00708

Rolemaster, Le Compagnon VII™

SORTIE EN NOVEMBRE

Supplément pour Rolemaster
le classique jeu de rôles fantastique de ICE.
Voies, magie et règles optionnelles supplémentaires.

I.C.E.

HEXAGONAL

DRAGON® Magazine - N° 38
Donjons - Peur du noir - Mars

Dragon
Octobre Novembre 97

l'Encyclopédie des Mondes Imaginaires

Dragon® MAGAZINE

N° 38

M 4159 - 38 - 35,00 F - RD

NOUS CONSTRUISONS VOS MONDES !

LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE FANTASTIQUE SIMULATION

PARIS - PORTE DE PANTIN
DU 31 OCTOBRE AU 2 NOVEMBRE 1997

CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 FR

POUR TOUTE INFORMATION :
MOND'EXPO – 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE)TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01

Offre spéciale réservée aux lecteurs de Dragon

30% DE RÉDUCTION SUR L'ENTRÉE AU MONDIAL DU JEU 97

Contre présentation de cette annonce publicitaire, il sera accordé aux lecteurs de ce magazine une réduction de 30% sur l'entrée au prochain Mondial du Jeu, soit :
35 F pour 1 journée au lieu de 50 F
70 F pour les 3 jours au lieu de 100 F

N'oubliez pas de vous munir de la présente annonce ou de la revue (Photocopie non acceptