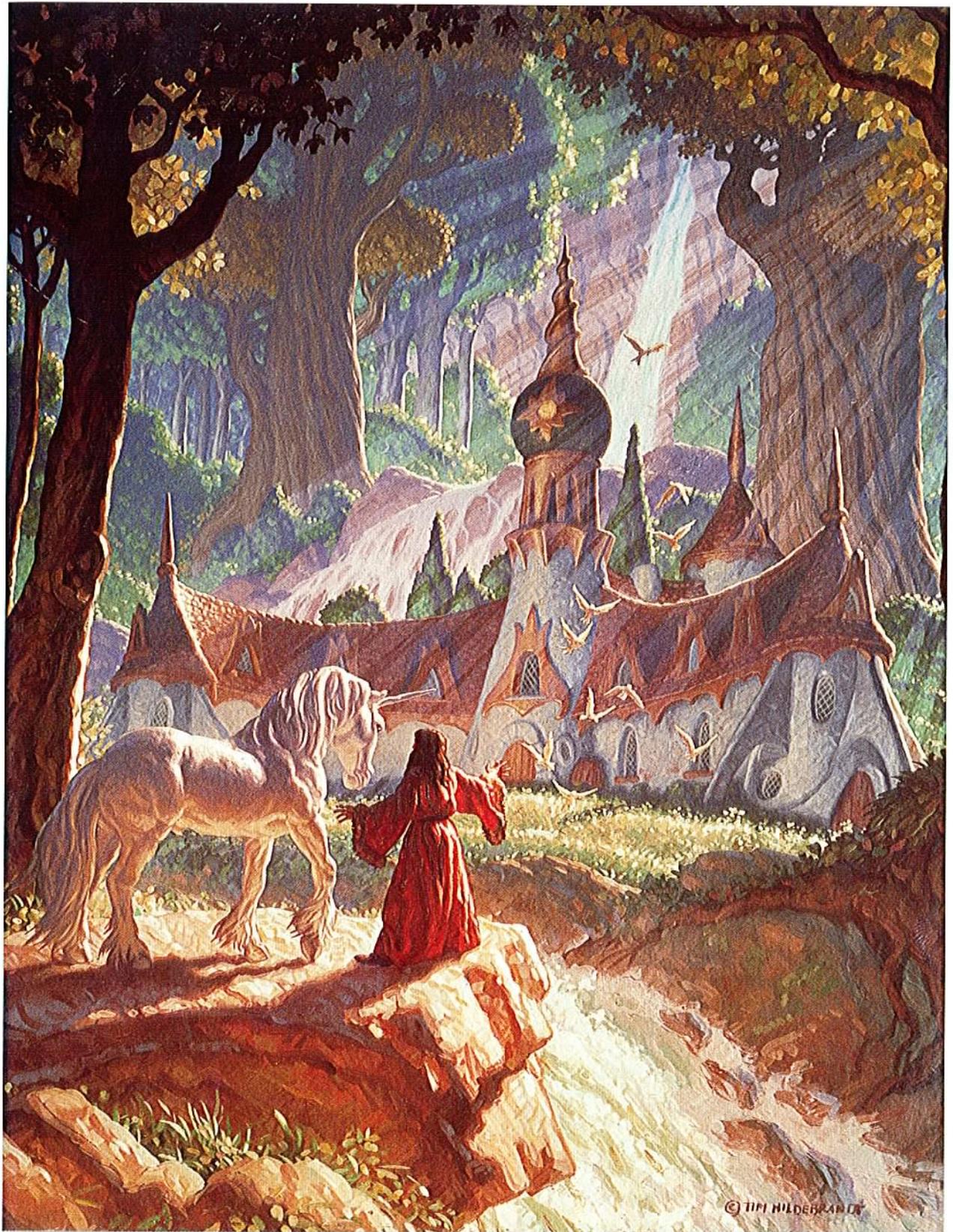
DE LA COULEUR DE SES YEUX

La licorne ressemble moins à un cheval cornu qu'on le croit généralement ; plus petite, plus gracieuse, elle est de loin bien plus belle. La plupart des licornes sont blanches, bien que certains prétendent en avoir vu des grises, noires, argentées, dorées, et même mouchetées. Leur corne, le plus souvent nacré, se pare d'un arc-en-ciel de nuances sous la lumière du soleil ; là encore, on parle de cornes argentées, noires ou dorées.

DE SON INDÉPENDANCE

La licorne vit pour elle-même. Elle défendra ses bois et ses amis, mais n'existe que pour elle-même et n'est soumise qu'à sa propre volonté. Même la magie ne peut contrôler sa nature sauvage.

Elle mange quand il lui plaît et dort quand l'envie l'en prend ; elle se régale d'herbe tendre et de chèvrefeuille, de racines douces et d'écorces, et l'on raconte qu'elle peut se nourrir de vent en cas de besoin.



© TIM HILDEBRANDT

"The Wizard Glade" de Tim Hildebrandt.

D'où vient la lumière ? Du ciel
ou du sol même de la clairière ?



On sait que la meilleure place pour voir une licorne est au bord d'un étang tranquille, car elles aiment y contempler leur reflet ; par vanité, peut-être, mais elles ne sont pas les seules à se comporter ainsi.

Il est également vrai que la force des licornes est sans limites ; elles peuvent courir plus vite que le vent, même à travers la forêt la plus dense, et tenir cette allure des jours durant. "Il chasse la licorne," disent les gens du peuple en parlant de quelqu'un qui perd son temps ; "il a attrapé une licorne" disent-ils de celui qui accomplit l'impossible.

Le roi comme les serfs discutent des pouvoirs de la corne de licorne. Il est bien connu que l'on ne peut empoisonner Celle-qui-Est-Libre, et qu'à un degré moindre, sa corne protégerait un homme des toxines de toutes natures. Mais on raconte d'autres histoires : un enfant égaré dans une forêt profonde parlera d'un "cerf à une seule corne" qui l'a protégé et ramené chez lui. Sans oublier la légende de ces deux amoureux poursuivis par leurs familles furieuses : l'un d'eux se tua en tombant d'une falaise, l'autre allait mourir de chagrin lorsqu'il a entendu un son bas, et qu'une licorne est venue vers lui ; elle a rendu la vie au cadavre en l'effleurant de sa corne, puis s'est enfuie.

DE SA COURSE LÉGÈRE

Celle-qui-Est-Libre court à la manière des cerfs plutôt qu'à celle des chevaux. Elle se déplace par grands bonds qui atteignent parfois la hauteur d'un homme. Peu de créatures peuvent l'approcher sans sa permission — d'autant que les licornes, grâce à

"Forgotten Realm Adventures"
de Jeff Easley
Pour supporter le poids d'une
vierge en armure, il faut une
licorne robuste.

Fées et elfes sont
parmi les plus
proches amis des
licornes, et certains
ont parlé avec elles.

leurs sens magiques, devinent les pensées mauvaises. Aussi évitent-elles toutes rencontres, sauf avec ceux qui ont le cœur bon ou aiment les forêts. Les égoïstes, les avides et les insignifiants, ceux qui désirent le pouvoir et ne reconnaissent ni la bonté, ni l'innocence, peuvent errer à jamais dans les forêts du monde sans rien voir d'autre que des arbres : les licornes aiment se cacher et savent être aussi silencieuses qu'une cathédrale vide quand elles le désirent.

Nul ne sait quel âge atteignent les licornes. Le peuple sylvestre⁽¹⁾ dit qu'elles s'accouplent encore plus rarement que la Lune ne devient bleue, et la naissance d'un petit est l'occasion de grandes réjouissances pour tous les habitants d'un bois où vit une licorne. Certains elfes se souviennent d'histoires que leurs ancêtres racontaient sur la même licorne que ces elfes voient maintenant. Si ces légendes sont vraies, cela signifie que les licornes vivent des milliers d'années. Mais elles ne connaissent pas leur âge : leur nature chaotique les préserve de l'ennui, et elles peuvent observer encore et encore le même événement en y trouvant chaque fois un aspect nouveau. Si le temps a peu de signification pour les elfes, il n'en a aucune pour les licornes, et chaque jour pour elle est neuf et particulier.

DE CEUX QUI LES AIMENT

Qui peut devenir l'ami d'une licorne ? Tout le monde sait qu'une pucelle au cœur pur, jeune ou vieille, a de bonnes chances d'en voir et peut-être même d'en toucher une. Il arrive même que la licorne accepte de lui servir de monture, et lui reste fidèle aussi longtemps qu'elle se tient à l'écart du mal. Celle-qui-Est-Libre ne souffre pas d'autres cavaliers. Elle peut même refuser de laisser la vierge monter en croupe si celle-ci en vient à se croire sa maîtresse : nul ne peut asservir une licorne.

Dans la véritable tradition du peuple sylvestre, **fées et elfes sont parmi les plus proches amis des licornes, et certains ont parlé avec elles.** Dryades, satyres, nymphes, farfadets et lutins en voient assez souvent. Les sylvaniens⁽²⁾ sont peut-être les seuls à vivre plus longtemps qu'elles ; durant leur existence, ils en connaîtraient personnellement plus qu'aucun humain ne pourrait le croire.

Tous ceux qui appartiennent au véritable peuple sylvestre aiment la licorne et donneraient leur vie pour elle. Même les esprits malins ne leur feraient pas de mal : les licornes s'avèrent redoutables lorsqu'elles sont acculées ; d'un seul coup de leur corne torsadée, elles ont tué des ogres, et des monstres encore plus dangereux. (suite p.44)

(1) Peuple sylvestre : désigne les créatures surnaturelles qui peuplent les forêts : les fées, les elfes des bois, les sylvaniens, les dryades (qui sont les esprits des arbres), les nymphes des sources et des rivières, les satyres, les lutins, les farfadets... Notez que c'est une dryade qui parle : pour elle, ni les ogres ni les autres créatures mauvaises des forêts ne font parti du "véritable" peuple sylvestre.

(2) Sylvanien : ainsi nomme-t-on, en certains lieux ces créatures humanoïdes ressemblant à des arbres que l'on appelle Ents sur les Terres du Milieu.

VARIATIONS SUR UN THEME

Dans *Le cycle des Princes d'Ambre*, de Roger Zelazny, la Licorne est la source de tout un monde et de sa magie. Opposée dans une lutte sans fin au Serpent du Chaos, elle symbolise Ambre, le centre de l'univers, et la Marelle. Les Princes d'Ambre eux-mêmes se donnent parfois le nom "d'Enfants de la Licorne". Elle apparaît aux princes Corwin et Gérard alors qu'ils se trouvent dans le bosquet de la licorne (Tome 3, *le Signe de la Licorne*).

Zelazny a également écrit *Unicorn Variation*, nouvelle où l'on voit une licorne disputer une partie d'échec avec le héros dans un bar du Far-West...

Clifford D. Simak, l'un des écrivains les plus célèbres de "l'âge d'or" de la SF, évoque la licorne dans son roman *Le pèlerinage enchanté*. L'étudiant Mark Cornwall voyage en compagnie d'un gnome, Sniveley, d'un lutin, d'un bûcheron, d'un homme des marais et d'une serveuse d'auberge, Mary. Ils découvrent une corne de licorne fichée dans un arbre. Cornwall essaye de l'arracher mais n'y parvient pas.

"- Laissez-moi essayer", dit alors Mary. Elle baissa le bras, saisit la corne, tira et d'un seul coup la sortit de l'arbre. Elle mesurait environ trois pieds de long, diminuait vers le haut jusqu'à devenir comme une pointe d'aiguille. (...) Ils la regardèrent tous, saisis de crainte et de respect. (...) - "C'est un excellent présage", dit Sniveley. "Le voyage commence bien." Et, en effet, les pouvoirs magiques de la corne seront bien utiles à la petite troupe.

Enfin, ceux qui lisent l'anglais pourront apprécier une nouvelle en trois parties écrite par Tanith Lee : *The Hunting/Of Death/ The Unicorn*. Le personnage principal s'y incarne successivement dans le corps d'un poète, d'une vierge et d'une licorne.

Serge Olivier

A DECOUVRIR

Vidéo

- *Legend* distribué par Warner Home Vidéo. On y voit le diable capturer la licorne, qui représente la vitalité de la forêt.

Livres

- *Le Cycle des Princes d'Ambre*, de R. Zelazny. 9 tomes parus (le 10^e arrive en février 93). Présence du Futur, Denoël.
- *Le pèlerinage enchanté*, de C. D. Simak, Présence du Futur, Denoël.
- *Unicorn Variation*, de R. Zelazny, dans le recueil de nouvelles *Unicorn Variations*, Timescape Books. Traduite en français dans *Univers 83*, chez J'ai Lu, mais épuisé.
- *The Hunting/Of Death/ The Unicorn*, de Tanith Lee, in *the Gorgon And Other Beastly Tales*, DAW Books.

Jeu de rôles

- *FR2 — Moonshae*, de Douglas Niles, supplément AD&D® en anglais pour les Royaumes Oubliés®.
- La Ki-rin, ou licorne chinoise, figure dans le *Monstrous Compendium 2* d'AD&D®.

Figurines

- Vous cherchez une licorne ? RAL PARTHA vous en propose une en 25 mm. Réf. 324.



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



Les yeux de la dryade pétillèrent joyeusement.

“Et si vous en aviez vu une, qu'auriez-vous fait ?”

Je réfléchis un moment, puis ris de moi-même.

“En vérité, je n'en ai aucune idée. A tout prendre, peut-être n'aurais-je rien fait, sinon m'interroger à son propos. Les belles choses sont rares dans le monde et, pour ma part, la chance de voir une licorne serait tout ce que je demanderais.

— Tu as de la chance, alors”, dit la dryade. “Regarde par-dessus ton épaule, doucement et avec précaution.”

Ses yeux brillaient comme des étoiles et son visage rayonnait de crainte respectueuse. Elle fixait un point derrière moi.

Toujours, je me rappellerai ce moment, tandis que je regardais son visage et que le sens de ses paroles se faisait jour dans mon esprit. C'est alors que j'eus conscience d'une présence : ce que j'avais cherché ma vie durant était tout près de moi. Même si je suis plus âgé aujourd'hui que la plupart des hommes, je me souviens encore des dernières secondes avant que je ne me retourne et que, dans la lumière filtrant à travers le feuillage et le silence de la forêt primitive, j'aperçoive la licorne.

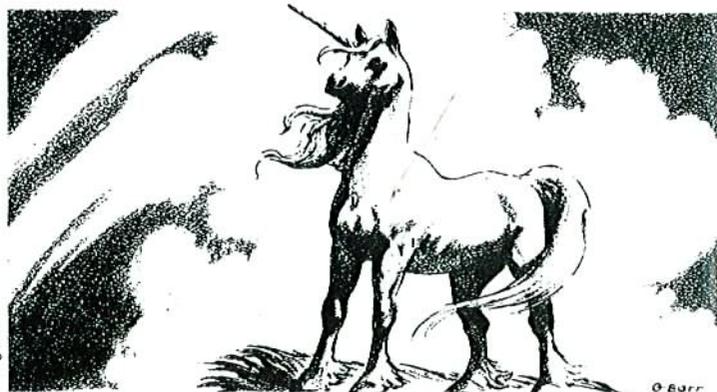
DEDICACE de R. MOORE
 Pour Cassandre et
 toutes les autres,
 avec notre amour.

“Mage 's Surprise” de Erik Olson.
 Les licornes sont si rares que les sorciers n'hésitent pas à transformer leurs lézards familiers pour tromper les jeunes vierges crédules.

Voici l'histoire que la dryade me raconta. Je n'avais pas ouvert la bouche pendant qu'elle parlait, et je demeurai silencieux lorsqu'elle se tut. Un flot de questions montait en moi, mes pensées allaient à la dérive ; la dryade, qui semblait le savoir, riait.

“Etranger, je vous ai dit qu'un millier de mots ne pourraient exprimer ce qu'on éprouve face à une licorne, et vous vous conduisez comme si vous en aviez déjà vu une.

— Je ne suis qu'un vagabond et la route est mon foyer, répondis-je, embarrassé. J'ai entendu beaucoup d'histoires et vu bien des choses étranges, mais jamais de créature comme celle dont vous m'avez parlé.”





ALORS, MIGRONNE, ON SE FAIT UNE PETITE SOCANNE AU FOULET TOUS LES DEUX?..

QUAND TU VEUX, GAMIN. TU SAIS BIEN QUE TOI ET MOI, ON EST LIÉ POUR LA VIE!..

ADRIEN-NE?..



CE QUE J'AIME CHEZ VOUS, MADE-MOISELLE, C'EST LE BLEU PROFOND DE VOS YEUX

'DECORNE PAS, ÇAMES, TU VAS M'FAIRE ROUGIR.



TOI, JANE! MOI, TARZAN!

FAIS PAS L' SINGE, ZANZAN. ÇA M' FAIT RIEN ET J'AI LES CÈVRES GERÇÉES.

QUELQU'UN A VU ADRIEN-NE?..



POUR HARRÛPE

HIP HIP HIP...

HEU, ADRIENNE?

HA, LES GRANDS FOUS!



ADRIENNE, J'AI GAGNÉ!

PEFFF... MÊME LUI, ALORS...

HOURRA!

DIS DONC, LE DÉBILE FAIS ATTENTION AVEC TA MITRAILLETTTE...



GRRLBMM... QU'EST-CE QUI T'ARRIVE ENCORE?!?

RIEN... UN CAUCHEMÂR!.. UN HORRIBLE CAUCHEMÂR!!!

WARHAMMER

Sous l'impulsion de Rick Priestley, l'équipe de GAMES WORKSHOP a développé un background commun à toute une gamme de jeux : de Warhammer 40 000 (WH40K) à Space Crusade, c'est le même univers impitoyable, où rendre un livre en retard à la bibliothèque peut vous envoyer à vie dans une légion disciplinaire !

D'après

Rick Priestley

Introduction

Ken Rolston

Adaptation

Samwise



IMPERIUM APPROVED

L'EMPEREUR CRUCIFIÉ

"Mieux vaut un corps mutilé qu'un esprit corrompu."

Depuis des siècles sans nombre, l'Empereur-Qui-Fut-Un-Homme-et-Qui-Est-Désormais-Un-Dieu règne dans la solitude de Son palais fortifié. Il reçoit chaque jour un millier d'âmes en sacrifice, car la vie humaine est la seule nourriture qui puisse soutenir le Maître de l'Humanité. Son corps n'est qu'une carcasse pourrissante, maintenue dans une mort-vivance éternelle par les vastes bio-mécanismes du trône impérial, mais Il gouverne un empire galactique qui englobe plus d'un million de soleils.

Le pouvoir impérial est absolu, comme la loyauté de Ses serviteurs. C'est un âge de ténèbres, d'ignorance et de cruauté : pour sauver l'homme, les joies et les libertés qu'il chérit le plus doivent être écrasées.

Mais tant que la vie subsiste, il y a de l'espoir. Là où des hommes font leur devoir, il y a de l'honneur. Là où ils affrontent un ennemi, il y a du courage et de l'héroïsme.

QUATRE CENT MILLE MILLIONS D'ÉTOILES

La Galaxie contient environ quatre cent mille millions d'étoiles. L'Imperium humain, qui est pourtant le plus vaste des empires stellaires, n'en contient qu'une infime portion. La plus grande partie reste inexplorée et de nouveaux mondes sont constamment découverts, inhabités ou peuplés de races étrangères.

L'expansion humaine a commencé il y a des millénaires. Elle a connu des interruptions, et même des périodes de recul où des mondes se sont trouvés coupés du reste de la civilisation avant d'être redécouverts. Cela explique la grande variété des planètes qui obéissent aujourd'hui à l'Empereur : leur technologie peut être primitive, médiévale, ou hautement avancée, leur vocation industrielle, agricole ou

minière, leurs étendues sauvages et peuplées de quelques tribus de

chasseurs, ou couvertes d'une gigantesque mégapole qui pointe ses tours haut vers le ciel et s'enfonce profondément sous la surface.

L'humanité se heurte régulièrement à des races extraterrestres évoluées et agressives, qui lui disputent la suprématie et qu'elle a appris à connaître au cours de milliers d'années de lutte. Toutes ces races partagent avec elle le secret du voyage dans le Warp, seul moyen pour les astronefs de dépasser la vitesse de la lumière.

LES SECRETS DU WARP

Le Warp est une dimension parallèle, un second univers où le temps et l'espace obéissent à d'autres lois. Pour franchir les distances interstellaires, les astronefs y pénètrent et se laissent porter par ses courants.

Le Warp n'a rien d'un fleuve tranquille. Il connaît de furieuses tempêtes qui peuvent isoler un monde pour quelques jours, des siècles ou à jamais. Il est peuplé de créatures d'essence chaotique qu'on nomme démons, vampires, spectres, chiens de l'ombre... Ces entités cherchent à pénétrer dans le monde physique pour dévorer l'âme ou la chair des êtres vivants. Ils y parviennent à la faveur des perturbations causées par l'usage des pouvoirs psychiques (télékinésie, téléportation, télépathie, etc.). La menace concerne donc toutes les espèces intelligentes, mais particulièrement l'humanité, qui traverse actuellement une phase critique de son évolution : bien qu'elle ne soit pas encore une race psychiquement développée, comme les Eldars par exemple, elle est en passe de le devenir. Le nombre d'humains qui manifestent des pouvoirs psychiques ("psykers") croît sans cesse, mais peu sont capables de les maîtriser. L'usage incontrôlé qu'ils en font attire les créatures du Warp comme la lumière les moustiques —

© 1992 Games Workshop Ltd. All rights reserved. "Chaos Marines", de Geoff Taylor.
Les Space Marines renégats comptent parmi
les plus féroces ennemis de l'Imperium.





et ces "moustiques" se révèlent trop souvent de terribles prédateurs.

Livrée à elle-même, la race humaine serait vite exterminée ou corrompue par le Chaos. C'est le premier danger auquel l'Empereur doit faire face.

L'INQUISITION

L'Empereur est Lui-même un psyker — le plus puissant de tous. Il a fondé l'Inquisition, dont les membres sont des psykers entraînés à détecter les humains qui possèdent des pouvoirs latents.

Certains sont jugés inutilisables : ils mourront devant le trône impérial et leur âme se consumera pour nourrir le Maître de l'humanité.

Parmi ceux qui peuvent être endoctrinés, les plus forts recevront un entraînement avant de servir dans l'administration, la Garde Impériale, le corps des Space Marines (où des unités spéciales, les "Archivistes", utilisent des armes psychiques), à moins qu'ils ne deviennent Inquisiteurs à leur tour.

Les plus faibles ne pourraient résister aux forces chaotiques sans la protection de l'Empereur. Ils la reçoivent au cours d'un rituel qui leur fait perdre l'usage de leurs yeux mais les garantit, dans une certaine mesure, contre la possession démoniaque et les autres attaques des créatures du Warp. Ces psykers "protégés" servent notamment dans l'Adeptus Astra Telepathica, qui assure les communications entre les planètes de l'Imperium. D'autres s'engagent dans l'Adeptus Astronomica. Ceux-là reçoivent des implants qui draineront un jour leur force vitale. Ils savent qu'ils ne survivront pas à plus de trois mois de service actif, mais les volontaires ne manquent jamais pour combler les pertes.

L'ADEPTUS ASTRONOMICA.

Assis sur les bancs d'une vaste salle sphérique, dix milles adeptes de l'Astronomica concentrent leur

"Space Marines", de Jim Burns. Elite de l'armée Impériale, les Space Marines ont reçu le surnom "d'AnGES de la Mort".

énergie mentale. Leurs cerveaux se consomment lentement à relayer le puissant signal que l'Empereur émet en permanence, et qui permet aux navigateurs humains de guider leurs vaisseaux dans le Warp.

Ce signal est perçu à 50.000 années-lumière de distance. Sa portée maximale coïncide avec les frontières de l'Imperium, qui s'étend de la frange occidentale de la Galaxie jusqu'à 30.000 années-lumière du centre. Que l'Empereur vienne à mourir, que le signal s'éteigne, et la navigation spatiale deviendra pour les hommes une entreprise beaucoup plus hasardeuse qu'elle ne l'est aujourd'hui. L'Imperium se disloquera et tombera divisé aux mains de ses ennemis.

On comprend le rôle crucial de l'Empereur qui est, au sens propre, le phare de l'humanité. Ses prêtres disent qu'il endure les souffrances d'une perpétuelle agonie et que ni les bio-machines, ni le sacrifice des âmes, ne suffiraient à le maintenir en vie sans un effort constant de Sa volonté. Ainsi s'explique la formule rituelle de l'Adeptus Astronomica : "Prions l'Empereur. Vivre est Son sacrifice comme le nôtre est de mourir".

LE CIMENT DE L'EMPIRE

Nous avons vu que l'Empire englobait une infinie variété de mondes. Seule la religion constitue un lien assez fort pour unir cet ensemble disparate.

Si l'Empereur est Dieu, les officiers et les hauts fonctionnaires sont ses prêtres. L'autorité qu'il délègue est de nature sacrée ; il est donc impossible de distinguer l'exercice du pouvoir de la religion. Ainsi, les centres administratifs sont appelés temples et les forteresses des Space Marines, monastères.

La science n'est plus qu'un vain mot car l'homme a renoncé à comprendre l'univers.

La science n'est plus qu'un vain mot car l'homme a renoncé à comprendre l'univers. Il doit faire face à des dangers dont l'ampleur décourage toute réponse rationnelle. La foi et l'héroïsme sont des vertus nécessaires, pas l'objectivité — car elle engendre le doute, et le doute ralentit l'action.

Cependant, les hommes d'aujourd'hui ont hérité des merveilles technologiques d'un âge oublié. Ils savent encore les utiliser, mais leur attitude n'a rien de scientifique : le Space Marine fait bénir son armure énergétique par les dieux de la bataille tandis que les manuels d'instruction des Navigateurs prescrivent des libations et des gestes sacrés à effectuer scrupuleusement avant d'actionner les commandes du tableau de bord.

La production et l'entretien des machines sont assurés par les Technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus. Certains, les Technomats, acquièrent leur savoir sans apprentissage, par implantation directe des connaissances dans le cerveau. Ce procédé est appelé électrogreffe. Il change entièrement la personnalité du sujet et renforce sa loyauté mais provoque à terme des dégénérescences mentales : amnésie, psychose, dépression...

LES ANGES ET LES LOUPS

Les Space Marines forment l'élite de l'Armée Impériale. Des Dark Angels aux Space Wolves, des sauvages Silver Skulls, qui accrochent à leurs armures les têtes de leurs ennemis, aux intégristes Ultramarines, chaque chapitre recrute sur un monde différent et possède ses propres traditions.

Dans la forteresse orbitale des Dark Angels, les mille Space Marines du chapitre s'assemblent régulièrement pour célébrer la Fête de la Malédiction.

Des altérations génétiques en ont fait des montagnes de muscles, un entraînement impitoyable, des bêtes de combat, et les cicatrices qui zèbrent le visage des vétérans témoignent de leur mépris total de la mort.

Chacun verse une goutte de son sang dans la coupe qui passe à la cantonade. Le sang des braves est délayé dans du vin et tous en boivent une gorgée. Tel que l'Empereur l'a institué, le rituel est accompli. Il doit être renouvelé chaque année — et si une longue campagne ou une bataille soudaine l'interdisent, c'est un mauvais présage.

Le monastère-forteresse des Space Wolves se trouve à des milliers d'années-lumière. Sur ce monde dont la population ressemble aux vikings de l'ancienne Terre, l'ambition des plus courageux est de tuer un dragon à l'arme blanche ; alors, peut-être, seront-ils admis à franchir les portes du monastère et à servir dans les rangs des "guerriers des dieux". Imagine-t-on ce qu'un jeune barbare peut ressentir lorsqu'après avoir prouvé sa loyauté, il revêt pour la

**Chacun verse
une goutte de son
sang dans la
coupe qui passe à
la cantonade.**

"Imperial Guard", de John Blanche.
**La garde Impériale forme le
gros des forces interstellaires
humaines.**

première fois une armure de pouvoir ? Il peut vivre sans air et voir dans les ténèbres, son gant énergétique multiplie la force de ses coups par cent et son fulgurant crache la mort à distance. Un tel guerrier se sent invincible. Il ne flanchera pas, ni sur un monde étranger quand un titan orkoïde marchera vers lui en ébranlant le champ de bataille, ni dans les couloirs délirants des vaisseaux tyrannides, lorsqu'il lira sur son détecteur que des créatures inconnues l'encerclent et se rapprochent. Et s'il devait pourtant connaître une défaillance, une injection massive de drogues de combat l'aiderait à faire son devoir.

L'HÉRÉSIE D'HORUS

Un chapitre de Space Marines dispose d'armures, de services logistiques et de sa propre flotte. Cette parfaite autonomie est nécessaire lorsque les troupes sont basées sur des mondes frontières très isolés. C'est aussi une marque de confiance unique : dans les forces conventionnelles, l'armée et la flotte n'obéissent pas aux mêmes officiers, ceci afin d'éviter qu'un général ambitieux ne se taille un fief, ou ne navigue vers la Terre dans l'espoir sacrilège de renverser l'Empereur. Une telle trahison est presque inconcevable chez les Space Marines, dont la loyauté est rarement prise en défaut.

Les commandants de Marines dépendent directement de l'Empereur et n'ont pas d'autres supérieurs hiérarchiques. Ce cloisonnement a quelques effets pervers : il favorise les rivalités entre chapitres, qui souvent dégèrent. C'est ainsi que les Space



Wolves et les Dark Angels se sont battus onze fois au cours de leur histoire. Récemment, les Loups ont expulsés les Anges de la deuxième lune de Magdelon, célèbre pour ses mines de diamant.

Mais s'il existait un commandement central — un intermédiaire entre l'Empereur et ses troupes d'élites — les risques de guerres intestines seraient encore plus grands. Les millénaires n'ont pas effacé le souvenir de l'hérésie d'Horus. Ce dernier était le Maître de Guerre de l'Empereur. Il vendit son âme au Chaos et entraîna avec lui la moitié des chapitres de Space Marines. En ce temps-là, l'Empereur vivait encore, au sens qu'on donne ordinairement à ce mot. Il défait Horus en combat singulier, mais les troupes renégates, les Marines du Chaos, trouvèrent refuge dans l'Œil de la Terreur⁽¹⁾. Trop souvent, leurs descendants en reviennent pour attaquer les planètes de l'Imperium.

LES RACES EXTRA-TERRESTRES

La plus brillante civilisation extra-terrestre de la galaxie est celle des Eldars. Dotés de pouvoirs psychiques étendus et d'une technologie hyper-sophistiquée, les Eldars vivent dans des vaisseaux-mondes dont chacun est indépendant et se suffit à lui-même.

En règle générale, les Eldars se mêlent peu des affaires des autres races. Lorsqu'ils combattent, ils se montrent de fiers guerriers, que les circonstances les opposent aux humains, ou qu'ils s'allient avec eux pour repousser une invasion Ork.

Les Orks sont des barbares qui aiment la guerre et ne savent rien faire d'autre. Armés de matériel de récupération bricolé et personnalisé par leurs "Mekboyz", ils lancent des raids qui inquiètent toutes les races civilisées⁽²⁾. Au moins est-il possible de traiter avec eux, alors qu'on ne négocie pas avec les Genestealers...

A LIRE

• *Warhammer 40.000 : Rogue Trader*, de Rick Priestley. Un jeu en anglais édité par Games Workshop et distribué par AGMAT.

• *Chaos*, revue en français sur les produits Games Workshop, est disponible en boutique de jeux. Voir notamment le N°11 (les mondes de la Galaxie, le voyage dans le WARP) et les N°14 et 15 (avec une nouvelle de William King, *Les maraudeurs du diable*, qui se déroule à l'époque de l'Hérésie D'Horus)

• *Etoiles, garde à vous*, de Robert Heinlein, Ed. J'ai Lu : armures de combat et raids sur les planètes étrangères.

• *La saga des Berserkers*, de Fred Saberhagen, Ed. Atalante : des vaisseaux surgis de nulle part envahissent la Galaxie. Leur objectif : détruire la vie.

"Eldars", de Dave Gallagher. **Soldats-troubadours, les Eldars "Harlequins" considèrent la guerre comme une forme d'art.**



AVANT QUE LA GANGRENE S'ÉTENDE...

Les Genestealers (voleurs de gènes) sont apparentés à ces monstres qu'on appelle Aliens dans d'autres univers. Assez résistants pour survivre dans l'espace profond, ils peuvent broyer l'armure d'un Space Marine entre leurs griffes. Pour se reproduire, ils injectent avec leur langue un "œuf" sous la peau de leur victime. Cette dernière ne garde aucun souvenir de l'expérience — mais ses enfants seront des hybrides de Genestealer et d'humain, eux-mêmes capables d'infecter d'autres victimes. En quelques générations, une planète humaine peut se trouver entièrement peuplée de Genestealers. Que peut faire l'Imperium, sinon couper le membre malade avant que la gangrène s'étende ? Les planètes touchées sont donc impitoyablement détruites à l'aide d'armes bactériologiques ou nucléaires. Les Genestealers voyagent à bord des fameux Space Hulks, épaves longues de plusieurs kilomètres qui dérivent dans la Galaxie depuis des temps immémoriaux. Le seul moyen de prévenir le mal est d'attaquer ces vaisseaux lorsqu'ils approchent d'un système planétaire. L'usage des missiles atomiques est exclu car des trésors technologiques indispensables à l'Imperium dorment dans les flancs des Space Hulks. Il faut donc les prendre à l'abordage ! C'est le rôle des Space Marines, qui font leur devoir sans se soucier des pertes. Le problème est de détecter les Space Hulks à temps, car ils peuvent surgir du Warp n'importe où, n'importe quand, et parfois même avant d'y être entrés !

D'OU VIENNENT LES GENESTEALERS ?

Il est évident que les Genestealers, incapables d'utiliser le moindre outil, n'ont pas construit les Space Hulks et n'en sont que les passagers. Mais de quel monde viennent-ils ? Et comment l'évolution y a-t-elle produit cette aberration : des monstres qui se reproduisent en anéantissant une espèce, puis en cherchant une autre espèce à anéantir et ainsi à jamais ?

Cette énigme a longtemps troublé les sages de l'Imperium. Jusqu'au jour où l'on s'aperçut qu'une zone située à la périphérie de la Galaxie ne répondait plus aux signaux et n'était plus accessible par le biais du Warp. La zone concernée s'élargissait comme une tache d'encre, engloutissant monde après monde. Il y eut des reconnaissances, il y eut des combats, et les survivants firent des rapports qu'on ne crut pas. Mais quand les premiers réfugiés arrivèrent des planètes sinistrées, l'horrible vérité se fit jour : les Genestealers n'étaient qu'une avant-garde. Ou plus

1— L'Œil de la Terreur est une zone de la Galaxie où le Warp et l'espace normal s'interpénètrent. Les démons y côtoient les êtres mortels sur des mondes déments (surface plate, ciel de feu, etc.).

2— Pour plus de détails, voir le dossier "Des Orques aux Orks" dans notre précédent numéro.



exactement, des armes biologiques conçues pour éprouver la résistance des humains et préparer la venue de leurs maîtres : les Tyranides.

L'ULTIME MENACE

Dans le vide glacial de l'espace intergalactique se déplace une immense chose vivante formée de milliards et de milliards de créatures aux esprits interconnectés. Ces créatures sont les Tyranides et leurs esclaves ; l'entité qu'ils composent se nomme l'Esprit-Ruche.

Les Tyranides voyagent à bord de vaisseaux faits de tissus organiques. Ces astronefs vivants et semi-conscients résultent de manipulations génétiques. Car les Tyranides n'utilisent pas la technologie pour satisfaire leurs besoins : ils modifient les espèces pour en faire des esclaves spécialisés. La quasi-totalité de leur équipement est biologique, des ascenseurs jusqu'aux épées, qui sont vivantes et grandissent avec leur propriétaire !

Lorsque les Tyranides s'emparent d'un monde, ils n'y séjournent pas longtemps. Ils l'exploitent comme un gisement : minéraux, carburant, matériel biologique, la flotte-essaim absorbe tout et ne laisse derrière elle qu'une boule de rocher sans atmosphère.

"Tyranids in action", de Adrian Smith.
Un peloton d'éclaireurs Ultramarines attaque un vaisseau Tyranide.

Les Tyranides voyagent à bord de vaisseaux vivants et semi-conscients.

Combien de galaxies les Tyranides ont-ils épuisées, intégrant les chairs et les gènes de chaque créature vivante à leur flotte monstrueuse ? Face à la farouche volonté de l'Esprit-Ruche, l'esprit d'un malheureux psyker humain est soufflé comme une chandelle dans un ouragan.

Le péril est immense, pour l'homme comme pour tout ce qui vit dans notre Galaxie. Tandis que les premiers vaisseaux tyranides pénètrent dans l'Empire, l'arrière-garde commence à peine à s'éveiller d'une longue hibernation. Déjà, le chapitre des Ultramarines a lancé plusieurs attaques contre des vaisseaux tyranides, avec des fortunes diverses, mais sans jamais reculer. L'heure du sacrifice suprême a sonné.

Communiqué
DRAGON® Magazine vous tiendra au courant de l'évolution des combats. Réaffirmez votre loyauté envers l'Empereur et ne cédez pas à la panique. La flotte tyranide n'a pas encore atteint vos demeures — ni le siège de la rédaction.

L'introduction de cet article est © 1989 by Ken Rolston. Les passages cités et, de manière générale, la matière de cet article proviennent du jeu Warhammer 40.000, de Rick Priestley, ainsi que des jeux et suppléments développés par l'équipe de Games Workshop et se déroulant dans l'univers de WH40K.

Les illustrations et photographies de dioramas illustrant ce dossier sont © Games Workshop Ltd. Reproduites avec l'aimable autorisation de l'éditeur. Merci à Alain Boisseau et Phil Gallagher pour leurs conseils avisés.

Si vous confondez Space Hulk et Space Crusade, ou si vous prenez Ultramarines pour une extension de Space Marine, cet article va vous éclaircir les idées !

SIX JEUX POUR L'UNIVERS DE WH40K

Au commencement était Warhammer 40.000 — le jeu qui fut créé en même temps que l'univers et lui donna son nom. Depuis, GAMES WORKSHOP a développé cinq autres jeux pour simuler les combats où s'illustrent les glorieux Space Marines de l'Imperium⁽¹⁾.

Cette abondante production se répartit en deux catégories : jeux de guerre sur figurines et jeux de plateau.

WH40K et Space Marine se classent dans la première. Vos troupes évoluent sur une table où vous placez des éléments de décor : bâtiments, collines, mais aussi rivières de lave en fusion, forêts de cristal... En l'absence de plateau divisé en cases, les déplacements se mesurent à la règle. Cette formule présente une grande souplesse puisqu'elle vous permet — si vous disposez des figurines nécessaires — de simuler n'importe quel conflit de l'Age de l'Imperium, de l'escarmouche à la bataille rangée, avec ou sans véhicules. On peut trouver de nombreux scénarios dans le commerce et il est encore mieux de faire les siens.

Cependant, les jeux de guerre sur figurines demandent un certain investissement : les parties sont généralement plus longues et les règles plus complexes que celles des jeux de plateau. A cette dernière catégorie appartiennent, Space Hulk, Space Crusade, Advanced Space Crusade et Ultramarines. Ces jeux se déroulent à l'intérieur de vaisseaux extra-terrestres attaqués par des pelotons de Space Marines. Naturellement, les vaisseaux diffèrent d'un jeu à

"La victoire ne revient pas toujours aux gros canons, mais si nous restons devant, nous allons perdre !"
(Cdt Edicius, Ch. Silver Skulls)

l'autre, de même que leurs défenseurs. Chaque jeu offre un plateau modulable qui représente la section du vaisseau où ont lieu les combats. Ce plateau s'agence différemment à chaque partie, ainsi la configuration des lieux n'est jamais la même.

JEUX DE GUERRE SUR FIGURINES

WARHAMMER 40.000 (WH40K)

WH40K est un jeu très riche : du scénario de base où les Space Marines affrontent les Orks aux dernières extensions parues, vous avez suffisamment de troupes, de monstres, de pouvoirs psychiques, d'armes et de véhicules pour occuper une vie de joueur ! De plus, le système est assez flexible pour s'adapter à d'autres univers de SF.

La présence d'un arbitre n'est pas obligatoire, mais permet de ménager des surprises aux deux camps : une pluie de spores hallucinogènes, par exemple, ou des rochers vivants prêts à rouler sur les troupes qui cherchent leur couvert.

Les wargamers endurcis trouvent WH40K simple et très accessible. Ceux qui n'ont jamais pratiqué le jeu de guerre sur figurines pourront

être d'un autre avis — d'autant que les règles ne sont pas traduites. Dommage, car elles comprennent une passionnante histoire de l'Imperium qui pourrait, à elle seule, justifier leur achat.

Le jeu se présente sous la forme d'un livre relié, très bien illustré. Aucune figurine n'étant fournie, il

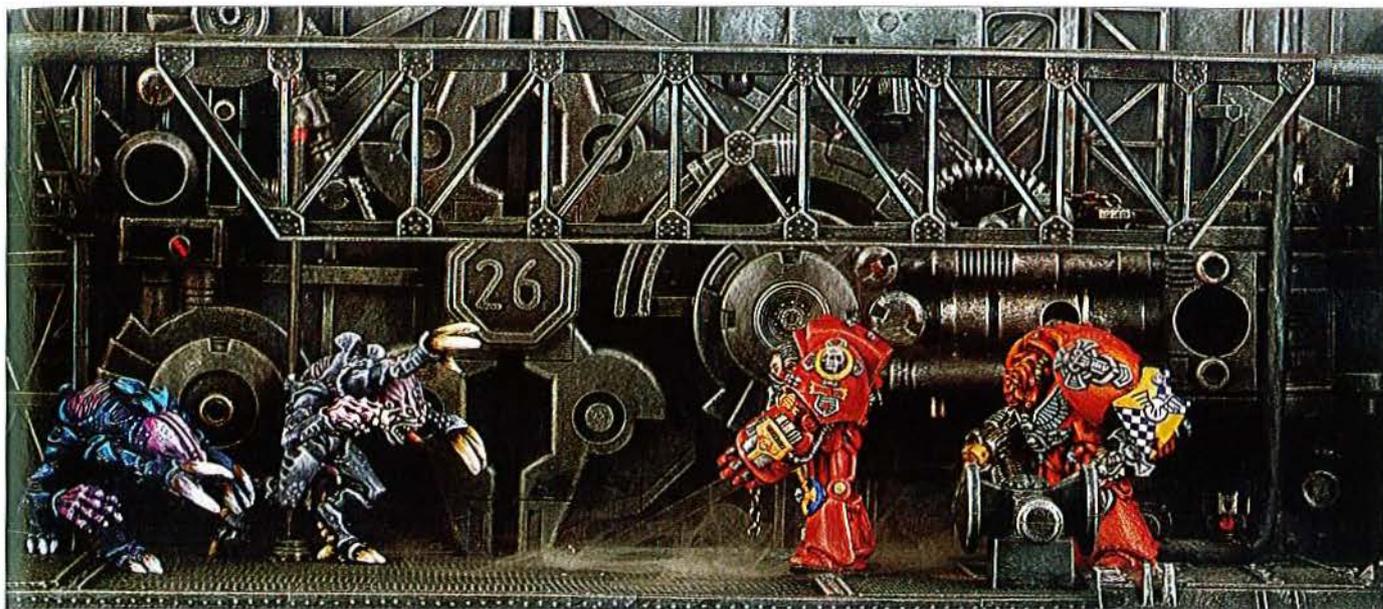


Texte

Samwise

Pierre Finas

(1) Nous parlerons dans un prochain numéro de Space Fleet, jeu de plateau consacré au combats entre vaisseaux spatiaux à l'Age de l'Imperium.



Figurines Citadel pour WH40K.

faut les acquérir séparément — ce qui peut revenir cher si vous voulez commander une grande armée ! Depuis la sortie de *WH40K*, GAMES WORKSHOP a compris que cet obstacle pouvait être rédhibitoire : tous les autres jeux présentés dans cet article sont vendus dans une boîte qui contient des figurines de plastique et tout ce qui est nécessaire pour jouer.

Extensions : *WH40K Compendium* (liste d'armées pour les Space Marines, la Garde Impériale, les Squats...) et *WH40K Compilation*. (Space Marines "Terminator", Eldars, Genestealers...) A signaler la parution prochaine de *The Battle Manual* (règles de combat révisées et catalogue des armes courantes) et de *The Vehicles Manual*.

SPACE MARINE 2^E ÉDITION

Cette fois, plus de 500 figurines sont fournies dans la boîte : Eldars, Orks, Space Marines, sans parler des tanks, des glisseurs, et des immeubles de carton... Il est vrai qu'un combattant ne mesure que 6 mm, environ cinq fois moins que les figurines utilisées dans *WH40K* et tous les autres jeux de la gamme. Cette échelle réduite présente des avantages : la plupart des figurines se peignent en deux coups de pinceau et l'on peut faire intervenir les titans dans la bataille (ces gigantesques machines de guerre humanoïdes inspirées de *Robotech*, ou de *l'Empire contre-attaque* mesureraient près de 50 cm à l'échelle standard!).

Les titans apportent beaucoup au jeu et on peut se réjouir d'en trouver un dans la boîte de la 2^e édition. De plus, une révision complète des règles a fait de



Space Marine un jeu extrêmement fluide et attrayant. Difficile de trouver plus accessible dans sa catégorie.

Extensions : *Armies of the Imperium* (Space Marines et Garde Impériale) ; *Renegades* (Eldars et forces du Chaos). Prochainement : *Orks & Squats Warlords*.

JEUX DE PLATEAU

SPACE HULK

Si tous les jeux qui suivent présentent des plateaux modulables, celui de *Space Hulk* reste un modèle du genre. Il est fait de pièces et d'éléments de couloirs qui s'emboîtent comme un puzzle. Posez quelques portes sur leurs socles et vous voici à bord d'un Space Hulk, un de ces gigantesques vaisseaux délabrés hantés par les Genestealers. Un peloton de Space Marines en armure terminator doit s'y frayer un chemin. Sa puissance de feu est terrifiante (fulgurant, missiles, canon à plasma...), mais les Genestealers attaquent par vagues massives et sont presque invincibles au corps à corps...

Les figurines sont superbes, le livret de scénarios permet de varier les missions, des règles parfaitement huilées récompensent le sang-froid et les qualités tactiques. Et l'intérêt ne faiblit jamais, tant qu'il reste un marine sur le plateau ! Un excellent jeu où l'on retrouve la tension et l'ambiance du film *Alien II*.

Extensions : Indispensable au joueur assidu, *Deathwing* contient des règles pour jouer en solo et un générateur de mission. *Genestealers* introduit le combat psychique et les hybrides d'humains et d'aliens. Les deux extensions précédentes sont des boîtes contenant des éléments de couloirs et de nouvelles figurines. Quant à *Space Hulk Campaign*, c'est un livre relié rassemblant quatre campagnes, des extensions de règles (terminators renégats) et de nouveaux éléments de plateau.



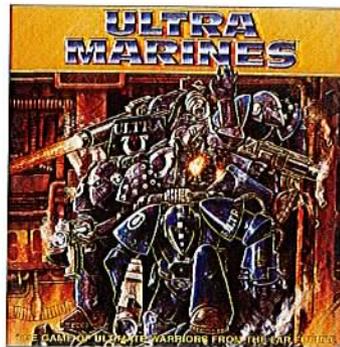
SPACE CRUSADE

Le joueur de *Space Hulk* doit faire preuve d'une certaine concentration pour gérer ses déplacements dans les couloirs étroits. Dans *Space Crusade*, au contraire, des règles très simplifiées permettent de jouer à l'instinct. Plusieurs détachements de Space Marines — appartenant à des chapitres différents, donc rivaux — s'efforcent de nettoyer un Space Hulk de la vermine du Chaos qui l'infeste. On s'étonne un peu de voir des Marines renégats alliés aux Orks et aux Genestealers et tout ce beau monde confondu sous l'étiquette de "vermine du Chaos". (Ni les Orks, ni les Genestealers ne sont des créatures du Chaos — voir notamment le supplément *Waaargh the Orks* pour WH40K). Mais passons, *Space Crusade* est le jeu d'initiation qu'on attendait, et c'est le plus important ! Largement diffusé par MB, il bénéficie d'une présentation somptueuse : grande variété de figurines, plateau modulable avec murs et portails, cartes, compteurs... Il suffit d'ouvrir la boîte pour avoir envie de jouer ! Evidemment, le jeu n'est pas aussi prenant que *Space Hulk* — mais c'est le prix de la simplicité⁽²⁾.

Extensions : *Mission : Dreadnought, L'attaque des Eldars* (à paraître). De nouvelles figurines dans chaque extension.

ADVANCED SPACE CRUSADE

Ce jeu, de même complexité que *Space Hulk*, offre aux Marines de l'Imperium un nouveau cadre pour leurs exploits : les vaisseaux vivants des Tyrannides, maîtres et créateurs des Genestealers. Le plateau figure une extraordinaire succession de salles-estomacs et de boyaux fermés par des sphincters, où l'on patauge dans des flaques de liquides organiques. On a le droit de préférer les bons vieux couloirs de *Space Hulk*, mais il faut reconnaître que les créateurs de GAMES WORKSHOP ont magistralement renouvelé le thème du combat en huis clos. Quant aux bio-armes des Tyrannides et de leurs



Figurines Citadel pour WH40K.

esclaves Zoats, elles sont absolument ignobles : les munitions, vivantes et corrosives, poussent à l'intérieur des fusils ! dans une chambre spéciale, une créature à tête d'araignée arrache leur coquille de chitine ! elles se mettent à hurler — car l'air est un poison pour elles, tandis que le canon, vivant lui aussi, les éjecte dans un puissant spasme... S'il existait un prix récompensant les jeux au background le plus original, *Advanced Space Crusade* le remporterait haut la main.

ULTRAMARINES

Retour dans les traditionnels Space Hulks, mais la lutte contre les aliens n'est plus le thème principal (ils n'interviennent plus que par le biais d'une carte-événement). Chaque joueur contrôle un peloton de Space Marines éclaireurs en quête des trésors technologiques que recèle l'épave. Pour gagner, il est conseillé de tirer à vue sur les Space Marines des autres pelotons (pendant ce temps, les Aliens s'amuse... Si l'Empereur de l'Humanité lit Dragon, nous lui conseillons de mettre un peu d'ordre dans son armée!).

Les éléments du plateau proviennent de *Space Hulk* et les figurines d'*Advanced Space Crusade*. Après la débauche de matériel des jeux précédents, on est un peu déçu... Et à quoi bon faire des règles courtes, si elles sont incomplètes ? On est sans cesse confronté à des situations qu'elles ne prévoient pas — avec toutes les disputes que cela entraîne, même entre bons amis ! Dommage : mieux fini, *Ultramarines* aurait pu être un bon jeu d'initiation, plus accessible encore que *Space Crusade*.

FIGURINES

Space Marine mis à part, tous les jeux présentés dans cet article utilisent des figurines à l'échelle courante (25 mm). Il est donc possible de faire passer les figurines d'un jeu à l'autre et de compléter ses troupes avec d'autres modèles vendus chez les détaillants spécialisés.

Les figurines CITADEL sont spécialement conçues pour les jeux GAMES WORKSHOP, qu'elles soient fournies dans les boîtes ou séparément, en 25 mm comme en 6 mm. Si vous trouvez les figurines en métal un peu chère, Citadel vous propose de nombreux modèles en plastique, d'une très bonne qualité de gravure (voyez les Marines du Chaos en 6 mm : malgré leur petite taille, le rendu des détails est impressionnant).

Vous trouverez des conseils pour peindre vos figurines, des aides de jeu et des suppléments de background dans la revue *White Dwarf* (en anglais). Consultez aussi, dans Dragon® N°5, la rubrique "A la pointe du pinceau" consacrée aux Space Marines, le dossier Alien de notre N°3 et l'article sur *Space Crusade* dans notre N°0.



Warhammer 40.000, Space Marine, Space Hulk, Advanced Space Crusade, Ultramarines, Citadel Miniatures sont des marques déposées appartenant à Games Workshop Ltd.

Tous les produits présentés dans ce dossier sont édités par Games Workshop et distribués par AGMAT à l'exception de Space Crusade et de ses extensions, développés par Games Workshop, édités et distribués par MB.

(2) A noter que *Space Crusade* est adapté sur micro, et *Space Hulk* en passe de l'être. Voir rubrique Dracosoft p. 55.

DRACOSOFT

Jeux vidéo :
News & Previews

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

◆ **Délivrance**, jeu d'action-réflexion situé dans un contexte médiéval-fantastique pourrait bien détrôner le classique du genre : Gods. Sur AMIGA et ST à partir de *mai*.

CRYO

◆ Très beaux graphismes et musique de qualité pour l'adaptation micro de **Dune**. Vous êtes Paul Atreïdes, et votre but est de chasser les Harkonnen de la planète. L'aspect aventure/dialogue se marie



Dune

harmonieusement avec la stratégie. On se déplace en ornithoptère ou à dos de vers des sables (images superbes). A noter que la capture du ver ne donne pas lieu à une séquence d'arcade. Certains s'en plaindront mais, au moins, ce mode de transport est à la portée des joueurs maladroits...

ELECTRONIC ARTS

◆ Ne fréquentez plus les cafés et autres lieux de perdition ! **Rempart**, le jeu d'arcade, sera prochainement adapté sur PC, et vous pourrez y jouer chez vous. Thème : construire un château et le défendre contre les envahisseurs.

GREMLIN

◆ **Flag** : Le village voisin n'a qu'un but, capturer votre drapeau, par la force ou la magie, afin de vous



Flag

asservir pendant un an. Bien sûr, vous n'allez pas vous laisser faire. En *juin*, sur PC et AMIGA. ◆

◆ **Daemonsgate** : Ce jeu de rôles médiéval-fantastique très attendu arrive en *septembre* sur PC. Sortie également annoncée sur Amiga et ST. ◆ **Plan 9 from outer space** : le film le plus nul de l'histoire du cinéma fantastique ("si mauvais qu'il exerce une étrange fascination") devient un jeu sur PC, Amiga, ST. Et la cassette vidéo du film est fournie avec le logiciel !

LEGEND SOFTWARE

◆ **Gateway** est une aventure spatiale inspirée des romans de F. Pohl et teintée de cyberpunk. Ce jeu textuel, agrémenté de digitalisations somptueuses, sort en *mai* sur PC. En anglais, hélas !

MIRAGE

◆ Même si les concepteurs du jeu s'en défendent, **The humans** s'inscrit dans la lignée de **Lemmings**. Les rongeurs ont cédé la place à des hommes préhistoriques à l'allure de Fat Freddie. Comme leurs prédécesseurs, ils

ont désespérément besoin de vous pour s'organiser et lutter contre l'adversité. Vous avez bien un peu de place pour les accueillir dans votre appartement ? Sur AMIGA, ST, LYNX, GAMEBOY, MEGADRIVE en *mai*. ◆ Forçat du travail et spécialiste de la

A partir de ce numéro, l'actualité micro se détache de la rubrique Previews pour remplir ses propres pages : vous trouverez dans DracoSoft une revue des éditeurs suivie de brèves et, parfois, d'encadrés sur des logiciels qui méritent une attention particulière.



Daemonsgate

Texte

Frédéric Lascombe

Ultima

Olivier Rogé

3D vectorielle, Mike Singleton nous prépare deux superbes nouveautés sur PC : pour *mai*, *Ashes of the Empire*, où vous avez six mois pour forger un empire dans l'univers de *Midwinter* (et un jour de repos ensuite, comme à la rédaction), et *Galacticon*, jeu d'exploration spatiale au background très riche.

PSYGNOSIS

◆ Avant de pouvoir enfin incarner un virus dans de désopilantes aventures, *Microcosm* nous fait revivre le film "L'aventure intérieure". A bord d'un sous-marin miniaturisé, vous foncez dans les vaisseaux sanguins du président afin de localiser la tumeur qui le ronge. Un véritable déluge d'images digitalisées. Sur CD-ROM, *fin 92*.

SIERRA ON LINE

◆ A la rentrée, l'entreprise à créer des jeux d'aventure fera avancer le compteur de *Quest for Glory* à III, celui de *King Quest* à VI (dix ans déjà !), et celui de *Space Quest* à V. ◆ Il faudra attendre jusqu'en *octobre* pour voir *The Riftwar Saga*, *Betrayal at Krondor*, premier d'une série de neuf jeux de rôles mettant en scène un elfe noir en rupture de ban. Graphismes de qualité et extérieur géré en 3D. Sur PC.

SILMARILS

◆ *Ishar*, la suite de *Crystal of Arborea*, est un jeu de rôles qui tente de coller de près au système de jeu d'AD&D® tout en accordant une grande importance aux relations entre les personnages ; au point qu'un



Ishar

vote est nécessaire pour entrer dans l'équipe. Disponible sur ST et AMIGA, plus tard sur PC.

STARBYTE

◆ *Soul Crystal* : Amis futur-bacheliers, je vous encourage vivement à ne pas rater la sortie de ce jeu d'aventure textuel allemand avant sa traduction française. Sur PC dès que l'unification de l'Europe sera terminée.

VIRGIN GAMES

◆ *Fables and Fiends*, ex-Kyrandia, sortira en *juin* sur PC.

NEW WORLD COMPUTING

◆ *Planet's Edge*, réalisé par l'équipe de *Might and Magic*, vous permettra d'explorer des systèmes stel-



Bat 2

laire. Puzzles et énigmes au programme. Disponible en version française sur PC, plus tard sur Amiga.



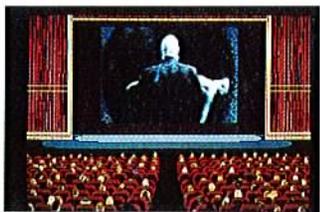
Bat 2



Ishar



Flag



Plan 9 from Outerspace

UBISOFT

◆ *Bat 2*, le jeu de SF baroque présenté dans notre N°3, est disponible sur ST. Les possesseurs d'Amiga et de PC attendront *Septembre*.

INFOGRAMES

◆ La société française envisage de distribuer directement sa production aux USA. Le premier logiciel concerné pourrait être *Eternam*, jeu d'aventure sur PC. L'action se déroule dans un parc d'attraction futuriste où sont recréés différents lieux et diverses époques qui, parfois, s'interpénètrent... Savez-vous reconnaître un jeu multi-univers quand vous en voyez un ?

EN VRAC

◆ Dans la catégorie "Cassons de l'Alien", *Alien Breed* s'impose comme un excellent jeu d'action sur Amiga. On peut jouer seul ou à deux, chaque joueur contrôlant un personnage. ◆ Sur le même thème, *Space Crusade* (l'adaptation du célèbre jeu de plateau Games Workshop/MB), est beaucoup plus tac-



Space Crusade

ULTIMA UNDERWORLD

En attendant la réalité virtuelle

Dans la série Ultima, deux logiciels viennent de sortir presque simultanément : *Ultima 7* et *Ultima Underworld*. Les deux jeux se déroulent dans le monde de Britannia, mais si le premier se présente et fonctionne comme les précédents titres, il n'en va pas de même avec *Ultima Underworld*.

Dans *Underworld*, vous quittez une nouvelle fois notre monde pour l'univers de Britannia. Vous vous incarnez dans l'Avatar, ce héros aux vertus légendaires qui se manifeste en temps de grave péril. Un inconnu vous est apparu la nuit dernière. Il vous a supplié de mettre un terme aux exactions de son frère, qui risquent de provoquer l'anéantissement de Britannia. L'inconnu vous téléporte au sein de la colonie qui tente de peupler les Grands Abysses Stygiens, autrefois la source du mal qui envahissait le continent. Vous y assistez, impuissant, au rapt de la fille du baron local et êtes, de plus, accusé de complicité ! Obligé de vous disculper, vous

partez à la recherche de la victime dans les profondeurs abyssales où son ravisseur l'a emmenée.

La grande nouveauté qu'introduit *Underworld* dans le domaine des jeux de rôles et d'aventure est la vue subjective en 3D. Contrairement aux autres épisodes de la série Ultima, vous contrôlez un seul personnage et il n'est pas visible à l'écran ; les scènes représentées sont celles que vos yeux perçoivent.

Le système 3D, comparable à ceux des simulateurs de vol ou de course automobile, permet de se déplacer de façon plus réaliste et moins saccadée. Finis les mouvements "case à case" et les changements de direction à 90° ! Vous avez vraiment la sensation de descendre des couloirs en pente ou de flotter au gré du courant dans les rivières souterraines ; vous pouvez même contourner un monstre et le voir sous tous les angles !

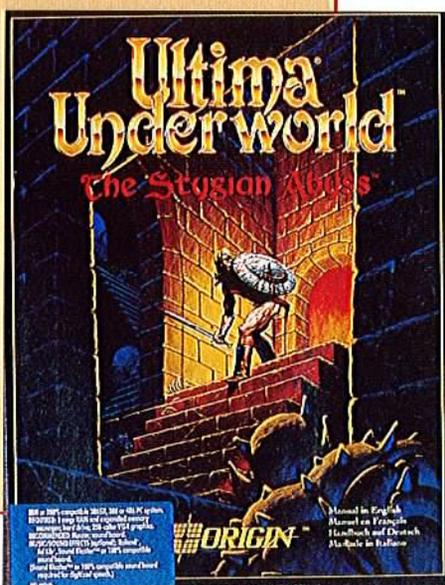
De plus, le jeu offre des dialogues plus élaborés, un tracé automatique de la carte des lieux,

des séquences de combat plus réalistes, un niveau de jeu paramétrable...

Underworld annonce les jeux de demain. Car ce n'est qu'un début ! Avec les fantastiques capacités de stockage du CD ROM, la qualité des images et des sons approchera la perfection. L'équipe d'Origin vient de prouver qu'elle sera pleinement en mesure d'exploiter les possibilités de ce nouveau support.

ULTIMA UNDERWORLD

Concepteur : Lord British
Editeur : Origin Systems
Distributeur : Mindscape
Logiciel et 4 manuels en anglais.
Disponible sur PC.
Compatible : PC 386, SX ou DX et 486, VGA, MCGA. 2 Mo de mémoire et 13 Mo sur disque dur.



tique puisque c'est un groupe de cinq Marines que vous dirigez. Le système de jeu rappelle celui d'*Hero Quest*, en mieux. ♦ Gremlin avait produit *Space Crusade*, mais c'est Electronic Arts qui nous prépare, pour Noël, une adaptation de *Space Hulk* (voir notre dossier WH40K). La réalisation sera nettement plus ambitieuse : vous suivrez l'action en 3D, par les yeux de vos marines. Le jeu se déroulera en temps réel, mais vous disposerez d'un "time out", un délai de réflexion qui se réduira si votre sergent est tué. ♦ Jeux en réseaux : une adaptation du jeu de plateau *Zargos* est en cours de développement sur Mac, système 7. ♦ Toujours sur Mac, *Robosport* permet à plusieurs joueurs de s'affronter par armées de robots interposées. ♦ Vous n'avez qu'un seul ordinateur, et c'est un Amiga ? Ne pleurez plus ! Avec *Steel Empire*, vous serez quand même grand général des robots, contre un autre joueur ou seul contre l'ordinateur. Un jeu très agréable, même s'il n'est pas révolutionnaire. ♦ Une extension de terrain pour le wargame futuriste, *Battle Isle*, est disponible sur Amiga, tandis que le jeu de base sort sur PC. Disque dur recommandé. ♦ On parle d'une adaptation sur micro du jeu de rôles *L'œil noir*.



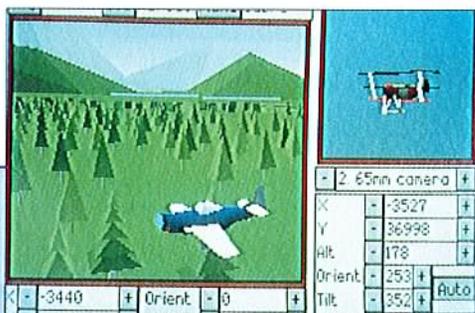
Stunt Island

STUNT ISLAND & COASTER

Le film de vos exploits

Certains simulateurs de vol (*Battle of Britain*, par exemple) vous permettent de revoir vos manœuvres grâce au "magnétoscope" intégré au logiciel. Disney Software va plus loin avec *Stunt Island*, qui combine mise en scène et pilotage. Un éditeur de décor vous permet de créer, sur mesure, le cadre de vos futurs exploits. Puis, vous prenez les commandes d'avions de cascade (10 modèles différents, sans compter le delta-plane et le parachute). Après avoir enchaîné vos manœuvres, vous pouvez

non seulement les revoir à l'écran, mais sélectionner les séquences les plus spectaculaires, les monter, ajouter musique et effets sonores, pour réaliser le film de vos exploits. *Stunt Island* devrait être disponible sur PC quand vous lirez ces lignes. En novembre, le même éditeur sort *Coaster*, qui permet de construire soi-même tous les parcours de montagnes russes imaginables, avant de les tester. Virages relevés, looping, grand huit, bref, l'éclate !



RAL PARTHA

R 413 BLACK DRAGON
OF FIRE AND DARKNESS



R 456 CLUTCH OF FEAR



R 424 THE FEARLESS
FROST DRAGON



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

- R 456 CLUTCH OF FEAR 145,00 F
- R 413 BLACK DRAGON OF FIRE AND DARKNESS 130,00 F
- R 424 THE FEARLESS FROST DRAGON 130,00 F

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.

Modèles présentés peints par Bruno Allanson.



Préférez-vous monter un quelconque cheval brun ou un fier alezan aux reflets cuivrés, marqué d'une étoile blanche sur le front ?

A LA POINTE DU PINCEAU

Vos cavaliers sont uniques, leurs chevaux doivent l'être aussi !

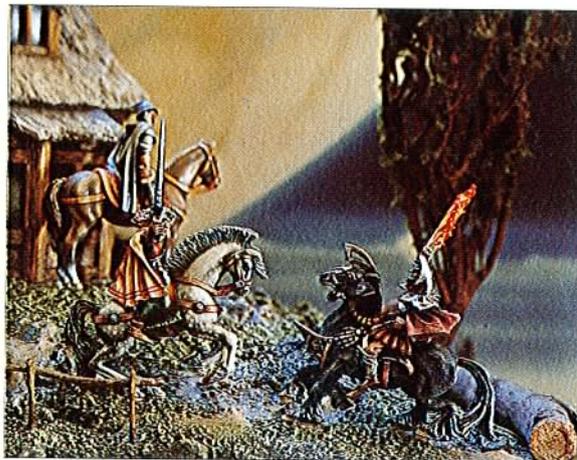
Il existe presque autant de figurines à cheval que de figurines de piétons, des nains sur leurs poneys aux combattants sur leurs chevaux de guerre, sans oublier licornes, centaures et autres créatures mythiques de la famille des équidés.

A cette diversité de modèles correspondent d'innombrables possibilités de "mise en couleurs" : la robe des chevaux peut aller du blanc pur au noir profond, en passant par toutes les nuances de gris et de bruns, sans compter taches et marques sur la tête, les pattes, etc. Nous en verrons quelques exemples dans cet article mais, encore une fois, rien ne remplace une bonne documentation : photos, livres, voire une petite visite dans un haras ou sur un champ de course.

Nous allons peindre trois modèles, en utilisant à chaque fois un type de peinture différent pour une robe de couleur différente :

- enamels sur le cheval d'un soldat de Gondor par *Prince August* [photo 1] ;
- huiles pour la monture d'un prince elfe de *Grenadier* [photo 2] ;
- acryliques pour la bête d'un nécromancien de chez *RAFM* [photo 3].

Cet article ne traite que de la peinture de la robe



des chevaux. Pour peindre cavaliers et harnachements, reportez-vous aux articles précédents, sur les enamels (N° 1), l'acrylique (N° 2) et la peinture à l'huile (N° 3). Ils vous permettront de rendre cuir, métal et tissus selon la technique que vous préférez.

PREPARATION DES FIGURINES

La préparation des figurines ne change pas : ébarbage, polissage, sous-couche blanc mat (n'oubliez pas d'enlever la sous-couche grise de la figurine *Prince August*).

LES COULEURS

CHEVAL PRINCE AUGUST ALEZAN

Enamels de la marque MOLAK Beige, Blanc, Brun, Noir, Rouge.

CHEVAL GRENADIER POMMELÉ

Huiles de la marque WINSOR & NEWTON : Blanc, Bleu de Prusse, Garance brune aliz, Jaune de Naples, Noir, Rouge brillant, Terre d'ombre naturelle.

CHEVAL RAFM NOIR

Acryliques de la marque GRENADIER : Blanc, Bleu, Brun, Jaune Métal, Noir Rouge.



Texte, Peinture et Dessins

Philippe Plual

Photos

Jérôme Bohbot

Philippe Plual

TRANSFORMATION

Impératifs de fonderie ou paresse des graveurs, les rênes des chevaux ne forment qu'un seul bloc entre l'embouchure et l'encolure. N'hésitez pas à faire sauter ce disgracieux morceau de plomb (cutter & limes) et à le remplacer par deux morceaux découpés dans les collerettes en étain que l'on trouve au goulot de certaines bouteilles de vin (du bon, en général, ce qui ne gâche rien, au contraire !). Pour cela, mettre à plat le morceau d'étain, découper de fines bandes à la taille des rênes et les coller à la place des anciennes, après leur avoir donné la courbure adéquate [schéma 1].

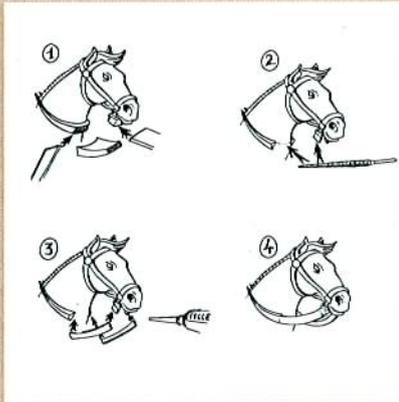


schéma 1

UN ALEZAN A L'ENAMEL...

Commençons par le cheval **Prince August**. La robe alezane est très répandue : brun fauve tirant sur le roux, avec des crins (crinière et queue) de même couleur, quoique plus ou moins foncés. Ce dernier détail les distingue des chevaux bais qui ont les crins noirs ou presque.

Appliquez d'abord les couleurs de base sur les diverses parties :

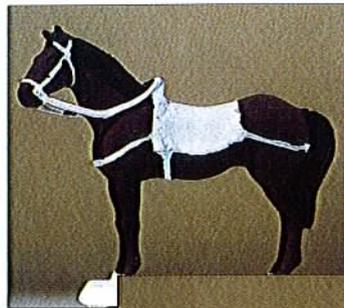
- tête encolure, dessus du corps et flancs : 1/2 brun, 1/2 noir, traces de rouge ;
- dessous du corps et pattes : 3/4 noir, 1/4 brun, traces de rouge ;
- crinière et queue : noir.

Laissez sécher [photo 4].

Sauf sur le ventre et les "avant-pattes" (canons et boulets), faites deux dry-brush successifs sur l'ensemble de la robe :

- brun avec une trace de rouge ;
- 1/3 brun, 2/3 blanc.

Le second dry-brush doit être très léger, de façon à n'accrocher que le haut des reliefs. Finissez en estompant légèrement les



4



5

passages de teintes, sauf sur la crinière et la queue [photo 5].

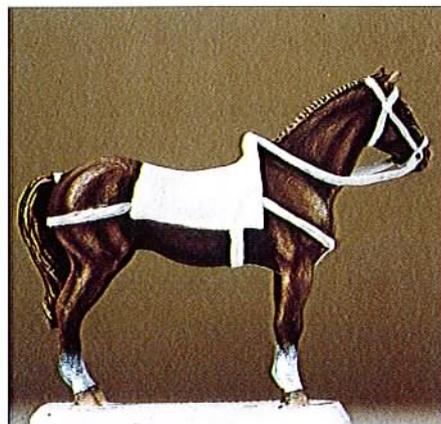
Laissez sécher.

Pour agrémenter la robe, nous allons y ajouter des taches blanches, balzanes sur les membres et marques sur le front ou chanfrein (si, si ! vous avez certainement chez vous un dictionnaire qui vous décrira les différentes parties d'un cheval!). Les balzanes peuvent être très réduites (traces) ou monter au-dessus des jarrets (cheval très haut chaussé), s'étendre sur un membre (cheval de rien), ou deux, trois, voire les quatre. Lorsqu'on en trouve sur chaque patte, ce n'est pas bon signe ("Balzanes quatre, cheval à abattre", c'est le dicton qui le dit).

Dans tous les cas, réalisez les marques avec un dry-brush de blanc, en laissant les bords flous.

Les sabots sont beiges, avec un dry-brush 2/3 noir, 1/3 marron, sur les paturons : à la limite des balzanes [photo 6].

6



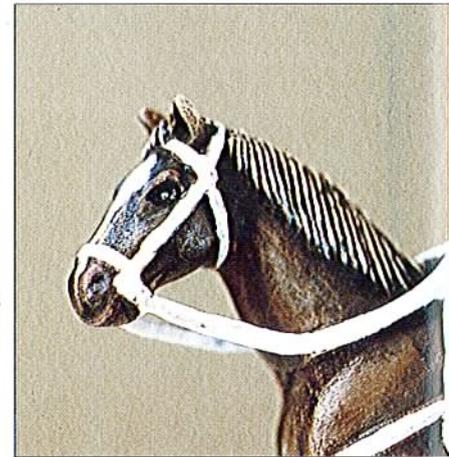
Les marques sur le front et le chanfrein présentent autant de variété que les balzanes, de la petite étoile (petite marque en haut du front) à la "belle face" (grande marque blanche sur le front, autour des yeux, descendant sur le chanfrein et entourant naseaux et bouche). Travaillez comme pour les balzanes.

Les yeux sont peints en noir mat. Une fois secs, vous y placerez une touche de blanc pour le reflet. Laissez bien sécher et passez au vernis brillant.

Sur les lèvres et les naseaux, réalisez un très léger dry-brush (très, très léger) 3/4 blanc, 1/4 rouge [photo 7].

Pour réaliser un cheval bai, faites exactement le même travail, mais ne passez pas de dry-brush sur la crinière et la queue.

7



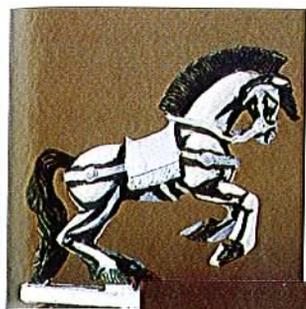
...UN POMMELÉ À L'HUILE,

Les chevaux pommelés ont une robe grise, parsemée, en certains endroits, de petites taches blanches ou gris clair, irrégulières. Les crins sont du gris de la robe ou un peu plus foncés.

Sur le cheval **Grenadier**, passez les couleurs suivantes :

- un mélange 3/4 terre ombre naturelle, 1/4 bleu de Prusse avec une trace de garance brune aliz et du liquin, pour les zones sombres (creux des muscles sur les membres, la croupe, l'encolure, la tête, les crins, ainsi que le pourtour du harnachement) ;
- un mélange de blanc, avec une trace de jaune de Naples et du liquin partout ailleurs (zones claires) [photo 8].

Dégradez toutes ces zones entre elles. Méfiez-vous : si la dominante qui ressort est bleu-vert, c'est que votre premier mélange contient trop de bleu de Prusse, ou que le second contient trop de jaune de Naples.



◀ 8



9 ▶

Il est préférable de faire un essai au préalable : en rattrapant sur la figurine, vous risquez de l'empâter et de perdre des détails. Essayez, quand c'est possible, de donner vos coups de pinceau dans le sens du pelage (de la tête vers la queue et les sabots) [photo 9].

Laissez sécher une heure ou deux. Ensuite prenez un pinceau fin (00 ou 000) et placez de toutes petites taches blanches sur la croupe, les fesses, cuisses, jambes ainsi que sur les épaules et l'encolure. Utilisez très peu de peinture. Lorsque vous avez placé toutes les taches, nettoyez votre pinceau et revenez les fondre dans la robe, surtout celles qui se trouvent aux limites des zones de pommelure.

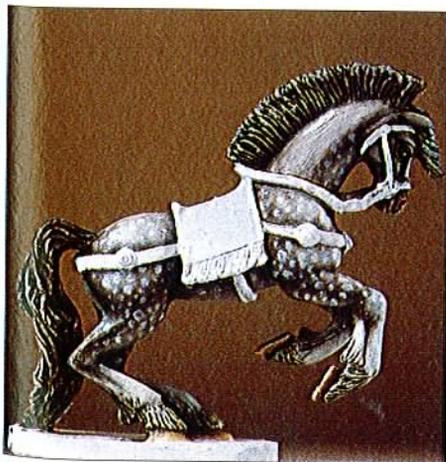
Laissez bien sécher.

- Les crins : faites un dry-brush 3/4 blanc, 1/4 terre d'ombre avec des traces de bleu de Prusse sur les crins ainsi que sur les poils des pattes (les fanons).

- Les sabots : peignez-les en jaune de Naples dégradé avec de la terre d'ombre naturelle.

- La tête : posez le noir et la touche de blanc

10 ▼



sur les yeux. Faites un dry-brush 3/4 blanc, 1/4 rouge sur les naseaux et les lèvres [photo 10].

N'oubliez pas, quand vous peindrez le harnachement, de passer les fers en gun metal et argent.

...ET UN NOIR A L'ACRYLIQUE !

"Noir, c'est noir..." Et bien non, justement ! Sur une robe noire les reflets sont nombreux, ce qui est difficile à rendre en peinture : si vous n'en mettez pas assez, le cheval n'aura pas de relief, et si vous en mettez trop, il ne sera plus noir ! Il faut donc trouver la bonne proportion.

Sur la figurine RAFM, nous utiliserons les nouvelles acryliques GRENADIER. Elles offrent l'avantage de n'être pas diluées, ce qui est trop souvent le cas chez d'autres marques.

Passer une base de 1/2 bleu, 1/2 marron avec une trace de métal.

Laissez bien sécher [photo 11].

Faites un lavis de noir, laissez sécher ; puis refaites le premier mélange modifié d'une trace de blanc. Effectuez un léger dry-brush sur les parties les plus saillantes.

- Les crins : faites un dry-brush de blanc pur sur le bout de la queue et sur celui des fanons [photo 12].

- Les sabots : peignez les en beige (3/4 blanc, 1/4 jaune + une pointe de brun), avec un dry-brush de brun à la limite des poils (n'oubliez pas le fer à cheval).

- La tête : les naseaux et les lèvres reçoivent un dry-brush 3/4 blanc, 1/4 rouge ; les dents, 3/4 blanc, 1/4 beige. Eu égard à l'aspect général de l'animal et à son propriétaire (un nécromancien), les yeux sont rouges avec une pointe de blanc. N'oubliez pas le vernis brillant [photo 13].



◀ 11



12 ▶



13 ▲

DERNIERE MAIN

Pour les trois figurines, il ne vous reste plus qu'à peindre harnachements et cavaliers, en utilisant ce que vous avez appris dans les précédents numéros de Dragon® Magazine [photos 14, 15 et 16].



◀ 14



15 ▶



◀ 16

DIORAMA

Mettre en scène des chevaux conduit logiquement à réaliser un diorama d'extérieur (encore qu'une écurie...). Nous avons déjà vu plusieurs "trucs" pour réaliser l'herbe (polyfilla), les rochers (écorce), etc.

Si vous décidez d'inclure une bâtisse, deux solutions s'offrent à vous :

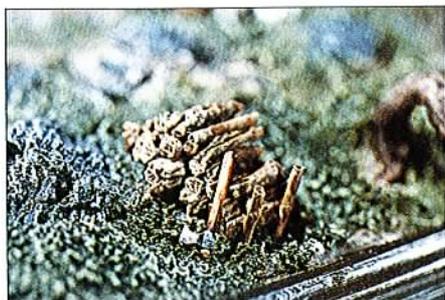
- la faire vous-même ; dans ce cas, reportez-vous au dossier diorama de *Casus Belli* N° 67, où tout est expliqué de A à Z ;
- l'acheter toute faite, en résine.

Le modèle présenté relève de la seconde solution : une maison qui présente une qualité une qualité de moulage irréprochable, de la marque *The Drum*, distribuée par *Morningstar*. Lavez ce modèle à l'eau savonneuse, rincez, séchez, puis passez une sous-couche d' enamel blanc mat avant de décorer.

17 ▼



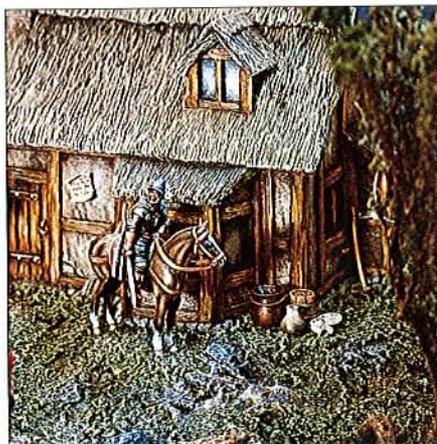
18 ▼



19 ▼



Tous les types de peinture conviennent (ici, on a utilisé de la peinture à l'huile). Pour donner l'impression que les lieux sont "habités", placez autour du bâtiment tonneaux, chaudrons, etc. [photo 17], sans oublier le tas



de bois avec une hache [photo 18] et l'avis placardé sur le mur [photo 19].

Tout cela donne une note personnelle à votre réalisation. Utilisez non seulement les produits disponibles dans le commerce (marque *Aquila*...) mais aussi les moyens du bord (la collerette en étain se travaille très bien...).

Si votre diorama doit être regardé par d'autres que vous, ils admireront le travail mais chercheront aussi un sens à la scène représentée. Ne plantez donc pas vos figurines

20 ▼



POST SCRIPTUM

Pour ceux qui sont particulièrement intéressés par la peinture, la transformation ou même la création de figurines de chevaux et ce, dans toutes les échelles (54 mm, 90 mm...), je recommande la brochure N° 4 du *HUSSARD DU MARAIS*, qui est une vraie bible sur le sujet.

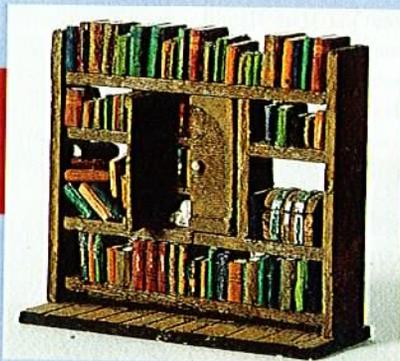
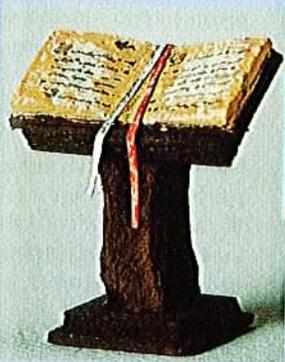
sans "justification" dans un endroit où elles n'ont rien à faire, mais essayez de leur donner de bonnes raisons d'être là, dans la position qu'elles occupent (mais pourquoi se battent-ils devant l'auberge ? La réponse est sur le parchemin : il n'y a plus qu'une place de libre !) [photo 20].



DIORAMAS

NOS LECTEURS
À
L'HONNEUR

Nous avons promis de publier les plus belles photos de figurines envoyées par nos lecteurs. Voici, pour commencer, quelques superbes réalisations de Régis NAUD, photographiées par Jean-Louis CLAVEL.



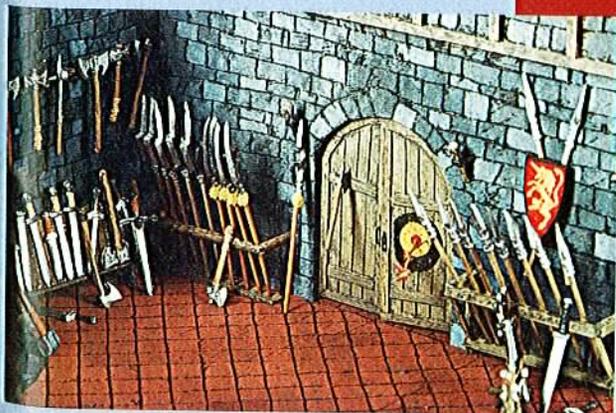
Ne cherchez pas ce lutrin et cette bibliothèque en magasin : ils ont été réalisés en balsa. Les signets sont en papier et la poignée de la porte est une tête d'épingle.

Notez les modifications apportées au fameux "Bridge of Sorrow" de RAL PARTHA :

- Le pont est complet : les deux colonnes qui manquaient ont été réalisées en plastibo, ainsi que le décor des falaises.
- La position du dragon a été changée pour la rendre plus "réaliste".
- Les éclairs de foudre ont été réalisés avec une racine et des poils de gros pinceau.
- Le souffle du dragon et la brume sont en coton.



Cette salle d'arme aux murs, portes et cheminée de balsa est une autre réalisation "maison". Le foyer est éclairé par une petite ampoule alimentée par deux piles de 1,5 V. Certaines armes proviennent de chez AQUILA ou ALTERNATIVE ARMIES, d'autres sont fabriquées maison.



CINÉMA

William Lustig, le sympathique réalisateur des deux *Maniac Cop*, met la dernière main au troisième volet des



aventures du flic-zombi. Dans la série des suites, Franck Henenlotter (*Frankenhooker*) a terminé *Basket Case 3*, qui a remporté un franc succès au festival de Bruxelles de cette année. C'est drôle et insolent, un must pour les fans de monstres. **Tetsuo**, le film culte japonais, sortirait bientôt en France. Félicitations au courageux distributeur de cette œuvre inventive et ultra-violente où un cadre dynamique voit son corps se transformer en métal chromé. Ils sont fous ces japonais ! **Hard-Boiled**, le dernier film du mythique John Woo, roi de l'action made in Hong Kong, vient lui aussi d'être acheté pour une distribution française. Sortie cet automne. Vous n'avez pas fini

Olivier Noël

Ciné-vidéo

Caroline Vié

Jean-Marc Toussaint

Coup de main

Frédéric Lascombe

Les photos illustrants les previews sont extraites du film "Mutronics"

d'en entendre parler... Les séries TV sont à la mode. Le *Fugitif* et *Flipper le Dauphin* vont bientôt être adaptés au cinéma, tandis que le film réalisé par David Lynch sur sa série *Twin Peaks* sortira aux USA cet été. **Drew Barrymore**, la gamine d'E.T. a bien grandi. Elle est aujourd'hui la star de *Gun Crazy*, l'histoire de deux amants qui rappellent *Bonnie & Clyde*. Ce remake d'un classique des années 50 est très attendu par les fans de la première mouture. **James Bond** revient. Mel Gibson va-t-il remplacer Timothy Dalton dans le rôle du beau 007 ? Il en serait question. En tout cas, un nouveau scénario est en cours d'écriture... **Superman 5** vient d'être mis en chantier par les frères Salkind. Christopher Reeves, qui avait pourtant juré qu'on ne l'y prendrait plus, se serait finalement laissé convaincre de repasser la cape et le collant. La réalité virtuelle muscle la tête ! C'est ce qui ressort de *Cobaye*, l'adaptation d'une nouvelle de Stephen King, *The Lawn Mower Man* ("l'homme tondeuse à gazon..."). Pour soigner un attardé mental, on le plonge dans un univers de synthèse. De retour sur notre monde, il est devenu intelligent et peut même, à distance, presser les tubes de dentifrice et piloter sa tondeuse à gazon bricolée. Le point fort du film, ce sont les images de synthèse : des hommes se décomposent en billes qui se dispersent en tourbillon, les corps de deux amants se mélangent pour former une libellule, le héros devient un véhicule dans un jeu vidéo... La vitesse est époustouflante, le relief bien rendu, mais le décor, hélas, un peu vide. Sortie annoncée : 22 *Juillet*. Croisement nippon entre les *Tortues Ninja* et les *Gremlins*, voici *Mutronics*, inspiré d'un "manga" (comics) japonais. Des extra-terrestres

transforment les humains en monstres avant de les engager dans leurs légions galactiques... Steve Wang et *Screaming Mad George* ont réalisé ce film qui met en scène Vivian Wu (*Le dernier empereur*) et Mark Hamill (*La Guerre des Etoiles*) — lequel a bien mûri depuis qu'il jouait le jeune Luke.

VIDÉO

DELTA VIDEO

Si vous avez envie de découvrir d'autres perles asiatiques en sortant d'*Histoires de fantômes chinois 2*, courez louer *Shanghai Express*. Le scénario est quelque peu embrouillé, mais ce *Il était une fois Hollywood* sauce Kung Fu présente un échantillon des talents de toutes les stars de Hong Kong. Un régal !

GCR VIDEO

Total Recall, que nous vous présentions avec enthousiasme dans notre précédent numéro, est maintenant disponible. **Hannibal le Cannibale** chez vous, rien que pour vous ! C'est possible pour quelques francs depuis que *Le silence des agneaux* est sorti à la location. Ne ratez pas Jodie Foster et Anthony Hopkins, tous deux oscarisés, dans un des meilleurs films de l'année.

SONY MUSIC VIDEO

David Vincent les a vus. C'est maintenant votre tour !



Les *Envahisseurs* sortent en quatre cassettes rassemblant neuf épisodes de la série mythique. Bon appétit !

TF1 VIDEO

Après une carrière fantastique dans le monde entier et une bonne récolte de Césars, *Délicatessen* sort à la location. Bonne occasion de voir ou de revoir cette œuvre délirante qui nous réconcilie avec le cinéma français.

WARNER HOME VIDEO

Les *Gremlins* sont de retour. Moins réussi que le premier volet, *Gremlins 2* offre cependant quelques moments d'anthologie. Et Gizmo est tellement adorable ! Déluge de sorties en mai dans la collection "Les Fantastiques MGM/UA". Vous pouvez acheter dès maintenant *2010, L'année du contact*, *Les Prédateurs*, *Carrie au bal du diable* et *Poltergeist 1, 2 et 3*. En juin, à la vente : *Ça et Les Vampires de Salem*, adaptés des bouquins de l'incontournable Stephen King. Sans oublier le premier film de George Lucas, *THX 1138*, qui se déroule dans un monde déshumanisé et régi par les machines.

B.D.

ALPEN - HUMANOS

En *Août*, *Barbe-Rouge* n°25, *La fiancée du grand Moghol* ; eh oui, le célèbre pirate à la barbe sang existe toujours ! Egalement en *Août*, *La maison de l'ogre*, de Smolderen et Egger.

BOUQUINS

ATALANTE

Tout Corum de Moorcock en un seul volume, c'est possible ! Merci l'Atalante. Le grand passage de Kenneth

Roberts est un roman d'aventure se déroulant en 1770 en Amérique.

DENOËL

Dans la collection *Présence du Futur*, *L'échiquier du mal*, roman en deux volumes de Dan Simmons (l'auteur d'*Hypérion*). Des vampires psychiques se nourrissent des émotions humaines. Et s'ils provoquaient des catastrophes pour créer douleur et souffrance ? **Arcturus**, de David Lindsey, paru en 1920 et réédité par Denoël en 75, est de nouveau disponible dans la série économique "Toutes vos étoiles en poche" (*Présence du Futur*).

J'AI LU

Juillet : *L'ombre de ses ailes*, de Ferguson ; *La légion de l'espace*, de Williamson ; *Vice versa*, de Wilson, et enfin : *Mary terreur*, de Mac Cammon.

LIVRE DE POCHE

La loi du talion, de Gérard Klein.

PRESSES POKET

Juillet : *La Reine des épées* de M. Moorcock, second tome des aventures du champion éternel, Corum. *Station cauchemar*, de P.J. Farmer. *La mort en cage*, de I. Watson. Réédition du *Temple du passé*, de Stephen Wul. *Collection Terreur* : *Hantises*, de John Saul et Le djinn, du maître de l'horreur : Graham Masterton. *Août* : *Kuttner/Moore* entrent dans la collection *Le Grand Temple* de la S-F.

ROBERT LAFFONT

Simple rappel, la sortie de *La chute d'Hypérion* (second volet d'*Hypérion*) de Dan Simmons, prix hugo 91 ! Suivez les traces de ces sept pèlerins en route vers les tombeaux du temps pour tenter de

P R E V I E W S

sauver l'univers. A ne rater sous aucun prétexte ! ♦ Dans **Le parc jurassique** de M. Crichton, un enfant découvre un dinosaure bien vivant ! Un roman fantastique original — bien que la rencontre enfant-dinosaure ait déjà été traitée dans l'île aux Enfants.

TSR (livres anglais)

♦ **Night Masks** est le troisième volume de la série Cleric Quintet (Forgotten Realms), Cadderly va lutter contre de méchants assassins qui veulent, devinez quoi ? l'assassiner. ♦ **The Cataclysm** est, accrochez-vous, le deuxième volume de la seconde trilogie des Tales dans la série DragonLance ! C'est plus compliqué que Dallas !

FIGURINES

ALTERNATIVE ARMIES

■ On entame les hostilités avec une Chimère agressive ; des Cavaliers d'Eorl (ressemblant fort à des cavaliers de Rohan), échaudés, rendront coup pour coup ; **Thane of Eorl**, leur chef (Thane est un titre écossais), les galvanisera, des Assassins de la guilde se chargeront de le supprimer et, enfin, l'Infanterie lourde des hauts elfes viendra mettre un terme à ces échauffourées.

GRENADIER

■ Des unités toutes prêtes pour vos batailles, vendues en blister, c'est ce qu'offre la série **Fantasy Warrior Unit Set** : 10 chevaliers, piétons pour l'occasion, 5 cavaliers morts-vivants et un onagre orc. ■ Série **Battlelet**, une catapulte géante et un énorme onagre (NDLR : il ne s'agit pas de l'âne sauvage, mais de la machine de siège, vous l'aviez compris...). ■ La série **Master Wizards** vous propose des magiciens 70 mm en situation dans un mini décor. Nouveauté : Bolingbroke le

conjureur. ■ Réédition des plus beaux modèles Grenadier dans une nouvelle série, les **Fantasy classics**. Liches, Orcs, Kobolds, Zombis, Hommes-bêtes, Guerriers : des



blisters de 3 figurines triées sur le volet. ■ Dans la série **War machines**, une balliste géante et une catapulte (au vu du nombre de machines de guerre qui sortent ces derniers temps, on prévoit une attaque de Minas Tirith). ■ Collection **Fantasy Warriors Personalities**, un chef de guerre barbare. ■ Ils avaient disparu voilà bientôt deux ans, revoici le géant du froid et le géant du chaos dans la collection **Classics** ! Je vous recommande ces deux superbes pièces. Les connaisseurs seront contents d'apprendre la réédition prochaine de la géante du froid. ■ Ne désespérez pas, l'extension de **Fantasy Warriors** devrait voir le jour en fin de cette année.

EM DIFFUSION

■ Les figurines **In Nomine Satanis** devraient être arrivées à l'heure où vous lirez ces lignes.

HEARTBREAKER

■ Nouveautés dans cette gamme de figurines sans plomb (comme l'essence) : des **Gardes Chaotiques** pour surveiller le laboratoire secret ; des **Chevaliers Héroïques** pour en garder la porte ; des **Chevaliers Champions**, pour barrer le couloir qui mène à la

porte ; des **Samourais Sans Visage** fabriqués dans le laboratoire ; des **Sorciers Morts-vivants** pour fabriquer les samourais et, enfin, des **Champions Nains**, assez bêtes pour explorer mon donjon.

METAL MAGIC

■ Fans d'Astérix, soyez heureux : **Metal Magic** nous offre une nouvelle série de 10 personnages, cette fois tirés de l'album **Astérix chez les bretons**. Outre les 5 personnages principaux de la BD, vous découvrirez 5 rugbymen ! ■ Pour faire les pom-pom girls sur le terrain, rien de mieux que ces 8 nouvelles **Guerrières** ! ■ De nouveaux **Barbares** incarneront à merveille quelques hooligans déchaînés. ■ Enfin, je rappelle que les anciennes séries de **Cleres**, **Magiciens** et **Guerriers** ont été remplacées, rien de tel que de nouveaux supporteurs dans les tribunes.

PRINCE AUGUST

■ L'Épée Noire, la nouvelle série **Mithril** de **Prince August** est déjà disponible, 11 figurines en 10 blisters : M238, **Turin "Épée Noire"** à cheval ; M239, **Orodreth de Nargothrond** ; M240, **Finduilas et Gwindor** ; M241, **Brodna l'Easterling** ; M242, **Guerrier Easterling d'Hithlum** ; M243, **Brandir** ; M244, **Turin Turambar** ; M245, **Niniel** ; M246, **Capitaine Orc d'Angband** et, enfin : M247, **Guerrier elfe Noldor**.

THE DRUM

■ Cette marque spécialisée dans les décors en résine propose la **Maison du sorcier**, quatrième bâtiment du genre. ■ Mini dioramas : la **Tombe profanée**, avec un cercueil et tous les détails (non je ne suis pas nécrophile, je lis le papier !) ; le **Camp des aventuriers**, deux personnages dormant, un feu de bois, de l'équipement ;

une **Chambre de torture**, contenant une vierge de fer et plein de matériel (toute ressemblance avec des éléments ayant déjà...).

AUBERGE ESPAGNOLE

CJR

▲ Import : **Battlethemes**, disque laser vous proposant de nombreuses musiques pour égayer vos parties. ▲ Les armes latex pour semi-réels les plus belles de la galaxie sont les **GV Armor Latex**. Venues de Belgique, elles n'ont qu'un défaut, leur prix un peu élevé, mais la qualité est là. ▲ **Dungeon Works** : finis les croquis mal faits où sont posées de superbes figurines. Désormais, pour vos parties de jeux de rôles, vous disposez d'un plan de sol aimanté sur lequel se construiront vos pièces et vos couloirs en 3D ! **Dungeon Works** fait un carton aux States (d'accord, ce n'est pas toujours un gage de qualité, mais cette fois, oui !)

JEUX DE ROLE

CORREGÉ

● Après **GURPS**, voici les premiers suppléments. **Gurps Conan**, en *Juin*, vous entraînera dans le monde de la super-star de l'heroic-fantasy. Un sourcebook d'excellente facture. En *Juillet*, sort **Le bestiaire**, compilation de deux extensions US de **Gurps**.

FLÉO

● **Opération Aigle Blanc**, pour **Mercenaires**. Les joueurs devront, ou enlever un leader syndicaliste polonais, ou le protéger. Qui lui veut du mal ? Les nostalgiques d'un certain pouvoir...

HEXAGONAL

● En *Septembre*, **Vampire** arrive en français. Inspiré de l'œuvre d'Anne Rice, il vous

propose d'incarner des **Vampires** vivant à notre époque. L'un des meilleurs jeux de rôles de l'année. ● **Hexagonal** commencera *fin Août* à importer les livres de **Tolkien** qui n'ont pas été traduits (ceux du fiston, Christopher). On en dénombre une vingtaine.

JEUX DESCARTES

● *Juillet* : **Retour à Dunwich**, pour l'appel de Cthulhu, est un module dans la lignée des **Mystères d'Arkham**. Descriptif du Comté de Dunwich, grande carte et deux scénarios, du beau matériel. ● **La mort sur un rocher** n'est pas une mise en garde sur les dangers de la navigation entre les récifs, mais le troisième volet de l'excellente campagne des **Pierres du Destin**, pour **Warhammer JdR**. ● **Le domaine du mal** n'est pas le descriptif d'un appartement de célibataire, mais un scénario pour **Star Wars**. ● Complément idéal de **Aysle**, le supplément du jeu **Torg**, voici **Le grimoire magique de Pixaud**. 150 nouveaux sorts et de nouvelles règles. ● **Republic of Rome** arrive en français. Je le répète : c'est un excellent jeu de plateau, original, amusant et passionnant. Croyez-moi, Descartes ne m'a donné aucun chèque pour ces éloges. (NDLR : même pas un porte-clef ?) ● **Frères de sang** est un recueil de scénarios pour l'appel de Cthulhu, sans Cthulhu mais plein



P R E V U I E W S

d'humour. ● Sur le système de "As des As", deux livres sous étui cartonné, pour simuler les combats spatiaux de la Guerre des Etoiles : Aile-X contre Intercepteur TIE.

ORIFLAM

● Ce sont les vacances ! Vous verrez tout de même Tatou n°9, en attendant la rentrée.

SIROZ

● Croc est actuellement en maillot de bain, svelte et courant sur les plages d'un pas enjoué, repos !

JEUX DE ROLES V.O.

GDW

◆ 18 ans après D&D®, entrecoupés de quelques navets comme Cyborg Commando, Gygax revient ! 18 ans durant lesquels il a peaufiné ses règles, son monde ! **Dangerous Dimensions™** arrive enfin, en *Juillet* ! Tout d'abord le livret de règles médiévales, **Mythus™**, qui fait 400 pages ! Ensuite, le livre de magie, 300 pages, suivi en *Septembre* du monde, **Yarth**, avec quelques 250 pages ! Voilà de quoi faire durant les vacances, avec ce jeu qu'on nous promet fabuleux et révolutionnaire... Souhaitons qu'il tienne ses promesses. Bon retour chez nous, Pépé Gygax. Distribution CJR

ATLAS GAMES

◆ **Street Fighting** est un scénario pour Cyberpunk.

BTRC

◆ **Corps Organisation Book 1**, pour Corps, le jeu de rôles des grands paranoïaques à la David Vincent ou à la n°6 !

FASA

◆ *Juillet* : **Monsoon**, module d'aventure sur une planète marchande pour Renegade Legion ◆ **Battletech Record Sheet** : feuilles de 'Machs



pour le Technical Readout n° 3055 ◆ *Août* : **Jade Falcon Sourcebook**. Tout sur l'histoire et le matériel des redoutables Jade Falcons.

ICE

◆ **Alchemy Companion** est un complément pour Rolemaster. 208 pages sur l'art de l'alchimie et la création des objets magiques ! Avec 12 nouvelles professions qui correspondent à tous les aspects de l'alchimie.

PALLADIUM

◆ **Mutants in Orbit** est un supplément pour Teenage Mutant Ninja Turtles, Rifts et Heroes Unlimited (ouf, ce fut long). Tout ce que vous devez savoir sur les mutations spéciales, robots de défense, bases lunaires et stations orbitales... Ouvrez l'œil. ◆ **Vilains Unlimited** est plein de super vilains compatibles avec plein de jeux Palladium. ◆ **Atlantis** est le second sourcebook pour Rifts : technomagie, chasseurs de vampires,



autres dimensions, etc., l'auberge espagnole du jeu de rôles. ◆ **Sourcebook 2 : The Mechanoids** pour Rifts, plein de nouveaux robots qui veulent conquérir l'univers.

PHAGE PRESS

◆ **Chaos Rules** arrivera en *Juillet*, il vous donnera de nombreux détails sur les cours du Chaos, ainsi que des scénarii pour Amber, le jeu de rôles tiré des Princes d'Ambre, de Zelazny.

STAR CHILD

◆ **Late Show Movie Screen** est l'écran du jeu de rôles sur les séries Z : It came from the late, late, late show (voir l'article sur les jeux d'Avril dans *Dragon*® n°5). ◆ **Ace Agent** est un supplément pour Afterwars.

STEVE JACKSON GAMES

◆ Pour la nouvelle édition de Toon, qui regroupait tous les suppléments parus à ce jour, voici... un supplément : **Tooniversal Guide** !

TALSORIAN GAMES

◆ **Protect and Serve** est une extension pour Cyberpunk. ◆ Inspirée de Ringworld, une série de livres de Larry Niven qui compte pour l'instant deux volumes, voici un nouveau jeu de rôles : **Dreampark** ! Dreampark, c'est un immense parc d'attractions. Grâce à des hologrammes, des acteurs et des décors, vous y participez à des jeux de rôles en semi-réal. En clair, c'est encore un jeu multi-univers ! Vous savez comme je les aime ! Le premier scénario emmènera des personnages médiévaux au cœur de la seconde guerre mondiale. On espère que Talsorian saura traiter le thème sans devenir grotesque. ◆ **Dreampark Scenarios 1** suit la parution du jeu et propose 4 aventures. Dans la première, que verra-t-on apparaître sous les yeux médusés

de vos space-marines ? le fantôme de Benny Hill ? un policier ? un star destroyer ? un dinosaure poursuivi par un chevalier tempête de Torg ? (rayez les mentions inutiles, et n'oubliez pas la petite musique)

TSR

◆ *Juillet*, **Tales of the Lance** : tout pour démarrer une campagne dans le monde de DragonLance sans avoir à vous replonger dans les 3.000 romans et 12.000 aides de jeu précédemment publiés. Du très beau matériel. ◆ **Treasures of Greyhawk** : 96 pages de mini scénarii façon couloirs, monstres, trésors. Pour les nostalgiques. ◆ **HR2 : Charlemagne's Paladins** : Supplément historiographique-fantastique. Roland, son cor, ses sarrasins. ◆ **HHQ2 : Wizard Challenge**. Aventure pour un maître et un joueur. ◆ **Goblin's Lair Adventure Pack** est une boîte supplémentaire pour D&D®, elle contient trois aventures pour débutants, avec des plans de jeu en couleurs. ◆ **Aurora's Whole Realms Catalog** : 160 pages d'équipement, de la lanterne aux clous en passant par les raquettes ! Y aura-t-il aussi une photo de Benny Hill ? ◆ *Août* : **DSQ2, Arcane Shadows** : une aventure dans le monde de Dark Sun, où de gentils magiciens affronteront les méchants rois-roisiers. ◆ **DLQ1, Knight's Sword** : module de base pour la boîte Tales of the Lance sortie le mois précédent. Surmontez les épreuves pour devenir un chevalier de Solamnia. Quelle destinée ! ◆ **The Magic Encyclopedia**, volume 1 : des trésors comme s'il en pleuvait ! Un recueil de tous les objets magiques inventés depuis le début de AD&D®, de quoi remplir un annuaire. ◆ **SJR5, Rock of Bral** : sourcebook pour Spelljammer décrivant l'astéroïde où se réunissent en congrès

les aventuriers de l'espace. Déjà décrit dans la boîte de base mais, cette fois, vous avez tous les détails. ◆ **Al-Qadim Campaign : Land of Fate**, descriptif de la région des Royaumes Oubliés où se situe Arabian Adventure. Ses relations avec Kara-Tur et The Horde, des cartes et des sourcebooks. ◆ **Wrath of the Immortals** : supplément pour D&D® vous proposant de jouer des immortels ! Vous avez bien lu, vous ne pourrez donc pas jouer Benny Hill.

WHITE WOLF

◆ *Juillet* : **Storyteller Handbook**. Il s'agirait d'une compilation de nouvelles règles à l'usage exclusif des maîtres de jeu. ◆ **The Mummy (World of Darkness)** pour Vampire est un module de 64 pages qu'on suppose inspiré du roman de Anne Rice paru chez Presses Pocket. Les momies sont vivantes elles aussi, elles n'aiment pas les vampires, elles n'ont pas peur du soleil, elles ne sont pas végétariennes et elles ont faim. ◆ **L'Ecran de Ars Magica** sera, on l'espère, à la hauteur de nos désirs. ◆ *Août* : **Clan Book Brujah**, pour Vampire, présentera en 32 pages le clan qui rassemble la majorité de la faune anarch. ◆ **Mistridge** pour Ars Magica : 128 pages pour décrire en détails le Covenant de nos magiciens et les terres environnantes. Mistridge est un endroit charmant, mais tous les magus y résidant ont claqué leurs plombs. Les joueurs apporteront un peu de normalité dans cet asile. ◆ **Werewolf**, c'est le second jeu de la gamme Storyteller qui comprend déjà Vampire. Pour les mordus, un jeu aux



DERNIERE MINUTE ! Le jeu de Gary Gygax "Dangerous Dimensions" (DD) s'appellera "Dangerous Journeys", pour éviter ambiguïté et problèmes...

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



*Dans la cité,
la loi des riches
s'applique avec
une rigueur
impitoyable.
Survivre,
simplement
survivre, exige
du voleur plus
d'intelligence et
de ruse qu'il
n'en faut aux
notables pour
gouverner
la ville, ou aux
marchands pour
gérer leurs
affaires.*

Le voleur aux yeux bleus

*“Tous les marchands ne sont-ils pas
des voleurs dans leur cœur ?”*

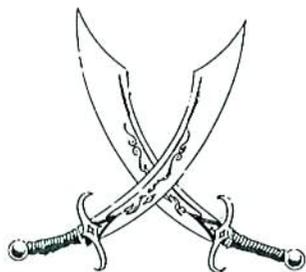
Les gardes de la porte sont de véritables colosses. Un cimenterre d'acier à la ceinture, ils regardent tous ceux qui entrent comme s'ils étaient des voleurs ou des mendiants. C'est vrai pour beaucoup d'entre eux, bien entendu. De temps à autre, les gardes arrêtent une charrette ou un chariot bâché pour plonger leur trident ou leur épée dans le foin ou le chargement. En jaillit parfois un mécréant blessé et hurlant, qui est aussitôt entraîné vers la salle de torture du Chef des Gardes. Tenter de s'introduire clandestinement dans la cité est un crime, des panneaux plantés au bord des routes d'accès, loin des portes, le signalent à ceux qui savent lire.

Et moi — voleur, voyageur de basse extraction, fils d'une femme de la montagne et d'un soldat des plaines, conçu dans la fumée et les flammes d'un village embrasé — je passe à pied devant les gardes, ignorant leurs commentaires sur l'apparence miteuse de mon keffieh et de ma djellaba. J'ai revêtu à dessein la coiffe et la robe d'un pauvre : ils détournent l'attention de mes yeux bleus qui me désignent comme étranger à la cité et au désert qui l'entoure. Ces yeux à cause desquels les gens se souviennent de moi, ce que je préfère éviter.

Je suis Wahid, pickpocket et maître voleur... Non, cela manque de modestie. Je suis Wahid, le tire-laine, le cambrioleur. Je soulage de leurs pièces et pierres précieuses ceux qui sont trop près de leurs sous pour les partager avec les gens de mon espèce. J'encourage la charité parmi les riches — les dieux étendent leur bienveillance à ceux qui donnent généreusement aux pauvres, même s'ils le font contre leur gré. Il faudrait plus que de simples gardes pour m'écarter des richesses de la ville. Cependant, ce n'est pas le moment de se montrer arrogant ; et ma tête inclinée leur offre l'image du respect. Ainsi, je passe sans être arrêté.

Bien que je n'y aie jamais mis les pieds, je connais bien cette cité. Mon frère Ali y fut exécuté sur la Place de Justice, voici deux ans, pour avoir volé la bourse d'un noble. Les lois ne pardonnent pas. Une main tranchée pour un morceau de pain, un bras pour quelques pièces. Pour une bourse, c'est la tête qui tombe. Pauvre Ali ; il a toujours eu l'esprit lent.

Je me fraye un chemin à travers le marché aux fruits, le plus proche de la porte parmi les endroits fréquentés par les étrangers venant faire leur courses — ce que je suis censé être. Je peux sentir un garde me suivre des yeux tandis que je traverse la place. Je fouille dans ma djellaba et en sors une piécette de cuivre pour payer le petit panier de dattes que je viens de choisir. Ce mouvement me permet de vérifier si le garde m'a effectivement suivi dans les murs de la cité. C'est le cas, mais il s'en retourne, apparemment rassuré sur mes intentions.

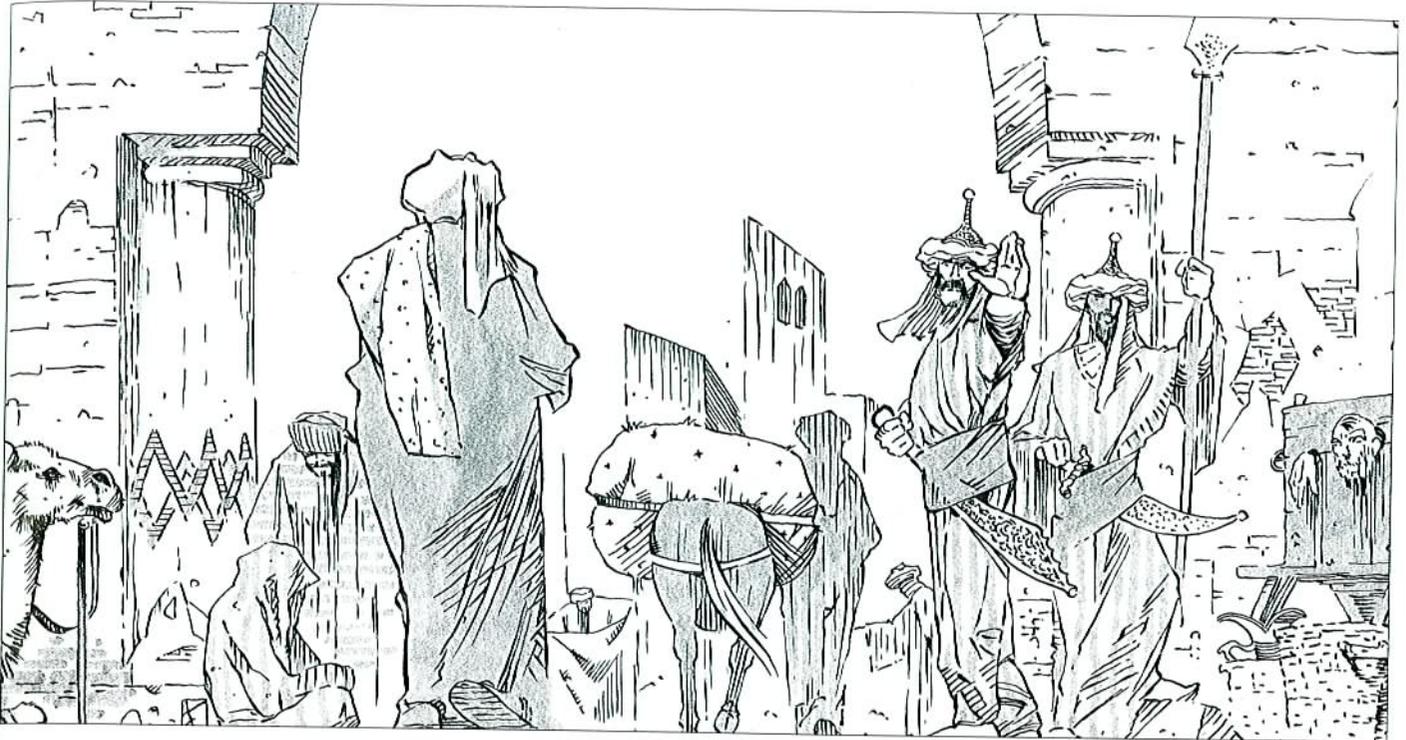


Texte

Bob Liddil

Traduction

Roland C. Wagner



Je me mêle à la foule et me laisse emporter dans son mouvement vers le centre de la ville. Les doigts me démangent, mais je poursuis un objectif plus important que des pièces douteuses, mouillées de la sueur des gens ordinaires. Non, couper les bourses dans les rues encombrées est une invite à la décapitation, comme je l'ai si souvent fait remarquer à mon plus jeune frère. L'insouciance de ces gens est si tentante, cependant...

Ma proie réside au delà de la ville basse, dans le quartier noble du centre, au sommet de la colline d'où l'on peut surveiller le mur d'enceinte et ceux qu'il protège. Ma cible est un marchand caravanier. Spécialisé dans le commerce des épices, il aime aussi les objets précieux — ces trésors pour lesquels j'ai voyagé si loin et pris tant de risques.

Le soleil parcourt le ciel, allongeant les ombres dans différentes directions tandis que je marche dans les rues. **Chaque pas augmente mes chances d'être découvert.** L'aspect misérable de mes vêtements travaille dorénavant contre moi : il attire l'attention dans le quartier où je me trouve. Je ne peux courir le risque d'être remarqué ; je plonge dans une allée pour me fondre dans l'ombre toujours plus dense. Mon objectif est proche. J'aurai tout le temps d'agir plus tard.

Avisant la porte non verrouillée de la cave d'un immeuble apparemment désaffecté, je décide de me glisser à l'intérieur. Tandis que je referme la porte derrière moi, je me sens tout à fait en sécurité. Il m'a fallu une longue marche pour arriver jusqu'ici, et je vais m'offrir le luxe d'un petit somme. Je dois être en forme pour accomplir la tâche qui m'attend après le coucher du soleil.

Un bruit m'éveille — un simple crissement de pas dans le sable. Pleinement conscient et prêt à l'action, je jette un coup d'œil à travers les fissures de la vieille porte. La nuit n'est pas encore tombée, mais les ténèbres sont denses. Je distingue deux silhouettes remontant l'allée dans ma direction. L'un des hommes — grand, la barbe abondante — porte le keffieh jaune d'un haut fonctionnaire de la cité. L'autre est plus jeune, plus petit, et sa calotte rouge montre qu'il exerce le métier de juriste. Ils sont en pleine discussion, bavardant et plaisantant, mais je n'arrive pas à comprendre de quoi ils parlent. Deux amis, sans doute.

Soudain, sans avertissement, trois hommes armés sortent de l'ombre ; deux tiennent des épées courtes, le troisième brandit une arbalète. Une agression ! Maudite soit la malchance qui m'a conduit ici. Si je suis arrêté pour une toute autre raison dans ce quartier de la ville, nul doute qu'on m'accusera également de ce crime-là.

Le ton de la conversation change dramatiquement. Le plus jeune des deux hommes essaye de négocier avec les voleurs. Une attitude stupide. Si je laisse les

"Je passe à pied devant les gardes, ignorant leurs commentaires"
Dessin de Février

**Chaque pas
augmente mes
chances d'être
découvert.**

événements suivre leur cours, quelqu'un va sûrement mourir — moi, probablement, ou alors ce bavard de juriste.

Je ne suis pas un guerrier. J'ai toujours vécu de larcins, mais n'ai jamais tué personne. Cependant, je jaillis de ma cachette comme le démon lui-même. Avec un hurlement de dément, je me rue sur les voleurs et leurs victimes désignées, comme si j'attaquais à la tête de dix hommes et avec la force de vingt.

L'arbalétrier décoche accidentellement un carreau qui passe au-dessus de ma tête. Ça a marché. Je l'ai désorienté. Le compagnon du juriste, bien armé, profite du flottement qui s'ensuit pour tirer son épée. Tout le monde a les mains occupées. Je n'ai plus rien à faire ici. Je cours vers l'extrémité de l'allée, abandonnant les cinq hommes à leur destin. La nuit est proche ; il est grand temps de passer à l'action.

Tandis que le soleil disparaît, je me dirige vers les avenues intérieures de la haute ville, qui conduisent aux beaux quartiers. L'obscurité est totale lorsque j'atteins mon but. Aucune lumière dans la grande maison. En voleur expérimenté, je me faufile à travers la cour avant d'entrer.

J'ai échangé mon accoutrement de mendiant contre un keffieh et une djellaba aile-de-corbeau, qui me rendent invisible, même aux regards perçants. Ici, pas d'yeux indiscrets, pas même de garde à la porte. Ce marchand fait confiance aux lois de la cité — ces lois qui ne le protègent pas contre moi. Ce qui est à lui est mien, désormais ; je n'ai qu'à puiser en toute liberté parmi ses bijoux les plus fins. Ces riches se ressemblent tous : ils amassent des monceaux de trésors qui ne demandent qu'à être dérobés et ils se mettent à geindre dès que je m'en empare.

Mon ventre grogne. Avant de quitter les lieux, je glisse dans ma poche une poignée de dattes et un morceau de pain. Puis, tel un spectre ténébreux, je m'évanouis dans la nuit.

Le soleil est mon ennemi, mais je ne peux l'éviter. J'ai encore changé de vêtements en faveur d'un costume plus discret que celui d'un voleur ou d'un mendiant. Pour quitter la cité, il me suffit de franchir la porte devant les gardes, puis de gagner la grand-route. Je dois toujours éviter qu'on me regarde de trop près, mais, habillé comme je le suis, je ne peux garder la tête baissée ; ce ne serait pas l'attitude normale de l'homme que je suis censé être.

En traversant le marché aux fruits, je passe fortuitement devant l'échoppe où j'ai acheté des dattes la veille et me dirige sans hâte vers la porte. Quelle satisfaction de voir que la garde a changé... cela simplifie les choses. Ma fuite est presque réussie.

"Un instant, mon ami," dit une voix derrière moi, une voix distinguée. "Vous aurais-je donc offensé, pour que vous preniez congé sans me dire au revoir ?"

Je reste muet, incapable de répondre.

"Je vous prie," poursuit la voix, "de m'autoriser à vous inviter à déjeuner pour vous faire oublier ma pauvre hospitalité d'hier soir."

Je regarde droit devant moi. Mes genoux s'entrechoquent sous l'effet de la peur. Mon interlocuteur n'est autre que le propriétaire de la demeure que j'ai cambriolée. Son or et ses bijoux sont serrés tout contre mon ventre, dans une ceinture passée sous ma robe.

"Ne voyez-vous pas que je désire me faire pardonner mon manque de politesse ?" plaide-t-il avec une telle voix que l'on commence à nous prêter attention. Si je ne réagis pas, tout le monde se souviendra de moi. Je me retourne, un sourire de reconnaissance aux lèvres.

"Bien sûr." J'essaie de prendre une voix assurée. "Quelle négligence de ma part. Je ne puis supporter que vous vous sentiez coupable. Je vais vous accompagner, afin que nous puissions nous entendre et nous séparer en meilleurs termes."

Nous nous éloignons ensemble de la porte de la ville. Avant que je puisse protester, le marchand hèle un pousse-pousse. Confortablement installés, nous effectuons le trajet qui m'a coûté tant d'efforts la veille. Arrivé à destination, il donne au conducteur une pièce d'argent, et, à la grande joie du brave homme, repousse la monnaie de cuivre que ce dernier lui rendait. C'est par la grande porte qu'on m'introduit dans une maison où je suis entré par effraction avant l'aube. Je suis pris au piège et je le sais.





"Je suis Wahid le marchand"

Dessin de Février

Je suis Wahid, l'honorable invité. Quinze jours ont passé depuis que j'ai été accueilli au sein du foyer de mon hôte, et il m'a traité le plus élégamment du monde. On m'a offert des dattes plus succulentes, des vins plus fins, des pains plus savoureux que ceux qu'une richesse mal acquise pourra jamais procurer. J'ai admiré des danseuses d'une souplesse incroyable, parées de galons dorés et de soieries rehaussées de bijoux, qui me souriaient tandis qu'elles tourbillonnaient. J'ai partagé les fruits de la richesse que j'ai volée — librement offerts par la victime de ce vol. Je suis Wahid, et je ne me respecte pas moi-même.

Depuis que je sais marcher, je suis un voleur. J'ai volé la moindre miette du pain que j'ai mangé. Mais jamais, jusqu'à ce jour, je n'avais vu le visage de ma victime plus d'une fraction de seconde. Maintenant, j'estime que ce marchand ne mérite pas la haine que j'ai toujours ressentie envers ceux de son espèce. Je n'éprouve nul repentir quand je pense à la vie que j'ai menée ; et pourtant, j'espère le pardon. Je ne veux plus profiter de cette bonté que je ne mérite pas.

Quel est donc ce Wahid qui ôte de sa taille la ceinture où repose sa condamnation à mort pour la présenter à son hôte ?

Depuis que je sais marcher, je suis un voleur. J'ai volé la moindre miette du pain que j'ai mangé.

J'entends ce Wahid inconnu prononcer ces paroles :

"Je vous ai volé ceci et je suis désolé de l'avoir fait. A aucun moment, dans cette vie, je n'ai rencontré d'homme capable d'altruisme. Mais vous, je le crois, avez les qualités que je désire posséder. Je pense qu'il est préférable pour moi de confesser ce crime. Je ne volerai plus jamais."

En prononçant ces mots, je place ma vie entre ses mains, car je ne désire pas continuer à vivre en tant que Wahid le voleur.

Expert en or et pierres précieuses aussi bien qu'en épices et soieries, je suis Wahid le marchand. Quinze années ont passé depuis que j'ai quitté la maison de mon bienfaiteur, cet homme qui m'a appris l'art de commercer avec les cités lointaines grâce aux caravanes. Je suis réputé pour mon honnêteté et mon sens aigu du marchandage. On dit aussi que mon talent pour estimer la valeur des pierres précieuses remonte à ma jeunesse, quand je n'étais encore qu'un voleur. Mais tous les marchands ne sont-ils pas des voleurs dans leur cœur ? Nous le sommes, si l'on en croit les acheteurs sur la place du marché.

Je ne néglige pas mon passé... ni mon avenir. L'essentiel de ma fortune est enfermé sous bonne garde dans une chambre forte, avec les richesses de plusieurs autres marchands. Mais je conserve quelques splendides bijoux et divers objets insolites dans ma demeure de la ville haute.

La nuit dernière, j'ai reçu la visite d'un voleur. **Il était jeune, silencieux, et portait la robe invisible d'un chat noir.** Il s'est enfui dans la nuit, avec un butin respectable, persuadé que nul n'avait remarqué sa présence. J'ai alerté les gardes de la porte par laquelle il va essayer de s'enfuir.

Je me tiens près de l'échoppe du marchand de dattes, dans le marché aux fruits, attendant qu'il quitte la ville. Ah, le voilà. Va-t-il s'affoler et courir ? Aura-t-il le courage de se retourner pour affronter mon regard ? Je le saurai bientôt...

"Un instant, mon ami," dit Wahid le marchand. "Vous aurais-je donc offensé pour que vous preniez congé sans me dire au revoir ?"

Il s'arrête. Ne se retourne pas. Tandis que je prononce les mots familiers, je peux sentir la peur monter en lui. Quand je me tais, pour lui donner sa chance, il hésite longuement. Puis il se tourne vers moi. J'ai suivi beaucoup de voleurs jusqu'aux portes de la ville, mais il est le premier à réagir ainsi.

Par les dieux ! Ses yeux sont bleus !

"Bien sûr," dit-il avec un large sourire. "Quelle négligence de ma part"

La boucle est bouclée.



**Il était jeune,
silencieux, et portait
la robe invisible
d'un chat noir.**



Amoureux de la nature,
stressés du boulot, saturés de télé,

éclos en rupture
nostalgiques de récré...

l'oeuf cube

L'ESCALE OBLIGEE DE VOS VACANCES

POUR VOS "GRANDEUR NATURE" LOUEZ DES LANCEURS
PAINTBALL, pour la journée, le W.E., pour des groupes,
des collectivités (PRIX SPECIAUX)....à Paris et en province
TOUS RENSEIGNEMENTS AU (16 1) 43 31 91 02
Quelques exemples, documentation sur demande:

TRACER 220F le WE -Forfait comprenant la location
du lanceur, une bouteille de 7 oz pleine (400 Tirs)-50billes - le
prêt de lunettes de protection. 100F la journée en semaine -25
billes -1 bouteille CO2 -lunettes.

SHERIDAN PGP: 150f le W.E. -Forfait comprenant la
location du lanceur, 2 cartouches de CO2 12g, (30 tirs chaque), 50
billes, le prêt de lunettes. 75F la journée en semaine avec 25
billes, lunettes, CO2.

RESERVATION AU (16 1) 45 87 28 83-PENSEZ Y AU
MOINS UNE SEMAINE A L'AVANCE POUR LE W.E. VOUS ETES NOMBREUX....
RECHARGEZ AU MAGASIN -24 RUE LINNE 75005- PARIS
VOS BOUTEILLES DE 7 ONCES CONTRE LA MODIQUE SOMME DE 20F
VENTE DE LANCEURS A DES PRIX CANON....



THOMSON :1850F



RAZORBACKIII: 1650F



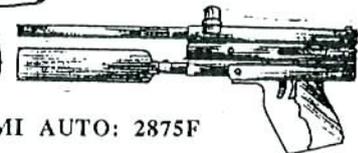
PGP:870F



WGP AUTO COCKER SEMI AUTO: 3700F



PM I ILLUSTRATOR SEMI AUTO:3800F



PMI III SEMI AUTO: 2875F



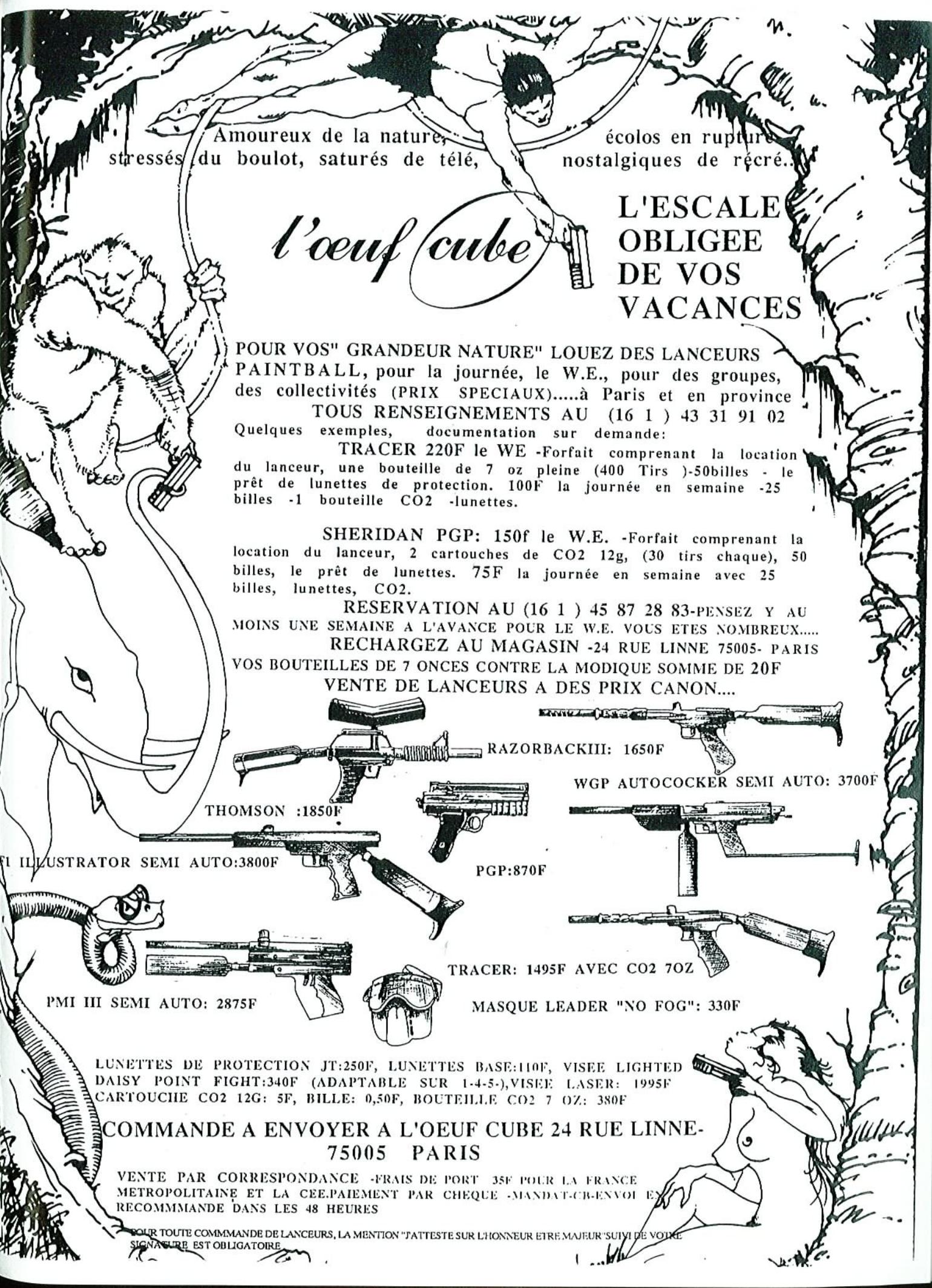
MASQUE LEADER "NO FOG": 330F

LUNETTES DE PROTECTION JT:250F, LUNETTES BASE:110F, VISEE LIGHTED
DAISY POINT FIGHT:340F (ADAPTABLE SUR 1-4-5-),VISEE LASER: 1995F
CARTOUCHE CO2 12G: 5F, BILLE: 0,50F, BOUTEILLE CO2 7 OZ: 380F

COMMANDE A ENVOYER A L'OEUF CUBE 24 RUE LINNE-
75005 PARIS

VENTE PAR CORRESPONDANCE -FRAIS DE PORT 35F POUR LA FRANCE
METROPOLITAINE ET LA CEE.PAIEMENT PAR CHEQUE -MANDAT-CB-ENVOI EN
RECOMMANDE DANS LES 48 HEURES

POUR TOUTE COMMANDE DE LANCEURS, LA MENTION "J'ATTESTE SUR L'HONNEUR ETRE MAJEUR SUIVI DE VOIRE
SIGNATURE EST OBLIGATOIRE



Toutes les caractéristiques nécessaires pour les Gardiens qui désirent utiliser le Livre Noir, les Chasseurs et les nouveaux sorts s'y attachant. Avec, en prime, un nouvel artefact pour les prêtres de Shub-Niggurath : le Sceptre du Dévorant.



Texte

Craig Schaefer

Traduction

Denis Gerfaud

Sceptre du Dévorant

Jean-Charles Vidal

LE LIVRE NOIR ET LES CHASSEURS

Adorateurs déments de Shub-Niggurath, ce livre est pour vous !

Le Livre Noir de Shub-Niggurath confère 5% en Connaissance du Mythe de Cthulhu, avec un multiplicateur de sort de 2. On peut le trouver en différentes langues, en bas latin comme l'exemplaire d'Howard Brimeley mais aussi, plus communément, en anglais ou en espagnol. La perte de SAN due à la lecture du Livre Noir est de 1d6. Ce livre étant d'assez faible puissance (en termes de connaissance), ce peut être l'un des premiers ouvrages du Mythe que les aventuriers découvrent. On suppose donc que presque tous les prêtres de Shub-Niggurath en possèdent un exemplaire plus ou moins complet.

Les sorts du Livre Noir seront découverts dans cet ordre :

- 1— Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath
- 2— Lier un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath
- 3— Appeler Shub-Niggurath
- 4— Lier Shub-Niggurath (nouveau sort)
- 5— Contacter Nyarlathotep
- 6— Enchanter un Couteau de Pouvoir (nouveau sort)
- 7— Invoquer un Chasseur de Shub-Niggurath (nouveau sort)
- 8— Signe de Voor

Tous ces sorts sont décrits dans les règles de l'Appel de Cthulhu, sauf 4, 6 et 7 que nous allons détailler.

NOUVEAUX SORTS

Lier Shub-Niggurath : Ce puissant sort invoque Shub-Niggurath qui apparaît auprès de l'invocateur, prise dans une stase dont elle ne peut s'échapper que dans trois cas : si l'invocateur la libère, si elle réussit un jet de 10% (elle en fait un par minute) ou si elle est attaquée. Dans le cas où on l'autorise à partir, les chances que l'entité attaque d'abord l'invocateur sont de 20%. Dans tous les autres cas, Shub-Niggurath attaque l'une des personnes présentes avant de disparaître.

Ce sort est communément utilisé par les adorateurs de la déesse pour l'appeler à présider certaines cérémonies. On s'efforce d'apaiser son courroux en plaçant de nombreuses victimes sacrificielles autour du lieu de son invocation.

Ce sort présente également une certaine utilité pour un sorcier : quand Shub-Niggurath est maintenue en stase,

l'invocateur peut lui poser n'importe quelle question. Sous l'influence du Mythe de Cthulhu, avec un multiplicateur de sort de 2 (cependant, rien ne l'oblige à dire la vérité). Qui plus est, chaque question augmente de 5% ses chances de s'enfuir. Evidemment, si elle se libère, la déesse n'hésitera pas à tuer le mage, ou à envoyer plus tard un Sombre Rejeton ou un Chasseur si sa proie s'échappe. Seuls les plus puissants ou les plus fous des sorciers se risquent à interroger Shub-Niggurath. Il en coûte 3 points de POU permanents, auxquels s'ajoute la perte d'un autre point lorsqu'est prononcé le mot qui libère Shub-Niggurath de sa prison. Le sort nécessite des bougies spéciales, un pentagramme et plusieurs objets de cérémonie dont le prix s'élève à 200 \$ au moins.

Enchanter un Couteau de Pouvoir : Ce sort est un enchantement d'objet, comme ceux p. 86 de la 2^e édition française des règles. Créer un Couteau de Pouvoir requiert un couteau d'argent d'une valeur d'au moins 350 \$, un sacrifice à Shub-Niggurath d'au moins 10 points de TAI (sous la forme d'une ou plusieurs victimes), la perte permanente de 3 points de POU et une perte de SAN de 1d10. Il faut deux jours pour lancer le sort.

Quand on utilise le Couteau en prononçant une prière à Shub-Niggurath, il absorbe littéralement le POU de la victime au moment de sa mort. Ce n'est pas tout : sur commande, la pointe de la lame émettra un rayon d'énergie qui atteint automatiquement sa cible. Cependant, l'utilisateur doit spécifier auparavant combien de points de POU il dépense. Le POU utilisé dans l'attaque abandonne définitivement le Couteau et se transforme en énergie pour alimenter le rayon. La longueur du rayon d'énergie est de 10 m par point de POU utilisé.

La victime touchée oppose son POU au POU transporté par le rayon. Si la victime gagne, l'attaque est sans effet et le POU du Couteau est dépensé en pure perte. Dans le cas contraire, la victime doit faire un jet sous CON x3 sur 1d100. Réussi : le rayon lui inflige 1d10 points de dommages ; manqué : elle est instantanément réduite en cendres. Cette arme de nature maléfique est rarement utilisée par les investigateurs, mais on la trouve fréquemment dans les mains d'un grand prêtre de Shub-Niggurath. Un Couteau n'est utilisable que par son créateur.

AIX EN PROVENCE



JEUX, LIVRES, FIGURINES,
VENTE PAR CORRESPONDANCE

18 Bis rue de la
Couronne
13100 Aix en Provence

Tel :
42 38 54 00

NANTES

BROCELIANDE

Jeux et Figurines

Relais Descartes

2 rue Jean-Jacques
Rousseau
44000 Nantes

Tel:
40 48 16 94

MARSEILLE



On y entre
pour
acheter,
on y reste
par plaisir

11 rue Jean Roque
13001 Marseille

Tel:
91 54 36 59

EVRY

cellules grises

Dragon d'or

Centre commercial
Evry 2
91000 Evry

Tel: (1)
64 97 81 74

MELUN

cellules grises

Dragon d'argent

5 rue Guy Baudoin
77000 Melun

Tel: (1)
64 09 21 36

PERPIGNAN

cellules grises

Dragon de bronze

7 rue Petite
la Monnaie
66000 Perpignan

Tel:
68 34 12 44

TOURS

LA REGLE DU
JEU

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

20 rue du Président
Merville
37000 Tours

Tel:
47 64 89 81

PARIS



BOUTIQUE
PILOTE
JEUX
DESCARTES

39 Bd Pasteur
75015 Paris
M° Pasteur

Tel: (1)
47 34 25 14

PARIS



BOUTIQUE
PILOTE
JEUX
DESCARTES

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

Tel: (1)
43 26 79 83

ANNECY

NEURONES

Le Spécialiste du jeu

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

Tel:
50 51 58 70

PARIS



BOUTIQUE
PILOTE
JEUX
DESCARTES

6 rue Meissonier
75017 Paris
M° Wagram

Tel: (1)
42 27 50 09

LYON



BOUTIQUE
PILOTE
JEUX
DESCARTES

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

Tel:
78 37 75 94



Invoquer un Chasseur de Shub-Niggurath : Ce sort est identique aux autres sorts d'invocation. Il requiert une idole représentant Shub-Niggurath ou un Chasseur. Une seule Créature est invoquée.

CHASSEUR DE SHUB-NIGGURATH (Grande Race Servante)

Description : La description complète de cette créature est fournie dans le manuscrit d'Howard Brimeley (voir le premier volet de cet article).

Notes : Un Chasseur ne peut être invoqué que pour traquer les êtres qui ont de quelque façon offensé Shub-Niggurath ou ses représentants. Comme on l'a vu, il possède un sens qui lui permet de localiser sa cible. Une fois sa mission accomplie, il se dématérialise.

<i>Caractéristiques</i>		<i>Moyenne</i>
FOR	5d6+20	37—38
CON	5d6+10	27—28
TAI	5d6	17—18
INT	2d6	7
POU	1d6	3—5
DEX	4d6	14
POU	30	
Mvt	10	

<i>Arme</i>	<i>A%</i>	<i>Dommages</i>
Griffes (2)	60	2d6
Tentacules faciaux	90	5d6

Armure : La peau épaisse du Chasseur vaut 4 points.

Sorts : Le Chasseur ne lance pas de sorts mais possède le sens de la localisation décrit dans le manuscrit de Brimeley.

Compétences : Discrétion 95%, Se Cacher 55%, Grimper 80%, Nager 50%.

SAN : Voir un Chasseur de Shub-Niggurath coûte 1d10 points de SAN si le jet est manqué, 1d6 s'il est réussi.



LE SCEPTRE DU DEVORANT

"TON CORPS, EN MEUTE HURLANTE, SANCTIFIERA SON NOM."

Il semble que le Sceptre du Dévorant n'ait été utilisé qu'une fois : un sorcier dalmate s'en servit contre ses ennemis, massacrant plus de trente personnes au cours d'une nuit d'horreur qui resta gravée dans la mémoire des paysans de la région. On ne revit jamais le nécromant par la suite.

L'artefact se présente sous la forme d'une patte avant de bouc totalement momifiée avec un sabot d'or pur. Voilà ce qu'en dit *Le culte des goules*, du comte d'Erlette :

"Trempe-le dans le sang d'une victime fraîchement égorgée. A trois heures d'intervalle, tends-le face à la lune pleine et récite la prière du Dévorant : si « Elle » acquiesce, le Changement se fera et ton corps en meute hurlante sanctifiera Son nom."

D'après nos sources, le prêtre se métamorphose en une sorte de satyre doté d'une énorme mâchoire aux crocs acérés. La créature est d'une rare agressivité mais conserve son intelligence et son discernement. A mesure que le temps passe, son apparence se dégrade. Déformations et excroissances se multiplient : on dit que le Dévorant "bourgeonne". Environ trois heures après le début de la cérémonie, des créatures autonomes

se détachent de l'énorme masse de chair enflée qu'est devenu le sorcier. Une heure plus tard, elles sont une dizaine à suivre leur géniteur dans sa soif de carnage.

Technique : nous appellerons "Dévorant" la forme monstrueuse assumée par le sorcier et "Moindre Rejeton" les créatures issues de lui (pour les distinguer des puissants "Sombres Rejetons" engendrés par la déesse elle-même).

Le sort et le sceptre sont uniques et se trouvent l'un avec l'autre. Un parchemin, enroulé autour du sceptre dans un étui de bois, donne le texte de l'invocation et une description sommaire de ses effets.

Lancer l'invocation entraîne la perte définitive de 5 points de POU et de 2d10+4 pts de SAN. Pour reprendre forme humaine, il faut réciter le sort à l'envers (pas de perte de POU ni de SAN dans ce cas). Les chances que le sorcier ne puisse redevenir humain sont cumulatives : 2% par heure écoulée, et 5% après l'apparition des Moindres Rejetons.

Si le sorcier reste sous sa forme monstrueuse après le lever de soleil, il la garde à jamais. Il doit se terrer au plus profond des bois et attendre la nuit suivante. Shub-Niggurath vient alors le prendre et il

disparaît du monde des hommes.

Même s'il réussit la transformation inverse, le sorcier perd 1d6 pts d'APP, 1d3 de FOR, 1d3 de CON et 1 pt de vie. En revanche, il gagne 1d4 + 7 pts en Mythe de Cthulhu.

Dans tous les cas, les Moindres Rejetons ne survivent pas plus d'une nuit : dès que le soleil effleure l'horizon, leurs chairs se décomposent et se répandent en flaques.

	DEVORANTS	MOINDRES REJETONS
FOR	4d6+10	2d6+6
CON	4d6+10	2d6+6
TAI	3d6	2d6
INT	sorcier	sorcier/2
POU	sorcier	sorcier
Mvt	18	18
Mâchoires (2/tour)	3d8	2d6
Armure (pts de cuir)	2	1

Le Dévorant engendre 6 + 1d6 rejetons. Il possède les mêmes compétences que le sorcier (du moins, celles compatibles avec sa forme monstrueuse).

ANNONCES BOUTIQUES

MAUREPAS



Un choix unique de jeux, figurines, maquettes et accessoires

5 place des Echoppes
78310 Maurepas

Tel : (1)
34 82 04 23

PARIS

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

Forum des Halles
Niveau -2
75001 Paris

Tel: (1)
40 26 46 06

PARIS - LA DEFENSE

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

Les Quatre Temps
La Défense
Niveau +2

Tel: (1)
47 74 88 54

NANCY



Epée d'or

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

35 rue de la Commanderie
54000 Nancy

Tel:
83 40 07 44

METZ



Epée d'argent

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

34 rue du Pont-des-Morts
57000 Metz

Tel:
87 33 19 51

MONTPELLIER



Epée de Bronze

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

8 rue Cauzit
34000 Montpellier

Tel:
67 60 81 33

TOULOUSE

LE KORRIGAN

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

28 rue des Sept Troubadours
31000 Toulouse

Tel:
61 99 08 80

MARSEILLE

Le Dragon D'ivoire

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

64 rue St Suffren
13006 Marseille

Tel:
91 37 56 66

MONTPELLIER

Le Dragon D'ivoire

Spécialiste Jeux de Simulation
Paint Ball - Semi-réel

5 rue des Balances
34000 Montpellier

Tel:
67 60 54 14

Paris



Repliqua

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

14, rue des Ecoles
75005 Paris

Tél. :
43 54 33 46

BELGIQUE - LIEGE

NEOLUDIC

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

7 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

Vous aimez
jouer les elfes noirs
pour leurs pouvoirs,
leur beauté
sinistre...
Prendrez-vous
autant de plaisir à
assumer la forme
monstrueuse
d'un drider ?

Métamorphose des EUFES NOIRS

Plèges gluants

La transformation d'un drow en drider est presque toujours définitive. Seul un sort de *souhait* ou une intervention divine pourrait rendre à la victime sa forme première.

La métamorphose ne se limite pas à un simple changement d'aspect : elle altère les pouvoirs et les capacités de la victime. Vous trouverez plus bas la liste des attributs conservés et modifiés.

Deux à douze araignées sont au service du drider. Si certaines meurent, d'autres viendront les remplacer.

A toutes fins utiles, consultez les sources suivantes : *Unearthed Arcana* p. 10-11 et *Fiend Folio* pour la 1^{re} édition ; *Monstrous Compendium II*, pour la 2^e.

Nos précisions techniques concernent la 2^e édition, mais ceux qui utilisent la 1^{re} ne devraient pas éprouver de difficulté à les adapter.

Attributs conservés :

- Connaissances et langages parlés.
- Langage silencieux des drows : sous sa nouvelle forme, le drider ne peut plus l'utiliser dans toutes ses nuances, mais il le comprend parfaitement et peut encore effectuer quelques gestes.
- Détection des portes secrètes et cachées.
- Infravision à 36 mètres.
- Sorts innés de drow et sorts cléricaux et magiques précédemment maîtrisés.
- Sens aiguisés permettant de n'être surpris qu'une fois sur dix.
- Perception intuitive du monde souterrain identique à celle des nains.
- +2 aux jets de protection contre la magie.
- Allergie à la lumière vive et pénalités correspondantes.
- Possibilité de se battre avec une arme dans chaque main (2 attaques par round sans malus) si aucune de ces armes ne dépasse la taille d'une épée longue.

Nouveaux attributs :

- TACO d'un monstre de 7 DV, même si son TACO antérieur était plus favorable.
- Dents aiguisées et salive venimeuse — celle-ci peut être déposée sur les armes que le drider utilise.
- Un drider surprend une fois sur deux.
- Un drider sur deux a le pouvoir de tisser des toiles (jusqu'à dix par jour). Une toile mesure 9 mètres carrés envi-

ron et agit comme une corde d'enchevêtrement. Seul le drider qui l'a tissée peut l'utiliser.

• Soif de sang. Un drider qui n'en a pas bu depuis 4 jours perd 1d6 pv par jour à partir du cinquième. Les pv ainsi perdus sont regagnés au premier sang absorbé à raison de 1d6 par niveau de la victime.

- +4 aux jets de protection contre la peur.
- Immunité à tous les poisons.
- 18 en dextérité, +2 en force (maximum 18), -8 au charisme (minimum 1).
- Capacités d'un voleur du 6^e niveau (à moins d'avoir détenu un niveau supérieur auparavant), modifiées par le tableau ci-dessous.
- Filature : le drider est capable de suivre ses proies sans être repéré et peut ainsi choisir le meilleur moment pour attaquer.
- Pister : le drider est capable de suivre une piste sous terre avec les mêmes modificateurs de situation qu'un rôdeur.

COMPÉTENCES D'UN DRIDER

Compétences	Bonus/Malus
Funambulisme	+2
Saut (saut à la perche impossible)	+5 (+5 m)
Acrobatie	+1
Mouvement silencieux	-15%
Se cacher dans l'ombre	+15%
Vol à la tire	-15%
Détecter des bruits	+5%
Grimper	100%
Filature	+2
Pister	20

Ces compétences s'ajoutent à celles que pouvait posséder le drider avant sa métamorphose. S'il n'avait pas de compétences de voleur, il les acquiert au niveau 6 d'aptitude selon le tableau 19, p. 26 du Guide du Maître, modifiées par le tableau ci-dessus.

LE TEST DE LOLTH

Pour comprendre la nature du test imposé par Lolth aux drows, imaginez un Fort Boyard chaotique et mortel, où chaque membre du groupe tenterait de supplanter les autres... Voici quelques exemples d'épreuves.

Une aide de jeu
pour AD&D® 2^e édition
Complément technique de
l'article page 28

Texte

C. E. Misso

Traduction

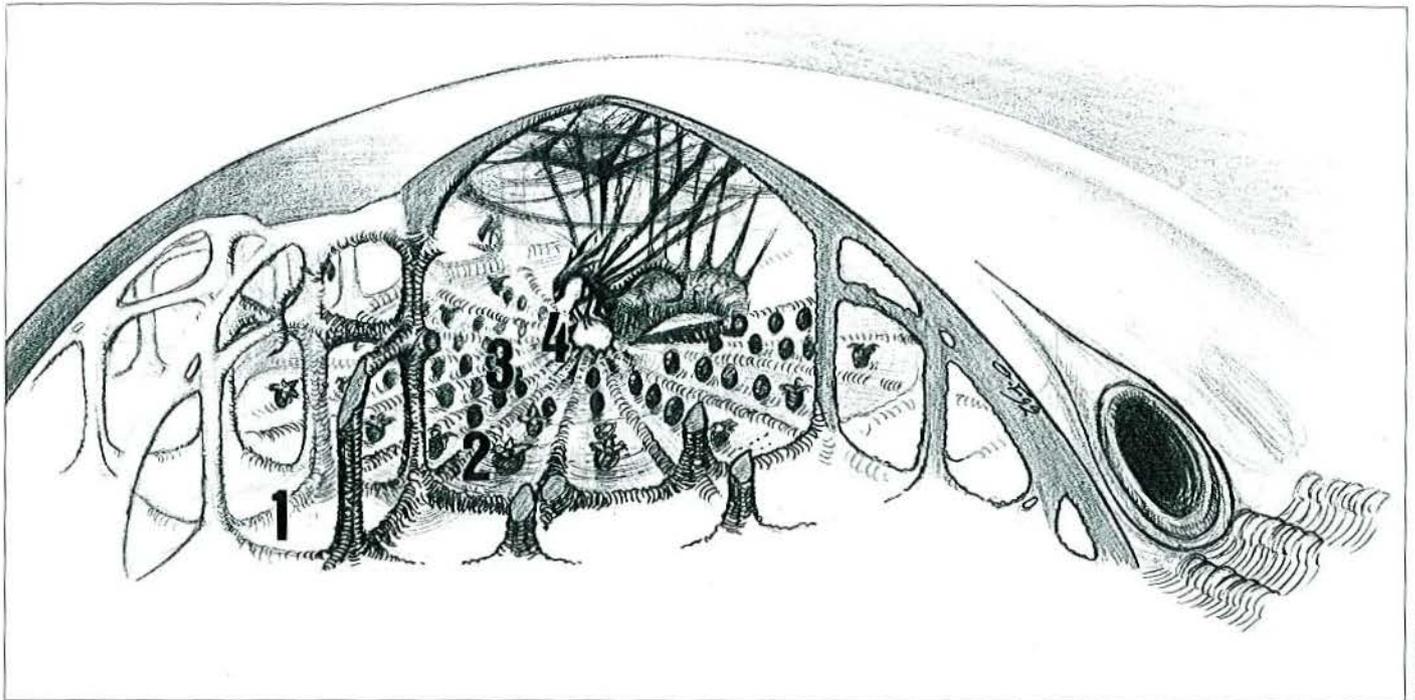
Gil Morice

Adaptation

Luc Masset

Test de Loth

Oliante, Enchanteur,
Erich Martin



Olivier FROT

• **Aliens contre elfes noirs** : Au cours de leurs pérégrinations dans les Abysses, le groupe de drows doit franchir plusieurs seuils de téléportation, passages obligés pour se rapprocher de la déesse. L'un de ces seuils est gardé par une fille de Lolth : une reine alien. (Voir l'adaptation des aliens à AD&D® dans notre numéro 3).

L'ancre de la reine est un nid-cathédrale de toile durcie, aux colonnes frangées de cocons où agonisent ses victimes torturées.

Les abords du nid [1] sont gardés par 2d6 soldats aliens. Embusqués aux sommets des colonnes (grimper : 80%), ils attaquent quiconque tente d'approcher leur reine. Ils ne poursuivent pas les intrus qui arrivent jusqu'à la zone de ponte.

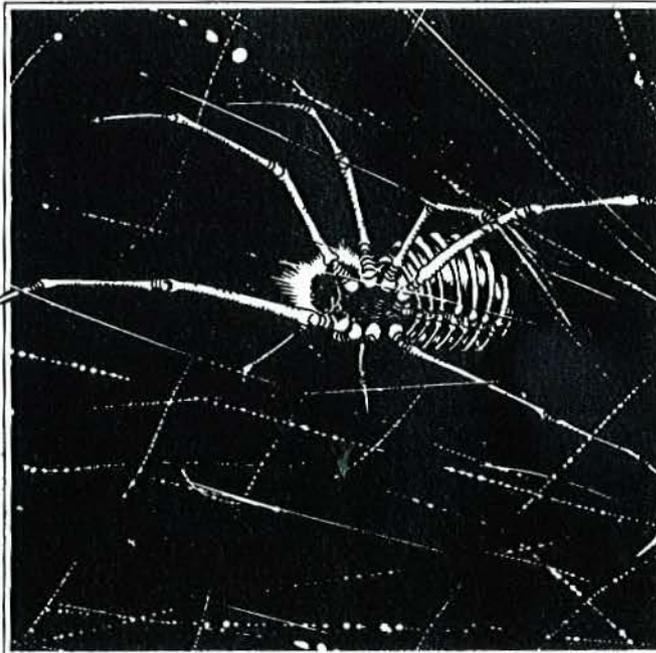
Les œufs les plus éloignés du centre [2] sont desséchés et inoffensifs. Dans la zone médiane [3], ils sont prêts à expulser leurs *face huggers* à la moindre sollicitation. Ils s'ouvrent à un rythme tel qu'il y a toujours autant de *face huggers* que de personnages présents. Dans les Abysses, le cycle de reproduction des aliens est accéléré : un *face hugger* n'a besoin que de 2 tours pour pondre sa nymphe avant de se détacher de sa victime, qui voit la nymphe émerger de son torse 1d4 heures plus tard.

Tout près de la reine [4], les œufs viennent à peine d'être pondus. La reine est suspendue à la voûte du nid par ses longs membres tandis que son abdomen, retenu par de la toile, se déplace lentement en déposant des œufs. Le seuil s'ouvre sous la reine : une poche indistincte de chair luisante dont l'ouverture dégouline de mucus gluant.

Si l'un des personnages est infecté par une nymphe, la reine laisse passer le groupe sans

encombre. Sinon, elle ferme le seuil d'un spasme de ses membres inférieurs et utilise sa magie pour attaquer.

En dernière extrémité, elle se détache de son abdomen pour faire retraite, mais elle suivra ensuite les personnages partout où ils iront, choisissant un moment propice pour leur tendre une embuscade.



La reine dont nous parlons possède des aptitudes magiques extraordinaires ; elle dispose des sorts suivants, qu'elle peut employer au 9^e niveau de maîtrise, à volonté, une fois par round : *clignotement*, *dissipation de la magie*, *hâte*, *immobilisation des personnes*, *suggestion*, *toile d'araignée*.

• **Musique empoisonnée** : Une araignée monstrueuse garde un portail. Pour passer sans com-

battre, un candidat doit charmer le monstre en jouant d'une harpe dont les cordes sont des fils de toile d'araignée. Il doit faire successivement trois jets sous la moitié de sa Dextérité (ou son score de compétence en instrument de musique, le cas échéant), et en réussissant au moins un pour endormir la gardienne. Un jet manqué se solde par l'appari-

tion d'une minuscule araignée au venin dangereux (4d6 ; 1/2 dommages si le jet de sauvegarde est réussi) qui glisse sur la toile de la harpe et le mord, quoiqu'il puisse faire. Pour corser l'affaire, vous pouvez décider que la toile elle-même est enduite d'un poison de contact (malus de -1 cumulatif pour tous les jets basés sur la Dextérité, le TACO et les aptitudes de voleur...)

• **Trop facile** : Une trappe, aisément détectable, cache une fosse pleine d'acide ou de pieux bien aiguisés. Dès qu'un pied effleure la trappe, elle s'entrouvre avec un grincement et, au bout de 5 secondes, se rabat entièrement. Les candidats, rassurés, sautent par-dessus la trappe, se heurtent à un mur invisible et retombent dans la fosse... Il faudra dissiper le mur magiquement.

• **Le sable et la boue** : Un couloir de section ronde monte en pente douce. Deux portes se dessinent dans la paroi, à 5m des personnages, de part et d'autre du couloir. Juste devant eux, le sol présente une dalle suspecte... En fait, marcher dessus désactiverait le piège que nous allons décrire :

Si on ouvre une des portes, une boule de pierre dévale le couloir, menaçant d'écraser les candidats.

SEUL GARY GYGAX POUVAIT FAIRE MIEUX QUE GARY GYGAX...

**DANGEROUS JOURNEYS™ système multi-genres de jeux de rôles :
MYTHUS™ jeu de rôles fantastique et Mythus Magic Sourcebook,
parution en juillet 1992**

**Par Gary Gygax, le "père" des jeux de rôles, co-auteur de Dungeons &
Dragons™, créateur d'Advanced Dungeons & Dragons™**

Ces derniers se réfugient précipitamment dans les petites salles auxquelles les portes donnent accès, et qui n'ont pas d'autre issue. Malheureusement, la boule est aussitôt suivie de tonnes de sable qui bloquent le couloir. Dans les salles, l'air s'épuisera vite... Comment s'en sortir ? Par magie, bien sûr, en enchaînant les sortilèges *changer terre en boue* (le sable, c'est de la terre, non ?) et *purifier l'eau et les aliments*. Ceci fait, les PJ devraient pouvoir partir à la nage.

Lorsqu'on voyage sur le plan des Abysses, tout est possible : la traditionnelle succession de couloirs, de pièces souterraines et de cavernes peut s'interrompre brusquement, et les personnages déboucher dans de vastes étendues baignées d'une pâle lueur par des astres inconnus...

• **Plaine vivante** : Les aventuriers approchent d'une plaine couverte d'herbe rase. Nul arbre, nul animal — mais quelques ossements jonchent le sol.

La plaine est vivante, et omnivore. Comme une mer déchaînée, elle se referme et broie toute créature qu'elle sent marcher sur elle. Ses organes sensoriels sont les brins d'herbe. Les arracher un à un, avec douceur, permettrait aux PJ de passer inaperçus... Une méthode plus rapide consiste à enflammer l'herbe — puis à reculer précipitamment tandis que l'incendie fait son œuvre.

• **Brutal** : Une falaise barre la route des PJ. L'escalade semble facile, et les prises (trop ?) évidentes. Mais la dernière avant le sommet reste dans la main du personnage qui l'agrippe... C'était une cale bloquant un gros rocher en équilibre instable.

• **Mont solitaire** : Sur une plaine immense, infestée d'araignées géantes et de carnassiers échappant à toute classification, se dresse une colline escarpée. Elle semble un excellent point d'observation ainsi qu'un refuge parfait pour se reposer — malgré quelques runes inquiétantes gravées sur les parois...

Cette colline est le sanctuaire des démons de la tempête. Dès que les personnages atteignent le sommet (MJ vicieux, combinez avec le piège précédent !), les éléments se déchaînent ! Les éclairs frappent impitoyablement tout ce qui ne se trouve pas au niveau du sol. Descendre la colline sera moins facile que la gravir, d'autant qu'une pluie cinglante aveugle les candidats (les drows subissent alors les mêmes malus que des humains dans l'obscurité).

• **Sans retour** : Pour traverser un marécage grouillant de serpents d'eau, les candidats suivent une bande de sable sec et aride. Étrange : malgré la tempête, des traces de pieds fourchus marquent le sable. Impossible de les effacer, pas plus que celles que laissent les personnages : elles se reforment aussitôt, comme si le sable se souvenait... Et il se souvient ! Quiconque a la mauvaise idée de passer par là une deuxième fois verra le sol se changer en sables mouvants et l'engloutir. Ses empreintes disparaissent alors.



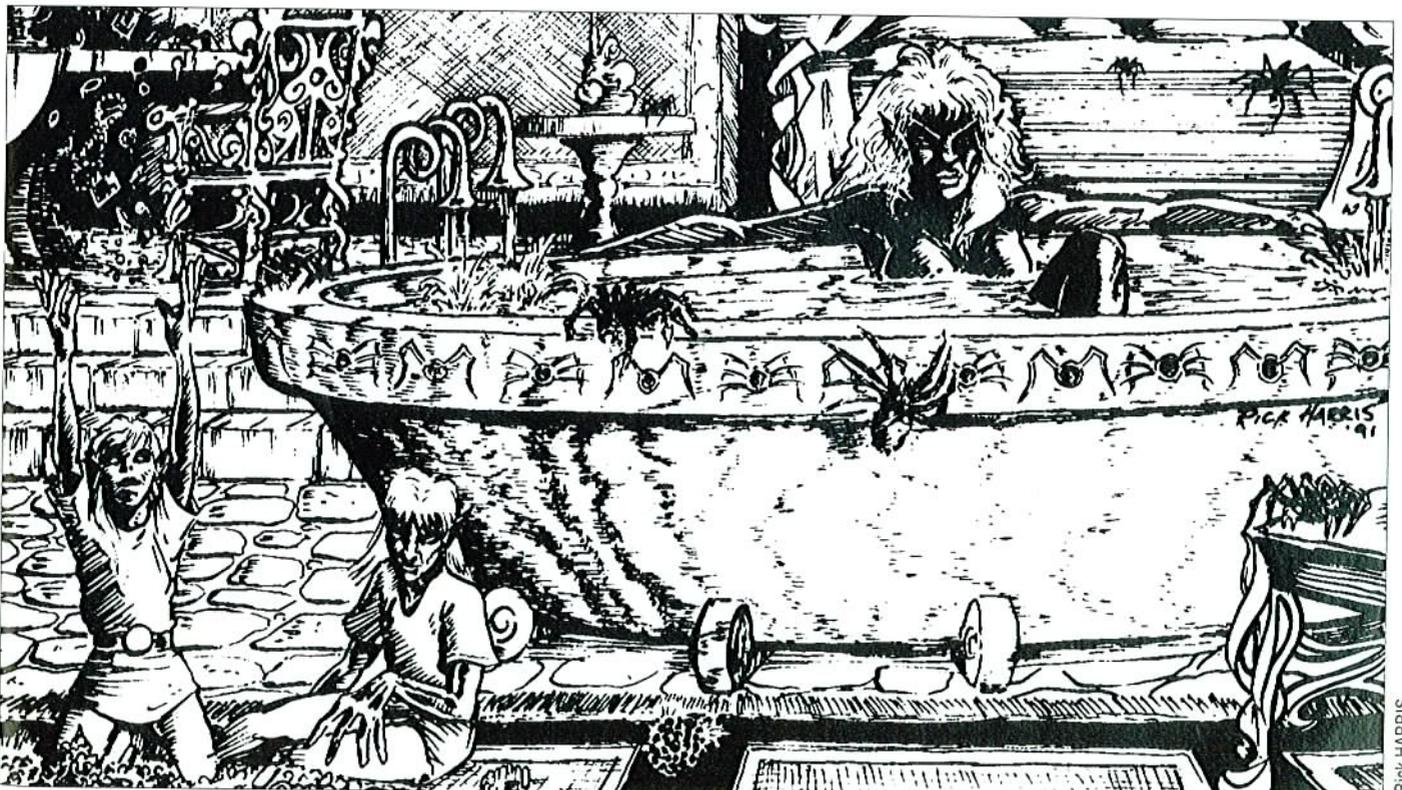
Traditionnellement, les candidats descendent jusqu'aux portes des Abysses, guidés par les prêtresses de Lolth. Mais ce n'est pas une règle absolue : la déesse souhaite parfois mettre un seul candidat à l'épreuve, sans l'avertir qu'il passe le test.

• **Test individuel** : Le personnage est convoqué au temple de sa cité. La grande prêtresse lui affirme qu'elle a vu, dans un miroir, un danger le menaçant, mais qu'elle n'a pu l'interpréter. Le personnage observe le miroir sans rien y voir d'autre qu'une image des Abysses... mais en regardant autour de lui, il s'aperçoit qu'il EST dans les Abysses ! Il est successivement pourchassé par deux démons qui veulent s'amuser un peu. Pour leur échapper, il doit fuir vers la frontière de leurs territoires respectifs afin de les dresser l'un contre l'autre. S'il y parvient, Lolth saura le récompenser.

Il arrive enfin que la déesse choisisse de ne pas convoquer le candidat dans les Abysses : elle se contente de l'observer, à son insu, en situation de crise. Si le drow n'hésite pas à trahir ses amis, il réussit le test.

• **Rapt dans une cité drow** : Faeryl, femme de Sorn, a disparu. Heureusement, Yastun le Chanceux — le meilleur ami du couple — était là et a tout vu. Il sait qui a enlevé Faeryl et où elle a été emmenée : vengeance !

Le voyage sera long et semé d'embûches. Sorn voit ses compagnons périr un à un, dans des circonstances souvent étranges. Mais Yastun le Chanceux, fidèle à son surnom, s'en sort toujours. Sorn en vient à le soupçonner ; c'est alors que Yastun disparaît, englouti par une trappe ou emporté par un monstre. Rassurez-vous, il reviendra à la fin en compagnie de Faeryl pour attaquer Sorn loin de son pays. Notez que Faeryl et Yastun passent eux aussi le test. Cela donne une chance à Sorn : s'il se fait passer pour mort, Faeryl et Yastun ne tarderont pas à s'entre-tuer.





Le RPGA Network Rassemble Tous Les Joueurs

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

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

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

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

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

Nom -----

Adresse -----

Pays -----

Age -----

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



ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION™ Network

L'ÉCOLOGIE DE LA LICORNE

**A moins qu'elle ne soit
qu'un mirage...**

Les licornes sont également connues sous les noms d'alicornes, d'unicornes, et portent le nom savant de *monocheros* dans les textes des sages. Tous s'accordent pour dire que les **bardes** d'alignement bon ou chaotique recherchent les licornes comme ils cherchent l'inspiration. Ils pourraient composer d'innombrables poèmes, histoires et chansons sur leur beauté, pour les réciter chaque fois qu'ils en auraient l'occasion.

Rôdeurs (rangers) et licornes semblent bien s'entendre. Elles laisseraient même les rôdeurs mâles les voir et les toucher, bien que seules les femmes puissent les monter. On dit qu'un rôdeur mortellement blessé par la flèche d'un goblin a vu une licorne se pencher sur lui. Elle s'est contentée de toucher la blessure infectée, qui a guéri immédiatement.

Les **druides**, eux aussi, aiment les licornes, non pour leur bonté (ils aiment aussi les dragons verts), mais parce qu'elles sont un composant essentiel de la forêt qu'ils protègent. Parfois, une licorne peut venir en aide à un druide, mais toujours parce qu'elle en a décidé ainsi, et non sous l'effet de quelque contrainte magique exercée par le druide.

POUVOIRS DES LICORNES

Charisme : Si le MJ le souhaite, le sentiment d'émerveillement craintif qu'on éprouve en voyant une licorne peut être simulé en leur donnant un pouvoir charismatique qui fige sur place, pour 1 à 3 tours, ceux qui ont moins d'un dé de vie ; des créatures plus puissantes seront capables d'agir normalement, mais la vue d'une licorne les affectera profondément : les êtres bons les aimeront et les admireront, les neutres chercheront à



les contrôler ou à les capturer. Quant aux mauvais, ils les détestent ordinairement car tout ce qui est beau leur rappelle la laideur de leur âme.

Immunité : On peut considérer que les licornes ont une sagesse de 25 pour les questions d'immunité aux pouvoirs et sorts de *charme* et d'*immobilisation*, comme mentionné dans le *Manuel des Joueurs* 2^e édition, Tableau 5. Les sorts d'*amitié avec les animaux*, *piège*, *croc-en-jambe* et *sommeil*, ainsi que tout autre enchantement ou incantation ne les affectent pas non plus. Elles verront dans la *forêt hallucinatoire* l'illusion qu'elle est. Quant à leur immunité à la magie de mort, elle englobe tous les enchantements/charmes, conjurations, ou maléfices de nécromants qui causent la mort avec ou sans jets de protection (y compris *doigt de mort*, *désintégration*, *symbole de mort* et *mot de pouvoir*, *mort*).

Guérison : Le MJ peut donner à une licorne le pouvoir de simuler (une fois par jour ou moins souvent) un sort clérical bénéfique de n'importe quel niveau par simple toucher de sa corne. L'effet est instantané. Le MJ doit user de ce pouvoir avec précaution, une licorne ne l'utilisant que si une autre créature est en danger de mort.

Déplacement : Une licorne utilise rarement le pouvoir de *téléportation*, mais il prend effet instantanément dès qu'elle le désire. Elle peut disparaître une fraction de seconde avant d'être frappée par une flèche ou même une boule de feu, si elle a vu venir le projectile ou senti le danger.

Sort druidique : Par nature, le sort druidique *appel de créatures des bois* n'oblige pas la licorne à obéir au druide, et n'est donc pas considéré comme un sort de type *charme*. Une licorne invoquée sait qu'un druide

Quels rapports entretiennent les licornes avec les personnages de différentes classes ?
Quelle est l'étendue de leurs pouvoirs ?
Et comment les faire intervenir dans votre campagne ?

Une aide de jeu
pour AD&D®
Complément jeu de
rôles de l'article
page 40

Texte

Roger Moore

Traduction

Roland C. Wagner

Idées d'aventure

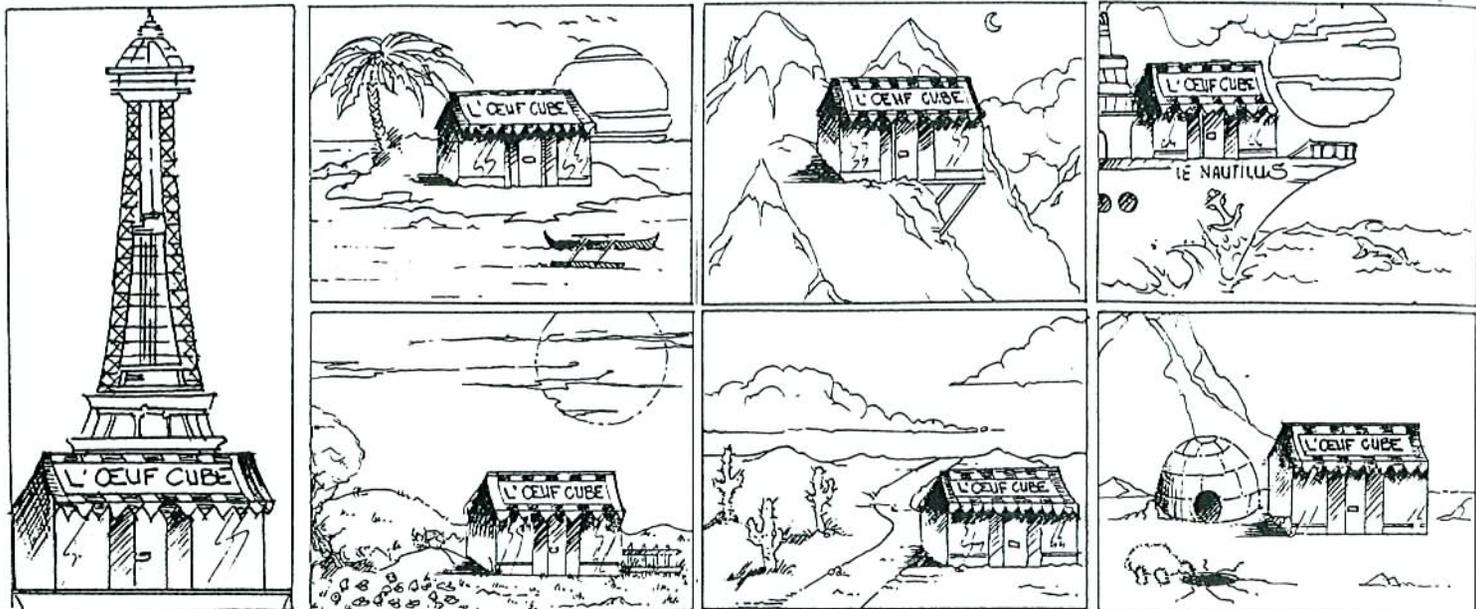
Serge Olivier

Erich Martin

Illustrations

Tim Hildebrandt

QUELLE QUE SOIT VOTRE DESTINATION



L'OEUF CUBE EST LA

MAGASIN ET SERVICE PAR CORRESPONDANCE OUVERTS TOUT L'ETE

24 rue LINNE- 15 rue G.de la BROSSE

75005 PARIS

16 1 45872883

SPECIAL VACANCES FRANCAIS

Bloodlust	236f
AD&D manuel du joueur + Manuel du maitre	300f
ANGLAIS	
Wizard spell cards	119f
AD&D Dragon lance adv.	50f
AD&D Greyhawk adv.	50f
AD&D Wilderness survival	50f
Les 3 livres AD&D	100f
AD&D Darksun	145f
DMGR4 Monster mytology	110f
MC14 Fiend folio monster	80f
DSR2 Dune trader accessory	80f
Gama world (revised)	145f
PHRB7 complete bard's	99f
GDW First to fight	295f
ASL Gung Ho	330f

NOUVEAUTES USA

D&D Assault on raven's ruin	55f
AD&D War captain companion	160f
Hacker (Steve Jackson)	160f
GURPS Illuminati	135f
GURPS Imperial Rome	135f
Uncle Albert's catalog from hell	160f

Autoduel quaterly 10/1	30f
Night city stories (cyberpunk)	120f
Tales from the Forlorn (cyber.)	80f
Interface magazine 4	35f
Organization book (Corps sup.)	50f
Kaldor kingdom (Harn)	145f
Castle of harn	130f
Pilot's Alamanic (reprint)	160f
Sorcerers of Pan Tang (storm)	150f
Shadowbeat (shadow. source b.)	120f
Diablerie: Mexico (vampire)	80f
Infiniverse update (torg)	145f
Central valley gate (torg)	95f
Mission to Lianna (Star wars)	80f
Eidolon city in the sky (ICE)	145f
Bloody Kasserine GDW	145f
Command decision II	190f
Troubled waters (Harpoon)	80f
Four battles of ancient world	200f
Colombus (ext. Viceroy)	105f
La bataille de Ligny	385f
La bataille de quatre bras	305f
Prelude to disaster	270f
Marching through Georgia	210f
Chancellorsville	290f

NOUVEAUTES FRANCAISES

Adversaire (J. Bond)	159f
Du sang dans les tenebres(warh)	109f
Insh'Allah (in nomine)	126f
Ecran Bitume	89f
L'enclume et le marteau(b. lust)	144f
Poussière d'ange(bloodlust)	144f
Flocons de sang (bloodlust)	144f
Cyberpunk	237f
Night city (cyberpunk)	219f
Stormbringer	248f
Sorciers de Pan Tang (storm)	134f
Runequest	248f
Les secrets oubliés (runequest)	210f
Hawkmoon	248f
Empire tenebreux (hawkmoon)	138f

FIGURINES -MODELES REDUITS

Queens lair (Aliens miniatures)	145f
Imperial marines set 2 (Aliens)	145f
Battling bronze dragon	215f
Freddy Krueger model kit	395f
Mutan model kit	395f
Werewolf model kit	335f
Pinhead Cenobite model kit	395f
Vampire model kit	335f
Chatterer model kit	395f

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE 24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83		PRIX
NOM _____ Prenom _____		
ADRESSE _____ _____		Participation aux frais de port et d'emballage 35F
TEL _____		
CP _____	VILLE _____	<input type="checkbox"/> liste des jeux <input type="checkbox"/> additif mensuel TOTAL

LES JEUX SONT POSTES EN RECOMMANDE DANS LES 48HEURES SUIVANT RECEPTION DE LA COMMANDE .
PAIEMENT PAR CCP-MANDAT -CHEQUE-CB.
CEE ET SUISSE 45F 1KG-78FPOUR 2 KG-DOM:100F PAR AVION POUR1KG-TOM:NOUS CONSULTER

L'ENFANT DE LA DÉESSE

A l'ouest des Royaumes Oubliés®, dans la Mer Inviolée, s'étend l'archipel des Sélénae. On y vénère une déesse qui est la personnification de la Terre-Mère. Elle n'agit pas directement sur le monde physique mais par l'intermédiaire de représentants, ou avatars : le Léviathan, la Meute de Loups et la licorne Kameryn. Kameryn est une licorne mâle ; plus vif, plus grand et plus fort que tout autre membre de sa race, il ne craint nulle créature

mortelle. Bien qu'il soit très vieux, il n'a rien perdu de sa vivacité, et lorsqu'il galope dans les sous-bois, jamais ses sabots n'écrasent une plante rare.

Lorsqu'il mourra, une licorne plus jeune deviendra l'avatar de la Déesse et portera Sa volonté sur les terres des Sélénae.

Luc Masset

Source : FR2 — *Moonshae*, de Douglas Niles

demande de l'assistance et peut décider de l'aider (sa liberté de choix est simulée par un jet de protection contre l'enchantement). En aucun cas une licorne n'approchera à moins d'un mètre d'un druide si elle perçoit la présence d'un ennemi (personnage mauvais ou chasseur de licornes). Si nécessaire, elle utilise la *téléportation* pour échapper à un piège.

de licorne car cet objet donne à celui qui le possède la faculté de démêler le vrai du faux — mais pour trois questions seulement.

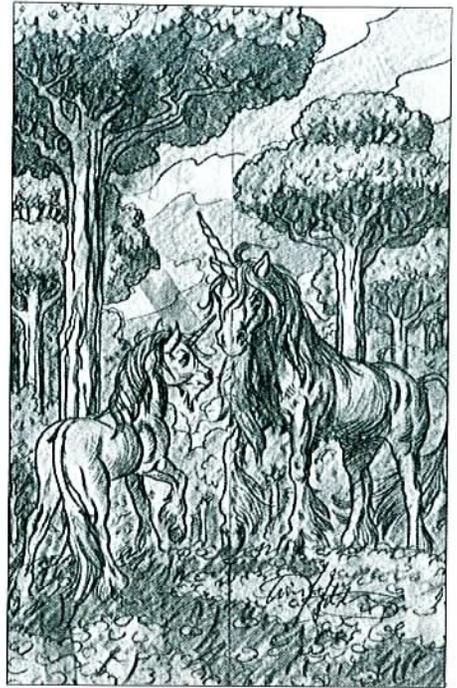
Horreur gothique : Perse, années 20. Plusieurs témoins affirment avoir aperçu une licorne dans le désert. Leurs récits viennent recouper d'anciennes légendes, et surtout la découverte de bas-reliefs dans un vieux temple abandonné. L'université de Miskatonic décide donc d'envoyer des spécialistes sur les lieux. Hélas les témoins ont vu des mirages et les fameux bas-reliefs, s'ils remontent bien à l'antiquité perse, sont en réalité des représentations de profil (donc avec une seule corne) de... taureaux.

Pour surprendre vos joueurs, renouvelez le thème, même si la blanche robe de la licorne s'en trouve éclaboussée ! Imaginez une licorne enchaînée par un marchand d'animaux qui l'emmène aux jeux du cirque. Ou porteuse d'une maladie qui ne l'affecte pas, mais apporte la mort aux régions qu'elle traverse. A moins qu'elle ne soit l'unique créature capable de manger les plantes et les fruits d'une forêt, d'une contrée, d'une planète, où tout est empoisonné. Et pour conclure, voici l'ébauche d'un scénario qui se déroule dans l'univers de RuneQuest.

Médiéval-fantastique : Une licorne est surprise par une bande de Broos⁽¹⁾ qui la laissent pour morte. Mais elle survit, portant dans ses flancs l'infâme engeance broo. Elle se cache, folle de douleur, et ne la voyant plus, ses amis les elfes soupçonnent tout le monde...

Les aventuriers de passage dans la région rencontrent d'abord la licorne mourante. Elle les supplie de retrouver et de tuer les deux rejetons qu'elle vient de mettre bas. Qu'ils y parviennent ou pas, les PJ devront s'expliquer avec les elfes : en effet, ces derniers ne tarderont pas à découvrir la dépouille de la licorne (dans quel état !) et ils suivront aussitôt ses "meurtriers" à la trace.

(1) *Monstres chaotiques à tête de bouc. Ils se reproduisent à la manière des aliens et autres genestealers, en infectant d'autres espèces.*



IDÉES D'AVENTURE

Symbole de pureté et de beauté, la licorne n'a pas besoin d'agir : il lui suffit d'exister et, parfois, d'apparaître aux yeux des mortels. Il est donc rare qu'elle tiende un rôle central dans l'aventure. Elle est plutôt l'origine, le signe qui l'annonce, ou l'apparition qui la conclut. A moins qu'elle ne soit qu'un mirage...

Médiéval-fantastique : Depuis que le prince Volodion a remplacé son vieux père sur le trône de Caspernak, il ne rêve que d'une chose, annexer au royaume la mystérieuse et opulente cité de Shavannir. Il charge le Grand Prêtre de Malberode d'aller dans la forêt consulter l'oracle ancestral, une licorne. Le grand prêtre est un homme vénal, brutal et ambitieux. Lorsqu'il entend l'avis négatif de l'unicorne, il la tue et revient en clamant que l'oracle a prédit la victoire. Mais par ce geste il rompt la balance précaire existant entre Malberode et les Anciens Dieux qu'on vénère à Shavannir... Aux personnages de rétablir la vérité et d'éviter une formidable guerre de religion où les Dieux eux-mêmes interviendront. L'un des PJ peut être un elfe de la forêt et retrouver la dépouille de la licorne, à moins qu'il n'appartienne à la suite du Grand Prêtre et ne surprenne son geste...

Médiéval-fantastique : Le vieux roi Valamir échappe de justesse à une tentative d'assassinat. Le meurtrier, pris sur le fait, dévoile l'existence d'un vaste complot destiné à couronner prématurément le jeune prince Sangisbond, neveu du roi et héritier du trône. Celui-ci, arrêté, clame son innocence et crie au complot. Valamir a de l'affection pour son neveu. En l'absence de preuves formelles, il hésite. Il charge finalement les aventuriers de lui ramener une corne

LICORNES EXOTIQUES

Rien n'est constant chez la licorne, puisqu'il est même arrivé qu'on en fasse le symbole du mal ! Ce dernier trait reste exceptionnel, mais il est vrai que toutes les licornes ne se ressemblent pas, et qu'à travers les âges et les pays, elles ont pris des apparences très diverses.

En 400 av JC, le grec Ctésias rapporte qu'en Hindoustan, il y a des ânes sylvestres très rapides, au pelage blanc, à la tête pourpre, pourvus sur le front d'une corne aiguë rayée de blanc, de rouge et de noir.

La mythologie chinoise connaît la k'i-lin : corps de cerf, sabots de cheval et queue de bœuf ; le pelage du dos est de cinq couleurs entremêlées, celui du ventre brun ou jaune ; sa corne est faite de chair. Elle ne fait de mal à aucune créature vivante et même évite de piétiner l'herbe verte. Son apparition est un bon présage, la blesser ou découvrir son cadavre est de mauvais augure. Elle est parfois la messagère des dieux, comme dans cette histoire :

Après avoir conquis la moitié du monde, les hordes de Gengis Khan atteignirent les frontières de l'Inde. L'avant-garde rencontra un étrange animal, semblable à un cerf, au pelage vert et avec une corne sur le front. La créature délivra ce message avant de disparaître : "L'heure est venue pour votre Seigneur de retourner sur ses terres". Un ministre chinois de Gengis déclara qu'il s'agissait là d'un chio-touan, cousin de la k'i-lin, et que les dieux parlaient par sa voix. Gengis Khan renonça à pousser plus loin ses conquêtes, et fit bien : le climat humide des forêts indiennes aurait certainement décimé les chevaux de son armée.

Serge Olivier

Depuis 1987, on parle d'un jeu de rôles se déroulant dans l'univers de WH40K, mais Games Workshop ne l'a jamais publié. DRAGON® Magazine va vous aider à le réaliser vous-mêmes.

WARHAMMER 40.000 : LE JEU DE RÔLES

Warhammer 40.000 : Rogue Trader (WH40K) est un jeu de science-fiction pour figurines. Bien que situé dans un futur lointain, il est plus proche des jeux de rôles médiévaux-fantastiques

que des autres jeux de science-fiction. En effet, les vaisseaux spatiaux, lasers et canons à plasma de WH40K ne sont pas envisagés comme des développements plausibles de la technologie moderne. La science étant sur le déclin (du moins la science théorique), ces merveilles sont plutôt considérées comme les objets magiques d'heroic-fantasy. De même, en plus des créatures étranges qui abondent en SF, l'univers de WH40K est peuplé de races typiquement médiévales-fantastiques : les Squats (Trapus) sont les nains, les Rallings (Rats-bougris ?) les halflings, les Eldars (Aînés) les elfes et les Orks... sont les orques.

Ce thème futuro-fantastique se prête bien au jeu de rôles. Tout d'abord, il épargne au MJ la tâche d'organiser et maintenir un univers SF plausible. Seuls les vétérans en la matière, concepteurs et maîtres de jeu, savent quelle difficulté cela représente. Dans WH40K, vous pouvez utiliser tous les gadgets de la haute technologie — robots, armures servomotrices et rayons de la mort — sans avoir besoin de justifier leur existence par un jargon pseudo-scientifique élaboré.

Le second avantage d'un tel environnement est qu'il vous permet d'emprunter sans vergogne à deux genres populaires — le médiéval-fantastique et la science-fiction — pour créer une nouvelle ambiance. Un Harlequin Eldar mercenaire, protégé par une armure à champ de conversion, armé d'une tronçonneuse et d'un neuro-disrupteur, n'est probablement guère différent en termes de jeu d'un elfe guerrier/magicien en armure de plates +3 avec une épée longue +2 et une baguette de paralysie, mais le charme et la nouveauté des accessoires high-tech' présentent un attrait certain (sans parler du plaisir d'utiliser les nombreuses figurines de science-fiction qu'on trouve sur le marché).

Cependant, un MJ désireux de mettre sur pied une campagne de jeu de rôles sur ce thème rencontre

"C'est un univers où vous pouvez vivre dès aujourd'hui... si vous l'osez, car vous y trouverez peu de réconfort et d'espoir"
(Rick Priestley)

un léger problème : WH40K est un jeu de combat pour figurines, pas un jeu de rôles.

Par bonheur, son background est très fouillé — donc, la moitié du travail d'adaptation est faite. Il s'agit

maintenant de déterminer comment certains éléments de ce background peuvent être développés pour faire de WH40K un jeu de rôles.

DES RÔLES POUR LES PJ

L'archétype du personnage de WH40K est le Space Marine des Legiones Astartes. Ironiquement, bien que parfaitement adapté aux combats avec figurines, ce genre de personnage n'est pas fait pour le jeu de rôles. Un Space Marine ne peut faire que deux choses : tuer ou patienter jusqu'à ce qu'il puisse tuer encore — motivation idéale pour un wargame sur figurines mais beaucoup trop limitée dans une aventure de jeu de rôles. De plus, la loyauté des Space Marines envers l'Empereur est absolue — encore un avantage pour les batailles rangées, mais un inconvénient pour le jeu de rôles qui requiert l'indépendance de pensée et d'action.

Malgré tout, il est bien difficile de renoncer à jouer des Space Marines et vous trouverez plus bas quelques prétextes pour le faire. Viennent ensuite quelques types de personnages de WH40K plus appropriés au jeu de rôles.

Le personnel des Space Marines et de la Garde Impériale

Une classe de PJ vétérans présente bien des attraits. Le problème est que les Space Marines et les soldats de la Garde Impériale sont engagés à vie. Mais voici quelques excuses pour créer de tels vétérans :

- *Renégats et déserteurs* : Il est probable que de nombreux cas de désertion se produisent dans la Garde Impériale, dont les hommes sont arrachés à leur foyer, leurs amis et leur famille pour combattre dans les secteurs les plus reculés de la Galaxie. Ces déserteurs peuvent s'engager comme mercenaires dans les armées privées des gouverneurs planétaires ou dans les équipes des Juges, Inquisiteurs ou Maraudeurs.

Texte

Ken Rolston

Adaptation

Luc Masset

• **Agents et observateurs détachés en mission spéciale** : Les Juges, Inquisiteurs, Maraudeurs et autres puissants fonctionnaires ont toute latitude pour réquisitionner les hommes qu'ils souhaitent. Un soldat ou un Marine peut être ainsi détaché de son unité pour servir l'Empereur comme garde, éclaireur ou agent militaire.

Les Assassins

Il est des situations où la force ne suffit pas. Dans ce cas, l'Imperium a recours aux Assassins. Diplomates, terroristes et maîtres espions, ils disposent des moyens technologiques les plus aboutis pour servir l'Empereur : ainsi la *polymorphine*, une drogue qui permet de prendre n'importe quelle apparence, même celle d'un extra-terrestre, mais qui demande un entraînement spécial sous peine d'être réduit en tas amorphe de protéines à la première prise. Les Assassins sont assez indépendants pour être utilisés comme PJ.

Les Navigateurs

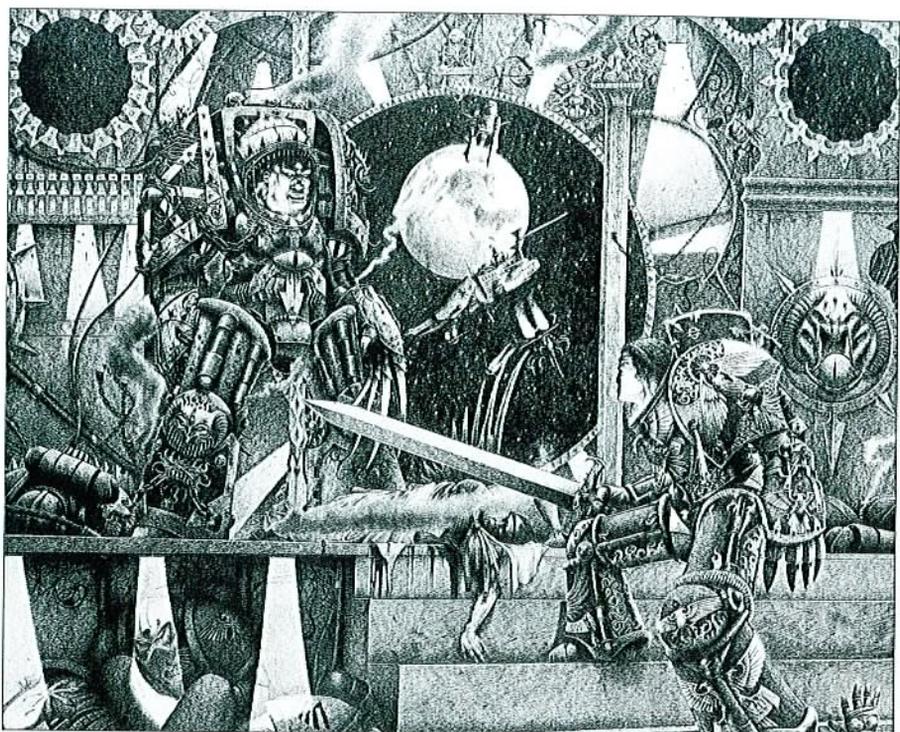
Chaque Navigateur possède une mutation génétique rare qui lui permet de piloter les astronefs à travers la courbure de l'espace, le *Warp*. Cette mutation, stable, se transmet aux enfants des couples de Navigateurs. Ces derniers sont indispensables à l'Imperium. Ils forment une aristocratie privilégiée au service de l'Empereur et jouissent d'une certaine indépendance.

Les Astropathes

Les Astropathes offrent un type de personnage unique, assez proche d'un psychique ou d'un jeteur de sorts mais avec des différences marquées. Leur rôle est de transmettre des messages télépathiques à travers le *Warp* — une tâche qui les met à la merci des créatures qui y vivent : c'est pourquoi ils s'entraînent aussi au combat psychique. Tous les Astropathes sont aveugles, une conséquence inévitable du rituel d'inféodation qui assure leur loyauté à l'Empereur. En compensation, ils ont un "sens de proximité" qui leur permet de percevoir leur environnement jusqu'à 20 mètres. Dans *WH40K*, les Astropathes sont supposés être strictement contrôlés par la Bureaucratie Impériale (l'Adeptus Terra) mais leur charme unique justifierait de gros efforts d'improvisation pour les inclure dans n'importe quel groupe de PJ.

L'Inquisition

La charge première de l'Inquisition est d'identifier les Psykers et les mutants, soit pour les endoctriner, soit pour les éliminer afin de garantir la sécurité de l'Imperium. De manière plus générale, l'Inquisition a pleins pouvoirs pour enquêter sur toute menace visant l'humanité ou l'Imperium — et peut



Adrian Smith "Horus and the Emperor"

employer tous les moyens nécessaires pour contrer ces menaces. Les Inquisiteurs et leurs équipes jouissent donc de cette autonomie et de cette liberté d'action qui font les PJ indépendants.

L'Adeptus Mechanicus

Les secrets de la science étant perdus, on la considère comme une forme dangereuse de magie. Les Technoprêtres ont pour tâche de garder les enseignements des anciens, d'entretenir leurs artefacts et de se dévouer religieusement à la recherche scientifique. Certains Technoprêtres sont envoyés par l'Adeptus Mechanicus dans tous les recoins de la Galaxie, non seulement pour entretenir le matériel défectueux de l'administration impériale, mais aussi pour découvrir certains faits scientifiques oubliés.

Les Psykers

Les Psykers représentent le prochain stade de l'évolution humaine. Ce sont des humains qui disposent de pouvoirs psychiques, latents ou entraînés. Par là même, ils représentent un danger pour l'humanité puisqu'ils peuvent permettre aux créatures du *Warp* de s'introduire dans notre continuum. La plupart sont donc chassés par l'Inquisition et alimentent l'Empereur : les plus forts sont entraînés par l'Adeptus Terra pour servir de rempart défensif contre les Entités du *Warp*.

L'Administratum

Les Scribes forment la masse de fonctionnaires dévoués au fonctionnement de l'Imperium. Chaque planète possède un certain nombre de *temples* d'où les Scribes

transmettent la volonté de l'Empereur. Les Scribes les plus élevés dans la hiérarchie disposent de suffisamment d'autonomie pour diriger des enquêtes ou d'autres actions en faveur de l'Imperium.

L'Adeptus Arbitres

Les Adeptus Arbitres, ou "Juges", forment le bras judiciaire et policier de l'Adeptus Terra, la bureaucratie administrative de l'Imperium. Les Juges et leurs équipes jouissent d'une extraordinaire indépendance d'action, chacun ayant l'autorité pour agir en tant que policier, juge, jury et exécuteur. Ils rappellent fortement les Juges de Mega City One, la métropole de Judge Dredd. Ces agents indépendants de l'Imperium peuvent facilement s'intégrer à n'importe quel groupe de PJ.

Les Maraudeurs (Rogue Traders)

Voici le type de PJ qui offre le plus de souplesse et de possibilités. L'Adeptus Terra équipe les Maraudeurs et les mandate pour explorer les mondes situés au-delà des frontières de l'Imperium. Les Maraudeurs appartiennent à différents milieux sociaux mais sont généralement sélectionnés parmi les marginaux et les individus politiquement suspects : considérés comme trop utiles pour être éliminés on les tient cependant à bonne distance des rouages du gouvernement. Ce sont, par exemple, des officiers des Space Marines ou de la Garde Impériale aux personnalités trop indépendantes, ou des Inquisiteurs qui n'ont pas caché la répugnance que leur inspirent les méthodes judiciaires expéditives.

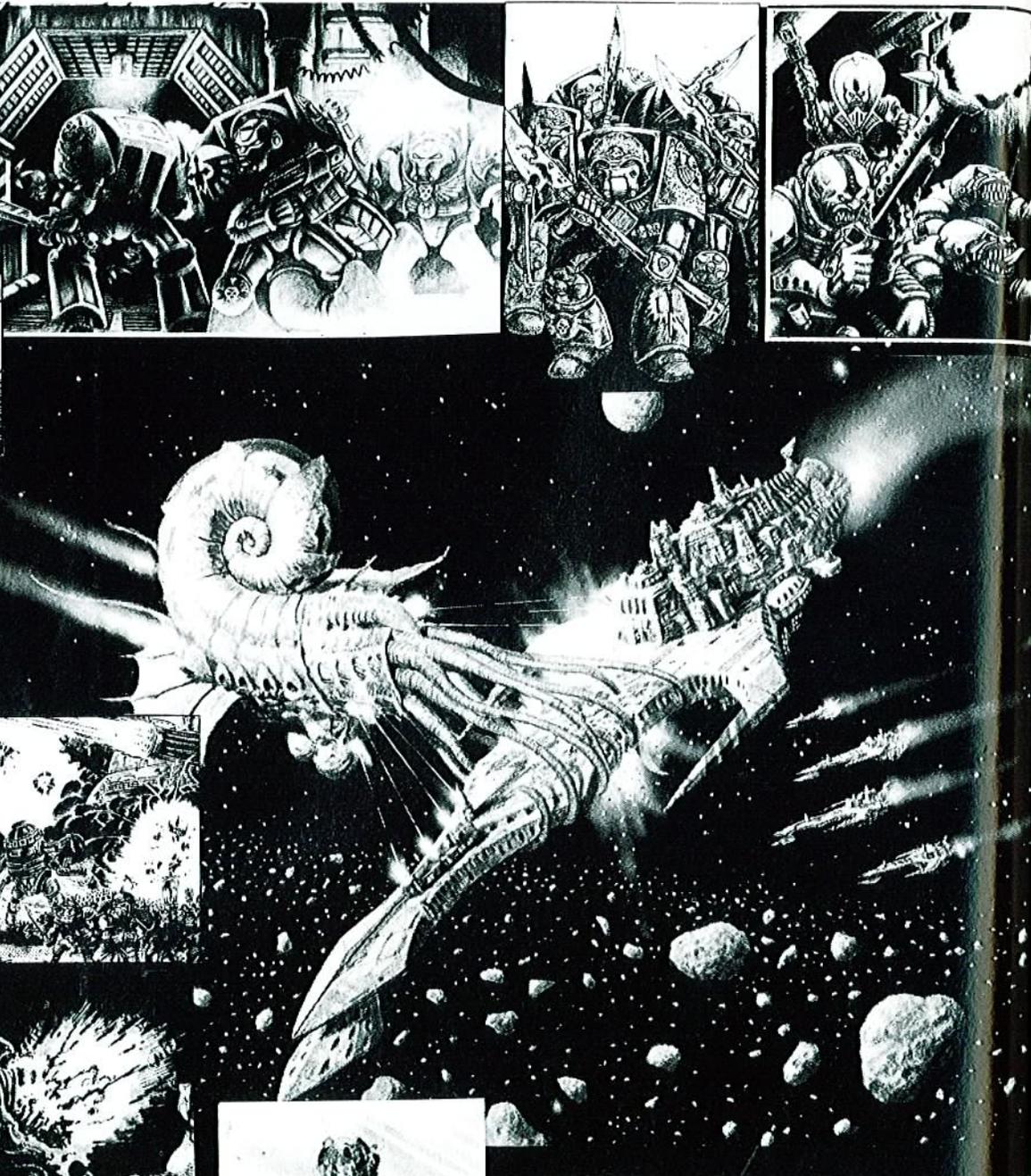
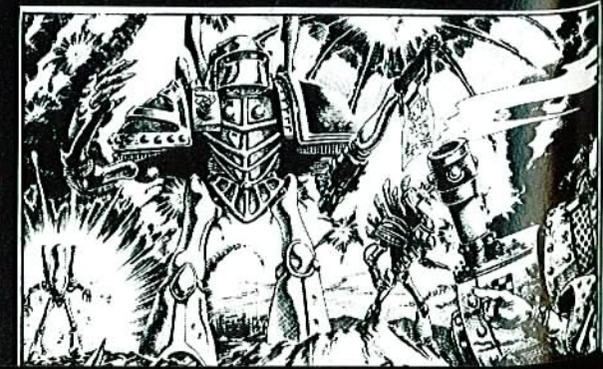
GAMES WORKSHOP™

BIENVENUE DANS L'IMPERIUM

Avec WARHAMMER 40.000, SPACE HULK, SPACE MARINE, SPACE FLEET
et toutes leurs extensions ...

... ainsi que des centaines de figurines CITADEL en métal ou plastique !

Distribué par AGMAT, 79 av. Raspail, 94250 Gentilly



GROUPES DE PJ

Le groupe de PJ est une convention établie du jeu de rôles. L'astuce, pour obtenir un groupe de PJ fonctionnel, est de donner à tous les personnages une motivation commune assez forte pour assurer la cohésion de l'ensemble, sans limiter pour autant l'expression individuelle de la personnalité de chacun. Voici quelques exemples de groupes de PJ dans *WH40K*:

- *Equipe d'un Agent Impérial*: On a vu que les Juges, Inquisiteurs et Maraudeurs ont l'autorité suffisante pour former leur propre équipe. Un tel groupe jouit d'une grande liberté d'action. Il rassemble des spécialistes aux talents variés, qui formeront le noyau d'un groupe de PJ. De nouveaux personnages peuvent être embauchés, ou temporairement réquisitionnés, afin de compléter l'équipe.

- *Aventuriers ambitieux enrôlés par un Maraudeur*: Les Maraudeurs disposent souvent de moyens considérables: vaisseaux spatiaux, détachements militaires... Ils recrutent des soldats et des colons sur les planètes frontalières où les citoyens n'ont pas été amollis par la civilisation. Un groupe d'amis peut s'y trouver enrôlé, de gré ou de force, et constituer une petite unité de combat ou de reconnaissance pour une expédition lointaine.

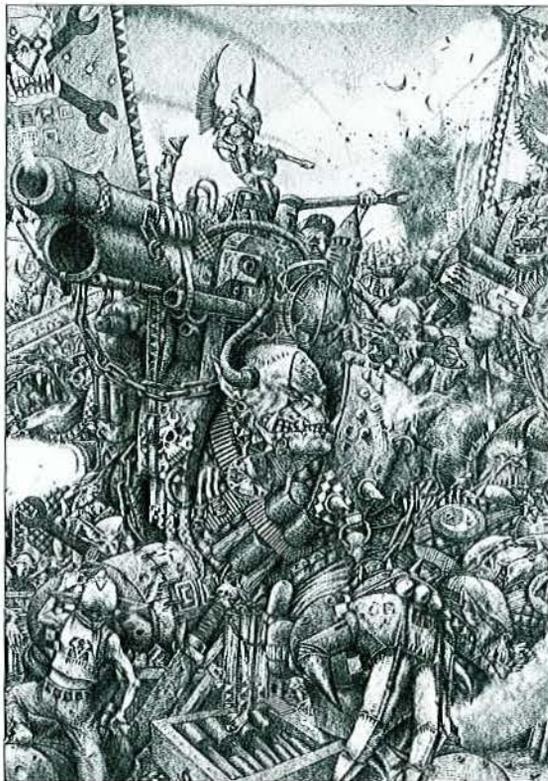
- *Rebelles, renégats et pirates*: Jusqu'ici, on a présenté l'Imperium comme le "bon" camp — ce qui est vrai dans la mesure où l'Empereur cherche à protéger l'humanité contre les races maléfiques. Mais on peut imaginer des PJ rebelles, en lutte contre un pouvoir brutal et répressif (dites-moi, n'est-ce pas la musique de la *Guerre des Etoiles* que j'entends dans le fond?). L'Empereur, l'Adeptus Terra et les Space Marines deviennent alors de puissants adversaires. Les PJ peuvent commencer leur carrière dans un vaisseau pirate ou au sein d'un groupe de résistants: sur une planète frontalière occupée par la Garde Impériale, sur un monde indépendant qu'un Maraudeur veut annexer à l'Imperium, etc.

LA TOUCHE DRAMATIQUE

Le combat dans le monde de *WH40K* est plus proche des films sur la 2^e Guerre Mondiale que du combat médiéval-fantastique. Presque tous les personnages ont accès à des armes mortelles qui frappent à distance. La plupart des combats commencent à longue ou moyenne portée, les deux partis cherchant aussitôt à se mettre à couvert. Il est plus facile de secourir un personnage blessé, même en pleine action, que dans

une bataille fantastique où la plupart des personnages luttent au corps à corps.

Comme le combat s'engage à distance, des groupes épuisés ou surclassés peuvent s'en retirer prudemment. Dans un monde médiéval-fantastique, fuir est déshonorant — et souvent impossible. Dans le monde de



l'Imperium, réussir à battre en retraite face à un ennemi dangereux n'est pas une défaite, et les effets sur le moral des troupes peuvent être positifs.

L'influence des pouvoirs psychiques et des armes sophistiquées est complexe et imprévisible. Soyez prêts à en tenir compte.

CONCEVOIR UNE CAMPAGNE

Les MJ qui sont familiers avec l'univers de *WH40K*, *Space Hulk*, *Space Crusade*, etc., ne devraient avoir aucune difficulté à trouver tout ce qu'il leur faut pour une campagne de jeu de rôles: des personnages, des environnements, des intrigues... Les jeux de plateau offrent même du matériel en abondance (figurines et décors) pour jouer des aventures. Voici cependant quelques suggestions.

Les bons et les méchants

Comme on l'a dit plus haut, on peut considérer l'Imperium comme le camp du mal. Les PJ seront alors des colons frontalières ou seront membres d'une alliance rebelle restreinte. Cependant, le choix évident pour le camp du bien reste l'Imperium. Ses agents loyaux et ses citoyens luttent désespérément pour préserver la civilisation contre de terribles menaces:

- *Les forces du Chaos*: Les Entités du Warp dévorent l'âme des humains. Sur les mondes primitifs ou médiévaux, on les appelle des démons. Ils interviennent dans le monde physique par l'intermédiaire de Champions qui dirigent des hordes de créatures hybrides. L'élite de leur force est constituée par des marines renégats.

- *Les Eldars*: Dans le monde de *WH40K*, les elfes sont une race particulièrement odieuse, psychotique et xénophobe. Les Eldars hors castes ou renégats forment des unités de mercenaires particulièrement redoutées. Ils apparaissent en pleine bataille, vendent leurs services au camp qui leur offre le plus, et font généralement pencher la balance en sa faveur.

- *Les Tyrannides et leurs créatures*: Ces abominations hexapodes progressent dans des Flottes-Essaims et sont capables d'engloutir la Galaxie comme on dévore un fruit. Ils sont assistés par une race d'esclaves, les Zoats, et surtout par les terribles Genestealers — des armes vivantes conçues pour l'extermination totale.

- *Les Orks*: Des orques en combinaisons spatiales, avec des missiles, des bolters et tout, et tout, faut-il en dire plus?

Décors recommandés

- *Planètes frontalières*: Ici le pouvoir de l'armée et de la bureaucratie militaire est plus faible qu'ailleurs; les renégats, les pirates, les envahisseurs maléfiques et les créatures extra-terrestres en profitent. Si vous cherchez un cadre riche pour votre campagne, choisissez une planète ouvertement (ou secrètement) visitée (ou envahie) par l'Imperium (ou l'un de ses ennemis). Toutes les variantes sont intéressantes:

- *Planètes isolées*: Souvent, les aléas climatiques du Warp coupent certaines planètes du reste de l'Imperium pour plusieurs années consécutives. De telles planètes doivent être suffisamment indépendantes — et anarchiques — pour que leurs habitants ne s'ennuient pas. C'est le cas du Monde de Logan, une planète minière à l'environnement hostile.

- *Espace vierge*: Des PJ au service d'un Maraudeur explorateur peuvent être envoyés sur une nouvelle planète à chaque mission: ils peuvent aussi travailler pendant des mois pour rendre une planète sauvage habitable.

EXEMPLES D'INTRIGUES

- *La légion perdue*: Pendant une décennie, une tempête du Warp a séparé le monde de Niederlage du reste de l'Imperium. A la première accalmie, les Space Marines du chapitre des Yeux de Feu sont envoyés sur les lieux.

Ils tombent dans une embuscade tendue par les Tyrannides. Son vaisseau détruit, encerclé par des unités de Zoats disciplinés et bien équipés, le commandeur du chapitre envoie ce dernier message : "Vengez-nous. Longue vie à l'Empereur." Depuis, aucune nouvelle. On suppose que Niederlage est tombé sous domination tyrannique et l'Adeptus Terra a décidé de ne pas y risquer une unité de plus.

Cependant, deux membres du chapitre des Yeux de Feu étaient restés à la base pour soigner des blessures. L'Empereur leur accorde la permission de recruter une petite unité de vétérans et de spécialistes pour débarquer sur Niederlage et apprendre le destin de la légion perdue. Ils sont déterminés à secourir d'éventuels marins captifs des Tyrannides. Si, comme c'est probable, il n'y a aucun survivant, ils espèrent retrouver la bannière du chapitre des Yeux de Feu. Ainsi, l'honneur sera sauf et le chapitre pourra être reformé.

- **L'Imperium en échec** : Mona Magan, une planète pastorale possédant une technologie médiévale stable, se trouve juste au-delà des limites de l'Imperium. Lorsqu'on y découvre des gisements miniers, l'Adeptus Terra décide de l'annexer. Un Maraudeur, assisté d'un corps de la Garde Impériale, est envoyé pour soumettre la population locale et protéger les opérations minières.

Une alliance insolite de trois groupements d'intérêts résiste maintenant à l'Armée d'Occupation. Deux déserteurs d'une équipe de Maraudeurs, un mercenaire Squat et un mectech Stuntie se sont installés sur Mona Magan et ont appris à aimer la paix et la liberté qui y régnaient. Ils assistent la résistance grâce à leur expérience militaire et leurs connaissances en technologie. Une bande de pirates Eldars sans foi ni loi voit d'un mauvais œil l'expansion impériale dans la région : les Eldars envoient donc aux rebelles des conseillers et une assistance matérielle. Enfin, une puissante guildes de sorciers, cruellement avertie de la politique sévère de l'Imperium vis-à-vis des psychiques, offre des aptitudes et des ressources magiques inconnues des forces impériales.

Bien que cette campagne débute sur Mona Magan, les rebelles pourront rapidement entrer en contact avec les groupes de résistance d'autres systèmes stellaires, par l'intermédiaire des Eldars ou grâce aux pouvoirs des sorciers.

- **Les orques dans l'espérance** : La mission de recrutement de la Garde Impériale fait rouler les tambours et sonner les trom-



pettes : "Engagez-vous ! Voyagez vers des planètes exotiques et lointaines ! Gagnez un fabuleux salaire et un bonus spécial de recrutement ! Montrez votre loyauté envers l'Empereur et boutez ces maudits Orks hors de l'Imperium ! Montez ici ! Signez juste là..." Après un entraînement intensif assorti de cours d'endoctrinement psycho-hypnotique, le petit groupe est largué sans cérémonie sur une planète occupée par les Orks. Ils doivent servir de conseillers militaires et d'éclaireurs à une armée de guérilla courageuse mais pathétiquement sous-entraînée et sous-équipée. Cette armée se compose de quelques douzaines d'Halflings désespérés qui ont subi le joug des Orks pendant des dizaines d'années. Entre les formes de vie locales, bizarres et horribles, les campagnes de pacification agressives des garnisons orks voisines et les actes héroïques bien intentionnés mais mal avisés des partisans halflings, les PJ devraient avoir de quoi s'occuper pendant plusieurs séances de jeu.

TECHNIQUE

MECANISMES DE JEU DE ROLES

Si vous possédez les règles de *Warhammer — Le Jeu de Rôles Fantastique (WHJdRF)*, les suggestions qui suivent devraient vous permettre de tenter une campagne de jeu de rôles dans l'Imperium de *WH40K*.

Les règles de *WHJdRF* forment une base idéale : nous allons les adapter, ou plutôt les étendre, à l'univers de *WH40K*. Pour mieux connaître les rapports étroits qui existent entre ces deux jeux, lisez l'encadré "Un univers peut en cacher un autre".

Les mécanismes de *WHJdRF* sont conservés tels quels : il suffit de modifier la création des personnages, puis d'ajouter des compétences, des armes et des pouvoirs psi.

PROFILS DE PERSONNAGES

Pour jouer dans la Galaxie de l'Imperium, nous avons créé trois vocations : Combattant, Patricien et Erudit. Chacune d'elle donne accès à trois carrières. Ici, la règle diffère de celle de *WHJdRF* : il n'y a pas de plans de carrière mais des "plans de vocation". Chaque vocation offre quatre plans de promotion communs aux différentes carrières qui la composent. Ainsi, que l'on soit Navigateur, Astropathe ou Inquisiteur, on utilise les plans de promotion de Patricien. Pour accéder à un plan de promotion d'un niveau supérieur au

premier, il faut être passé par les niveaux inférieurs dans la même carrière. Un Assassin niveau 3, dont la vocation est Combattant, et qui veut devenir Inquisiteur doit passer par les niveaux 1 et 2 de Patricien avant d'être niveau 3 à nouveau. Même si on reste dans la même vocation, on doit en passer par ces stades inférieurs, ne serait-ce que pour acquérir les compétences liées à la carrière — leur obtention est en effet obligatoire pour passer au niveau supérieur dans une même carrière.

Option : Si vous le désirez, chaque amélioration de +10 du profil d'un personnage peut être remplacée par une amélioration aléatoire de +2d10. Cela a l'avantage d'introduire plus de variété d'un personnage à un autre.

Plan de carrière : Une liste des compétences disponibles est établie pour chaque carrière, par niveau : les compétences qui n'existent pas dans *WHJdRF* sont en *italique* (ces nouvelles compétences sont décrites plus bas.) A chaque niveau, après le "/", sont indiquées les dotations : nous n'avons mentionnées que les dotations essentielles — c'est à chaque MJ d'en établir une liste plus exhaustive.

Carrières avancées : Il existe deux carrières avancées, hors vocation, Juge et Maraudeur. Pour y accéder, il faut avoir atteint le niveau 2 dans deux carrières différentes. Ces carrières avancées sont les seules à offrir des plans de promotion indépendants.

PLANS DE VOCATIONS

COMBATTANT

Niveau 1	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1			+1								

Niveau 2	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1	+1	+2	+20	+1		+10	+10		+10		+10

Niveau 3	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+1	+30	+30	+2	+1	+3	+20	+1	+10	+20		+20		+10

Niveau 4	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+1	+40	+40	+2	+2	+4	+30	+1	+10	+30		+20		

PATRICIENS

Niveau 1	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
			+10		+1		+10					+10		

Niveau 2	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+20		+1	+1	+20	+1		+10	+10	+10	+20	+10	+10

Niveau 3	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+30	+1	+2	+2	+30	+1		+20	+10	+10	+30	+10	+10

Niveau 4	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+40	+1	+3	+2	+30	+1		+30	+10	+10	+40	+10	+10

ERUDIT

Niveau 1	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
				+1	+1	+10					+10			

Niveau 2	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+2	+20			+10	+10	+20	+10	+10	+10

Niveau 3	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+30			+20	+20	+30	+20	+20	+10

Niveau 4	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+3	+40			+30	+20	+40	+30	+30	+10

CARRIERES

COMBATTANTS

Soldat de la Garde Impériale : 1) Bagarre, *Communications*, Coup assommant, Esquive, *Premiers soins* / bolter, 2 grenades, armure souple ; 2) Coup puissant, Désarmement, *Véhicules au sol* / tronço-lame, communicateur ; 3) Coup précis, Force accrue / power glove, armure rigide ; 4) Résistance accrue, *Véhicules aquatiques* / propulseur dorsal.

Space Marine : 1) *Armodyne*, Bagarre, Force accrue, *Premiers soins*, *Véhicules au sol* / fulgurant, 3 grenades, armodyne (tronc) ; 2) *Communications*, Immunité aux maladies, Résistance accrue / power glove, canon d'assaut, armodyne (jambes) ; 3) Esquive, Immunité aux poisons, Violence forcénée / tronço-lame, propulseur dorsal, armodyne (bras) ; 4) *Explosifs*, Héraldique / lance-roquettes, armodyne (tête).

Inquisiteur : 1) Adresse au tir, Charisme, *Sens psi*, Eloquence, *Pouvoirs psychiques*, *Premiers soins* / tronço-lame, plasma gun, armure rigide ; 2) *Armodyne*, Cryptographie, Déplacement silencieux, *Equipement de surveillance*, Torture, *Véhicules spatiaux* / 2 grenades, armodyne (tronc et jambes) ; 3) Immunité aux poisons, Sixième sens, *Systèmes de sécurité*, Vision nocturne / détecteur de mensonge ; 4) *Ordinateurs*, *Planétologie*.

ERUDITS

TechnoPrêtre : 1) *Générateurs*, *Premiers soins*, *Véhicules aériens*, *Véhicules aquatiques*, *Véhicules au sol* / flamer ; 2) Chirurgie, *Ordinateurs*, *Systèmes de sécurité* / fulgurant ; 3) *Biologie*, *Bionique*, Chimie / tronço-lame, armure rigide ; 4) *Médecine*, *Véhicules spatiaux*.

Psyker : 1) Alphabétisation, *Pouvoirs psychiques*, *Sens psi* / flamer, armure souple ; 2)

Assassin : 1) Acuité auditive, Adresse au tir, Camouflage, Déplacement silencieux, Escalade, *Systèmes de sécurité* / plasma gun, armure souple ; 2) Acrobatie, Acuité visuelle, Ambidextrie, Coup assommant, Crochetage, Déguisement, *Equipement de surveillance* / micro-flamer ; 3) Coup précis, Désarmement, Evasion, *Ordinateurs*, *Polymorphe* / lance-aiguilles avec poison, trois doses de polymorphe ; 4) Contorsionnisme, *Explosifs*, Préparation de poisons.

PATRICIENS

Navigateur : 1)

Astronomie, *Communications*, Etiquette, Orientation, *Véhicules spatiaux* / fulgurant, armure souple, respirateur ; 2) Adresse au tir, *Connaissance du Warp*, Eloquence, Jeu, *Véhicules aériens* / armure rigide intégrale (PA +1), communicateur ; 3) Cryptographie, Résistance accrue ; 4) *Biologie non-humaine*, *Planétologie* / véhicule spatial.

Astropathe : 1)

Alphabétisation, Astronomie, *Pouvoirs psychiques*, *Sens psi* ; 2) *Connaissance du Warp*, *Conscience psi*, Orientation, Vision nocturne ; 3) *Communications*, Théologie ; 4) *Equipement de surveillance*.

Connaissance du Warp, *Conscience psi*, Méditation / tronço-lame ; 3) Astronomie, Hypnotisme, Radiesthésie /power glove ; 4) Pathologie, Traumatologie.

Scribe : 1) Alphabétisation, Astronomie, *Premiers soins*, *Sens psi*, Théologie / flamer ; 2) *Conscience psi*, Héraldique, Linguistique / fulgurant ; 3) Histoire, Traumatologie / tronço-lame, armure souple ; 4) *Connaissance du Warp*, Pathologie, Technologie / armure rigide.

CARRIERES AVANCÉES

Juge :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+40	+40	+2	+2	+6	+10	+2	+20	+20	+10	+20	+40	+10	

1) Alphabétisation, Charisme, Coup assommant, Eloquence, Esquive, Immunité aux poisons, *Premiers soins*, *Véhicules au sol* / fulgurant, armure rigide ; 2) Coup puissant, Désarmement, Immunité aux maladies, Législation, Résistance accrue, *Véhicules aériens* / power glove ; 3) Coup précis, *Ordinateurs*, Réflexes éclairs ; 4) *Armodyne Véhicules spatiaux* / armodyne (tronc et jambes).

Maraudeur :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+40	+30	+1	+1	+5	+20	+2	+30	+30	+20	+20	+20	+30	

1) Baratin, Commerce, Eloquence, Etiquette, Evaluation, *Premiers soins*, *Véhicules au sol* / tronço-lame, 2 grenades, armure souple ; 2) Adresse au tir, Charisme, Coup puissant, Esquive, Jeu, *Véhicules aériens* / fulgurant, armure rigide ; 3) Calcul mental, *Sens psi*, *Véhicules spatiaux* / micro-flamer, propulseur dorsal ; 4) *Armodyne*, *Ordinateurs* / armodyne (tronc et jambes).

COMPÉTENCES

Beaucoup des compétences de *WHJdRF* peuvent être employées telles quelles. Mais il faut en ajouter de nouvelles pour permettre aux personnages d'opérer dans un environnement technologique. Voici une liste non exhaustive classée par types de tests.

Initiative

Systèmes de sécurité

Dextérité (utilisation et réparation)

Armodyne

Véhicules aériens

Véhicules au sol

Véhicules spatiaux

Véhicules aquatiques

Commandement

Communications

Équipement de surveillance

Intelligence

Biologie
Biologie non humaine
Bionique
Chirurgie
Connaissance du Warp
Générateurs
Médecine
Ordinateurs
Planétologie

Calme

Explosifs
Polymorphine
Premiers soins

Volonté

Conscience psi
Pouvoirs psi
Sens psi

Sociabilité

Finance et affaires

Les compétences initiales peuvent être choisies en accord avec le MJ. Les compétences supplémentaires sont déterminées par la carrière du personnage.

Certaines compétences demandent des explications.

Communications : Comment utiliser les différents systèmes de communication rapprochée, coder et décoder les messages, etc.

Équipement de surveillance : Tout équipement destiné à percevoir des informations sensorielles — radars, sonars, senseurs divers...

Polymorphine : Cette compétence n'est accessible qu'aux Assassins et leur permet d'utiliser la drogue du même nom sans encourir les risques d'une désorganisation structurelle. Si le test est raté, le personnage n'arrive pas à surmonter les effets polymor-

phiques de la drogue et perd 1 point d'Endurance qui ne pourra être récupéré que par opération chirurgicale.

Premiers soins : Cette compétence se teste sous la Force Mentale et permet d'appliquer des soins d'urgence dans des situations de stress ou d'intense activité (bataille, environnement hostile, etc.). Il faut 1d6-2 rounds (1 minimum) pour soigner une blessure si on dispose d'un médi-sac. Cette opération permet de soigner un point de blessure. Une même personne ne peut subir plusieurs fois par jour ce genre d'intervention.

Conscience psi, Pouvoirs psi et Sens psi : Ces compétences sont les stricts équivalents de Conscience de la Magie, Incantations et Sens de la Magie.

ARMES ET ARMURES

Toutes les armes primitives de *WHJdRF* peuvent être employées ici. Plus quelques autres, proprement technologiques :

ARMES DE MELÉE					
Arme	Initiative	Toucher	Dégâts	Parade	
Tronço-lame	-	-10	+1	-10	
Lame d'assaut	-	-	-	-10	
Power glove	+10	+10	+1	+10	

ARMES DE TIR						
Arme	Courte	Portées			Dégâts	Aire
		Longue	Extrême	FE		
Canon d'assaut	32	64	300	5	+3	
Flamer	12	24	50	4	+1	3m
Grenade	2	6	10	6	+4	5m
Lance-roquettes	72	144	675	8	+5	20m
Plasma gun	24	48	250	7	+3	
Bolter	24	48	250	4	+1	

Canon d'assaut : Canon rotatif portable. Tire en deux modes : rafale ou automatique.

Tronço-lame : Une poignée d'épée prolongée par une lame de tronçonneuse.

Flamer : Lance-flamme de poing. Il en

existe une version de taille réduite sous forme de bague, très coûteuse.

Lame d'assaut : Accessoire tranchant monté sur le canon d'une arme à feu.

Lance-roquettes : Arme d'épaule capable de lancer des mini-missiles.

Plasma gun : Envoie des sphères de plasma - énergie surchauffé à haute densité.

Power glove : Enorme gant mécanique capable de déployer la force de plusieurs hommes.

Bolter : Arme à projectile la plus répandue dans la Galaxie. Bruyant et efficace, le bolter est particulièrement apprécié par les Orks.

Note : le stormbolter, ou fulgurant, a une cadence de tir supérieure à celle du bolter et des effets encore plus dévastateurs. Les Space Marines des pelotons "terminator" en sont dotés.

Les armures les plus employées sont des versions modernes des armures antiques et protègent d'un point d'armure la partie du corps où elles sont portées. Une armure souple peut être portée sous une armure rigide, ce qui porte la protection à deux points.

La seule armure digne de ce nom face à des armes modernes est l'armodyne (power armor), ou armure dynamique, ou encore armure énergétique. L'armodyne consiste en une combinaison intégrale possédant un mini-générateur, des servomoteurs, un système de soutien vital, des senseurs, un propulseur dorsal, etc. Le secret de fabrication de ces armures est presque oublié, c'est pourquoi elles sont religieusement conservées et transmises de génération en génération.

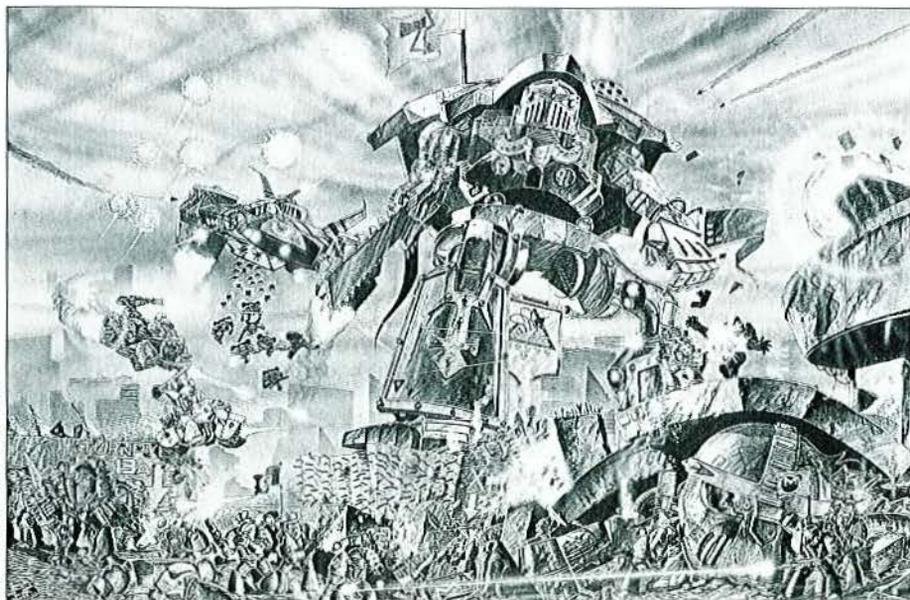
Comme les antiques armure de plates, les armodynes sont modulaires et peuvent donc être portées par fragments. Chaque fragment d'armodyne protège une partie du corps de 3 points d'armure.

LES POUVOIRS PSYCHIQUES

Leur fonctionnement est similaire à celui de la magie — plusieurs provoquent d'ailleurs des effets semblables à des sorts de magie mineure ou de bataille. Pour pouvoir utiliser les psychiques (et éventuellement progresser dans une carrière psi) il faut avoir un pouvoir latent.

Pouvoir latent : Après avoir déterminé le premier profil de votre personnage, si vous désirez qu'il ait un pouvoir latent il vous faut faire un test de Volonté à -30%. Une réussite indique que le personnage est psychique.

Les dangers : A la fin de la création du personnage, refaites un test de Volonté : s'il est raté, le personnage est détruit : soit parce qu'il a été victime d'une créature du Warp,



Kevin Walker "Warlord Titan"

LES ABHUMAINS

Les Squats et les Ratlings sont les descendants de colons humains qui ont évolué pour s'adapter à leurs mondes d'adoption. Comme les hommes, ils sont considérés comme des citoyens de l'Imperium — un statut qui ne donne aucun droit, uniquement des devoirs. Ils servent dans la Garde mais pas dans le corps des Space Marines.

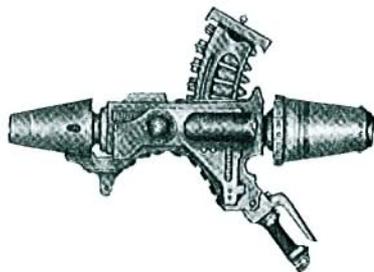
- Les Squats, ou nains, vivent sur des planètes à forte gravité, souvent dans des cités souterraines. Dans cet environnement, leur taille a diminué tandis que leur musculature se renforçait. Leur caractère tenace et leurs talents de techniciens en font des recrues de choix pour l'Imperium. Il n'est pas rare de les trouver à des postes de responsabilité dans l'administration ou la Garde Impériale.

- A l'opposé, les Ratlings (ou halflings, ou hobbits) sont généralement employés comme stewards ou cuisiniers à bord des vaisseaux spatiaux, seuls métiers pour lesquels ils semblent doués. Les Ratlings habitent des mondes agricoles où la vie est facile et les moissons abondantes. Mous et paresseux, ils ne sont guère armés pour affronter le monde féroce de WH40K. Ils auraient probablement disparu sans leur incroyable prolificité.

soit parce qu'il a été jugé trop faible par l'Adeptus Astronomicus. Dans ce dernier cas, son âme a été sacrifiée à l'Empereur. Ce test de Volonté devra être effectué chaque fois que le personnage utilisera des points d'expérience pour augmenter sa Force Mentale, avec les mêmes conséquences éventuelles.

Points psi : On les utilise comme les points de magie. Consultez le tableau suivant pour savoir à quel rythme ils sont obtenus.

Carrière	Points psi
Psychique latent	1d4
Psyker	4d4/niveau
Astropathe, Niveau 1	2d4/niveau
Inquisiteur	1d4/niveau



SI VOUS POSSÉDEZ WH40K

- Vous trouverez une description globale de la situation du Monde de Logan aux pages 224 à 228.

- Le "Plot Generator" (générateur d'intrigue) des pages 240 à 248 fonctionne très bien pour créer des aventures de jeu de rôles.

- Dans la liste d'équipement, page 121, on trouve tout ce qui est nécessaire à un PJ.

UN UNIVERS PEUT EN CACHER UN AUTRE

A ses débuts, GAMES WORKSHOP se cantonne au médiéval-fantastique. L'éditeur anglais publie d'abord *Warhammer Fantasy Battle* (WHFB), jeu de guerre avec figurines se déroulant sur le "Vieux Monde" : un univers d'heroic-fantasy très classique, avec ses nains bougons, ses trolls idiots, ses orques crasseux, etc.

Warhammer Fantasy Roleplay (WHFRP) ne vient que plus tard. Parfaitement compatible avec le précédent, ce jeu de rôles se déroule lui aussi sur le "Vieux Monde".

Avec la parution de *Warhammer 40.000* (WH40K), GAMES WORKSHOP passe à la science-fantasy, et commence, selon son habitude, par un jeu de guerre sur figurines. On attend un jeu de rôles complémentaire qui se déroulerait dans la Galaxie de WH40K. Cinq ans plus tard, il n'est toujours pas publié et l'on

doute qu'il le soit jamais. Le but de cet article est de vous le fournir "en kit". En bonne logique, les options que nous proposons s'appuient sur les règles de *Warhammer, le jeu de rôles fantastique*. Il ne pouvait y avoir de meilleure base car WHJdRF est lui-même extrapolé de *Warhammer Fantasy Battle*, dont les mécanismes sont très proches de WH40K.

Mais ce n'est pas tout. On a vu ailleurs dans ce numéro que les tempêtes du Warp isolaient certaines planètes du reste de la Galaxie de WH40K pendant des siècles, voire des millénaires. Et bien, le "Vieux Monde" de WHJdRF (et WHFB) est une de ces planètes. Autrement dit, pendant que les Space Marines casent du Genestealer à coup de fulgurant, ailleurs, dans le même univers, les chevaliers du Vieux Monde affrontent des dragons, les paysans mènent leurs atte-

lages de bœufs, sans soupçonner que les étoiles sont autre chose que des points lumineux piqués sur la voûte céleste.

Cependant, l'isolement n'est pas total. Comme partout ailleurs dans la Galaxie, les démons du Warp se manifestent sur le Vieux Monde. Ils y sont attirés par la pratique de la magie — qui n'est rien d'autre que l'expression des pouvoirs psychiques, particulièrement répandus sur cette planète que l'Imperium ne contrôle pas. Ce qui permet à GAMES WORKSHOP d'éditionner des suppléments (*Realms of Chaos, I et II*) communs à ses trois systèmes de jeux.

Ensuite, on trouve les mêmes races sur le Vieux Monde que dans le reste de la Galaxie. Il faudrait donc admettre que, dans un passé immémorial, avant que les caprices du Warp n'interdisent tout voyage vers le Vieux Monde, des astronefs s'y sont posés.

Pouvoirs psychiques : Cette compétence, déclinée en quatre niveaux, donne accès à différents pouvoirs psi similaires à la magie de WHJdRF. Pour utiliser avec succès l'un de ces pouvoirs, le psychique doit réussir un test de Volonté à -10% par niveau du pouvoir. Les pouvoirs psychiques connus dans l'Imperium ne peuvent créer ni matière (animal, pont), ni énergie autre que psi (feu, froid, électricité).

A cette réserve près, presque tous les sorts de magie mineure ou de bataille ont leur équivalent psychique. Quant aux pouvoirs qui n'ont pas leur équivalent en matière de sortilèges, vous les trouverez dans le tableau ci-dessous



La partie non technique de cet article est ©1989 by Ken Rolston. Les illustrations sont © Games Workshop, et reproduites avec l'aimable autorisation de l'éditeur

POUVOIRS PSYCHIQUES

POUVOIRS	NIVEAU	POINTS PSI	PORTÉE	DURÉE	EFFETS
Attaques mentales Touchent automatiquement — Test de Volonté pour réduire les dommages de moitié					
Souffle mental	1	1	48 m	instantané	Force 3 — Dommages 1d6
Foudre mentale	2	4	48 m	instantané	Force 4 — Dommages 2d6
Bombardement mental	3	6	48 m	instantané	Force 6 — Dommages 3d6
Rafale mentale	4	10	48 m	instantanée	Force 8 — Dommages 4d6
Télékinésies L'objet doit être libre de toute entrave — Il est possible de faire du surplace					
Léger	1	1	24 m	concentration	Poids 1 kg — Distance 12 m
Pesant	2	3	24 m	concentration	Poids 10 kg — Distance 12 m — Attaque avec plusieurs objets : Force 3 — Dommages 2d6
Lourd	3	6	48 m	concentration	Poids 1 t — Distance 24 m — Attaque avec plusieurs objets : Force 5 — Dommages 4d6
Massif	4	9	48 m	concentration	Poids 3 t — Distance 24 m — Attaque avec plusieurs objets : Force 7 — Dommages 6d6
Télépathies Le psychique doit parler la même langue que son interlocuteur					
Message	1	1	48 m	10 mots	Le psychique envoie un message — Pas de réponse possible
Dialogue	2	6	48 m	spécial	Rompus si l'un des deux le désire ou si l'un des deux subit une blessure
Colloque	4	8	48 m	spécial	Peut agir sur toutes les personnes à moins de 48 m — Rompu si l'un des protagonistes le désire ou si l'un d'eux subit une blessure
Téléportations					
Bond	1	3	48 m	instantané	Impossible à travers des objets solides
Saut	2	6	2 km	instantané	Possible à travers des objets solides



Figurines distribuées par
HEXAGONAL,
 disponibles chez votre revendeur habituel.

**Fantasy
 warriors**
 designed by NICK LUND

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.

ARKHAM

La cité d'Arkham, qui doit sa renommée à l'écrivain H. P. Lovecraft, a fait l'objet d'un reportage dans DRAGON® Magazine N°1. Cet article nous a valu une lettre du conservateur de la Bibliothèque de la ville :

(...) depuis le N°1 de votre magazine, la Bibliothèque Municipale de notre bonne vieille ville d'Arkham se trouve de moins en moins fréquentée, suite à vos conseils peu fondés. Ainsi, disposant de nombreux temps morts, j'en ai profité pour rédiger quelques vers latins en hommage à votre magazine :

*Iam altus quam Dei volitens
 Cum vehemente suo flamine
 Audax res incendit
 Et clarat lucerna nostra.
 Quibusque duis Idibus demittere
 Nos vult chartas de magia
 Ut hic armifer ipse evolo paene
 Numquamque omittit ferra :
 Ecce Draco !*

Afin de conserver le charme antique de cette ode, je me garderai bien de la traduire (...)

O. Gresse, Arkham,
 Massachusetts

*Cher Monsieur,
 Pour les traditionalistes que nous sommes, il est réconfortant d'apprendre que l'art de la versification latine n'est pas entièrement perdu : vous maniez la langue de Cicéron et de Caligula avec une noble aisance ! Cependant, les humanités classiques*

sont aujourd'hui bien négligées et, pour le confort de nos lecteurs, nous nous sommes permis de faire traduire votre ode :

"Portée par un vent puissant, la créature audacieuse s'envole aussi haut que les dieux, embrase l'univers et nous ouvre les yeux. Avant que deux ides se soient écoulées, elle nous fera rejeter nos vieux grimoires, ce que même un homme armé n'aurait pu faire. Il repousse à jamais le pouvoir des armes, vive Dragon !"

C'est très beau et nous sommes touchés. Par contre, nous comprenons mal que notre article ait entraîné une baisse de fréquentation de votre Bibliothèque. Le reportage de Christian Lehman, réalisé avec l'aide du Syndicat d'Initiative d'Arkham, devait attirer nos lecteurs dans votre belle et tranquille cité — un lieu de villégiature presque idéal, même si les goules qui hantent le Vieux Cimetière font courir un réel danger aux passants après neuf heures du soir.

MINITEL NOIR

Le "dossier Lovecraft", publié dans ce numéro, soulève quelques questions troublantes :

- *Quel est le sens de la formule Ia, ia, Cthulhu fhtagn !, dont HPL fait le cri de ralliement des adorateurs des Anciens Dieux ?*
- *Le Necronomicon et autres livres occultes mentionnés dans ses nouvelles existent-ils dans le monde réel ? Nous avons posé ces questions sur*

minitel. Les experts en mythologie lovecraftienne qui hantent le réseau nous ont fait d'intéressantes réponses (parfois contradictoires), que nous reproduisons ici :

• *La ia Cthulhu fhtagn signifie approximativement :*
la ia : paroles d'adoration, sorte de mantra.

Cthulhu fhtagn : Cthulhu attend (sa libération prochaine, quand les étoiles lui seront favorables, et qu'un nombre suffisant d'adeptes prépareront son retour).

Cette formule est à rapprocher de *Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn* qui signifie : dans sa demeure de R'lyeh la morte Cthulhu rêve et attend.

• Les livres mentionnés par Lovecraft n'ont jamais existé. Le *Necronomicon* est issu de son imagination, comme le *Livre de Thoth*, *Stanzas of Dzyan* et le *Liber Ivonis*. *Unaussprechlichen Kulten* est une invention de R.E. Howard, *Le culte des goules*, de Derleth — bien qu'un de mes amis affirme en avoir vu un exemplaire à la Bibliothèque Nationale ! (NDLR : dans *Graal Hors-série N°2*, Michel Rodriguez dit qu'on peut en consulter un exemplaire à la Bibliothèque Sainte Geneviève. A qui se fier ?)

Cthulhu now, 36 15 ADD

Aucun des ouvrages cités par Lovecraft ou ses continuateurs n'est réel, à l'exception du *Rameau d'Or*, de Frazer, qu'HPL place parfois dans ses listes de livres occultes. Tous les autres sont fictifs.

Unaussprechlichen Kulten a été inventé par R.E. Howard. *Le culte des goules* est une invention d'HPL ; le nom de son prétendu auteur, le Comte d'Erlette, est un clin d'œil à August Derleth.

De Vermiis Mysteris a été inventé par Robert Bloch (dans sa nouvelle *The Shambler from the Stars*, je crois). Pour preuve définitive de la nature imaginaire de ces ouvrages, il faut savoir que Lovecraft avait une culture très, très limitée en ésotérisme et en

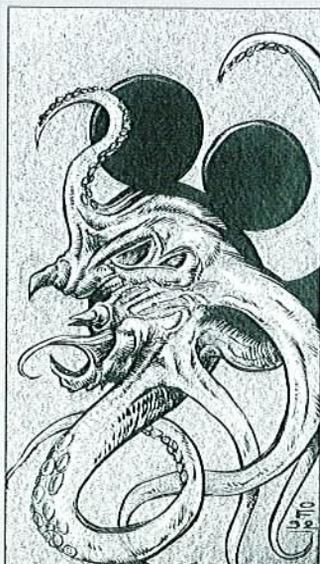
occultisme : il l'avoue lui-même dans ses premières lettres à Clark Ashton Smith, à qui il demande justement de l'aider à approfondir ses connaissances en la matière. Ainsi, pour revenir au *Rameau d'Or*, il faut savoir que le livre de Frazer n'a rien d'un quelconque "grimoire maudit" : il s'agit d'un volumineux traité d'ethnologie (sur les survivances magiques, les rites païens, etc) ; le fait qu'HPL le place parmi ses "livres noirs" imaginaires révèle bien ses lacunes.

Un dernier point sur le *Necronomicon* : l'ouvrage est, bien entendu, fictif mais il est amusant de noter deux faits :

1) l'histoire du *Necronomicon* selon HPL rappelle beaucoup celle du *Livre d'Enoch*, un ouvrage authentique réputé maudit. Pour plus de détails, voir le background du jeu de rôles *Maléfices*.

2) Olaus Wormius, dont HPL fait le traducteur du *Necronomicon*, est un personnage réel (voir dictionnaire)... mais notre bon Lovecraft a fait une erreur de quatre siècles dans les dates...

Lurhstaap, 36 15 ADD



A quand EURO-CTHULHU ?

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	Magstones	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

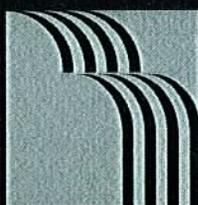
VF	Cry Havoc	220 F
VF	Siège	220 F
VF	Vikings	250 F
T	Russian Campaign	245 F
T	Vietnam	320 F
T	World in Flames	640 F
T	Air Superiority	295 F
T	Titan	280 F
T	Hitler's War	245 F
T	Flight Leader	350 F
T	Open Fire (solo)	380 F
VO	Attack Sub	220 F
VO	Gung Ho I	420 F
VO	Flashpoint : Golan	420 F
VO	WW II (SPI/TSR)	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

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.

◆ Est-ce qu'un anneau de régénération peut restaurer la virginité d'une femme? Est-ce que cela suffit pour tromper une licorne?

▼ Désolé, les licornes connaissent trop bien les vierges pour être trompées. Dans certaines circonstances,

un anneau de régénération peut restaurer les - ahem - aspects physiques de la virginité d'une dame. Un anneau de régénération peut réparer toutes blessures ou mutilations survenues pendant que l'anneau est porté. Par exemple, si un personnage qui porte un anneau de régénération perd une

oreille, elle repoussera. Cependant, si le personnage perd l'oreille puis met l'anneau, elle ne repoussera pas. C'est pourquoi un anneau de régénération ne peut être passé de doigt en doigt pour soigner tout un groupe. Les blessures infligées avant que l'anneau ne soit enfilé ne sont pas guéries. Au contraire, le sort clérical régénération peut restituer un membre n'importe quand. Mais, quoi qu'il en soit, la virginité est un état d'esprit ; une fois perdue, elle l'est pour toujours.

◆ Le sort de métamorphose d'autrui est, à mon avis, l'un des plus dangereux pour l'équilibre du jeu, compte tenu de son faible niveau (4). Si métamorphoser une créature ne permet pas de la contrôler, un charme-

monstre peut y remédier. De plus, avec ce sort, on peut semer chaos et destruction dans une région, une ville, ou une armée. Imaginez un dragon rouge au milieu d'une foule, d'une rue... Et un personnage du 7^e niveau peut lancer ce sort une fois par jour : à 30 dragons par mois, ça fait mal !!!

Quand on sait que le composant de métamorphose d'autrui est un cocon, certainement facile à trouver, on est d'autant plus surpris. Les créatures uniques ne peuvent être dupliquées mais se pourrait-il qu'une métamorphose d'autrui remplace une conjuration de démon ? Plus besoin de seuil pour faire venir un démon ! Métamorphosez un cafard, et hop, le voilà.

Un sorcier zélé mais peu scrupuleux pourrait aussi résoudre le problème de la lente disparition du peuple nain dans les Royaumes Oubliés®. Certes, une dissipation de la magie annulerait le sort, mais si la victime a pris la mentalité et les pouvoirs de la créature en laquelle elle avait été transformée, elle se prendra pour cette créature et fera tout pour le redevenir. De plus, si le sorcier est de très haut niveau, seule la chance, ou la persévérance, pourra rendre la dissipation efficace.

J'ai trouvé une solution partielle au problème. En plus du cocon, j'inclus dans la composante un morceau de la créature en quoi la victime doit être transformée. D'autre part, le sorcier doit avoir vu de ses yeux cette créature. Enfin, j'ai donné au sort une image très négative au sein de la communauté magique et je laisse planer le spectre de la colère divine.

Cependant une chose me trouble, ô sages, et la voici : si je transforme Joe Cafard ou Albert Gobelin en dragon, quel sera l'âge de ce dernier ? Le même que celui de l'original, ce qui donnerait un nouveau-né quasi-fœtal ? ou bien un âge proportionnel, difficile à évaluer, surtout pour le cafard ! Dernier point : si je métamorphose un gobelin en drow, qu'il prenne la

PAINT BALL GAME

GN, Murder Party, Killer, Warhammer.

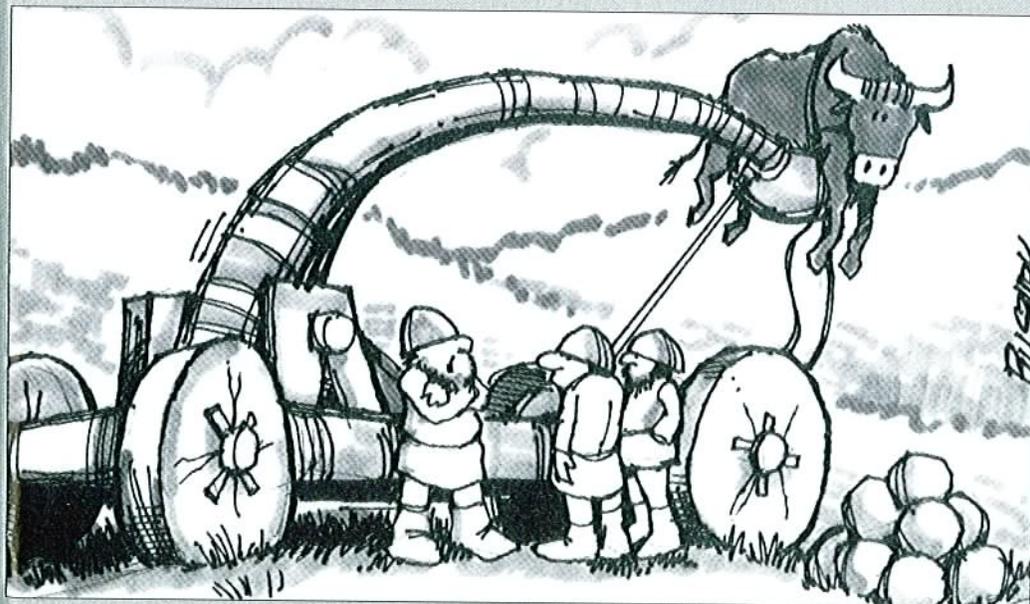
Location de matériels de Paint Ball,
de costumes et d'armes médiévales pour GN.

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



"Je sais que les choses deviennent confuses pendant les batailles,
mais arrêtons-nous un moment pour réfléchir, OK ?"

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

mentalité du drow et lance des sorts, et qu'ensuite il redevienne gobelin ; se prenant pour un drow, en garde-t-il les pouvoirs ?

▼ *Fines observations, mais le sort de métamorphose d'autrui a quelques limites et vous en oubliez certaines.*

— *Tout d'abord, comme vous le dites, un mage ne pourra transformer quelqu'un qu'en une créature qu'il a vue de près. De plus, l'être métamorphosé aura seulement les capacités physiques que le mage connaît. Si ce dernier ne sait pas qu'un drow possède l'infravision, le métamorphosé n'aura pas cette faculté.*

— *Ensuite, en aucune façon le personnage métamorphosé ne gagnera l'intelligence de sa nouvelle forme si elle est supérieure à la sienne propre.*

— *Pour acquérir les pouvoirs magiques innés de sa nouvelle forme, un métamorphosé devra prendre la personnalité de celle-ci.*

— *Revenu à sa forme antérieure (A), le métamorphosé qui aurait acquis la personnalité de sa seconde forme (B) reprend les capacités physiques de la*

forme (A) mais conserve toutes les capacités mentales et magiques de la forme (B) si elles ne sont pas liées à l'aspect physique de celle-ci (comme le souffle pour un dragon).

— *Les créatures métamorphosées sont stériles et ne peuvent se reproduire (donc, impossible de repeupler en nains les Royaumes, ou alors pour une génération seulement).*

— *Tant qu'il n'a pas pris la personnalité de sa nouvelle forme, un métamorphosé ne grandit pas. Un homme changé en dragon garde son âge humain, ne peut croître comme un dragon et mourra au terme normal d'une vie humaine — sauf s'il devient un dragon en acquérant sa personnalité. La puissance de ses coups sera déterminée par sa taille, fixée par le jeteur de sort, et qui ne peut dépasser la taille maximale d'un dragon de ce type.*

— *Enfin le sort de métamorphose d'autrui est dangereux (choc métabolique), mal considéré, et aucun PNJ n'acceptera de le subir volontairement. Un exemple pour conclure :*

Une souris transformée en cheval sera stupide, farouche et indressable. Ce

dernier défaut pourra être corrigé par un charme et beaucoup de patience, mais la souris n'aura pas les réactions normales d'un cheval ; sauf si elle en prend la personnalité et qu'elle passe plusieurs mois avec d'autres chevaux. Dans le meilleur cas, on obtiendra un cheval très stupide et donc invendable. De plus, sa durée de vie reste celle d'une souris, donc très limitée (idem pour ses points de vie).

◆ Dans le cadre de la 1^{re} édition de AD&D®, qu'arrive-t-il quand un assassin qui surprend 3 fois sur 6 rencontre un barbare qui n'est surpris que 1 fois sur 10 ?

▼ *La surprise doit se résoudre avec un seul jet de dé pour chaque adversaire : quelqu'un qui n'est surpris qu'une fois sur dix, **surprend** le reste du temps (9 fois sur dix). Ramenons donc tout à la même échelle : l'assassin surprend 5 fois sur 10 (même rapport que 3 fois sur 6) et son adversaire surprend 9 fois sur 10 (puisqu'il n'est surpris que la*

dixième fois). Il faut tirer le dé pour chacun d'eux et comparer les résultats ainsi :

Assassin	Barbare	Effet
1-5	1-9	aucun
6-10	10	surprise mutuelle
1-5	10	barbare surpris
6-10	1-9	assassin surpris

Calculez ensuite les segments perdus par le protagoniste surpris :

Différence des dés de surprise	segments perdus
0	0
1 ou 2	1
3 ou 4	2
5 ou plus	3

Certes, c'est bien compliqué, et ce sera pire si votre assassin se retrouve plus tard face à un adversaire qui surprend 1 fois sur 8. Vous pouvez aussi utiliser le système de la 2^e édition : lancez 1d10 par protagoniste, celui qui fait 1, 2 ou 3 est surpris. Si personne n'obtient ces scores, personne n'est surpris ; si tous les partis en présence font moins de 4, tous sont surpris (un ange passe...). Certains personnages ou monstres ont des ajustements à ce jet de surprise. Ainsi, votre assassin donnerait un -2 au jet de son adversaire alors que votre barbare disposerait d'un +2 à son jet. Celui des deux qui surprend a droit à un round "blanc" pendant lequel l'autre reste sans réaction.

Dragon

APERÇU DU N°7 :

■ Dossier portes : Ouvrez... si vous l'osez !

- Portes piégées, magiques, conscientes, hantées, envoutées, maudites, monstres gardiens ;
- Seuils de téléportation, brèches entre les univers...
- Portes dimensionnelles et voyages interplanaires chez Philip José Farmer (cycle des hommes-dieux), Zelazny (Cycle d'Ambre)...

■ Dossier Moorcock.

- Cycle du Champion Éternel : Elric, Corum, Hawkmoon, Erekosé....
- Test : êtes-vous le Champion Éternel ?

■ Géographie du Multivers. Comment voyager Outre-Plan.

■ Dans la série "Écologie", la Sangsue géante arrive enfin !

■ Après la licorne, découvrez la licovache...

■ "A la Pointe du Pinceau", notre rubrique figurine, traitera des créatures à poils et à plumes (rien à voir avec une revue du Crazy Horse !)

PARUTION 9 SEPTEMBRE Disponible chez votre marchand de journaux

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

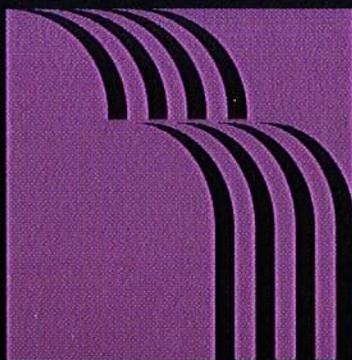
CONTRAT PARTENAIRES

3	AGMAT	p 88
4	THENESIS	p 67
5	PROGEDIS GAMES	p 32, p 97, p 99
9	L'ŒUF CUBE	p 73, p 84
11	PROGEV GAMES	p 43
12	JEUX DESCARTES	p 15, p 58

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

GAMES'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

LA DEFENSE
Les 4 Temps



Niveau +2
Tel : 47 74 88 54

VAMPIRE



Aiguissez vos pieux, VAMPIRE™ sort fin septembre ...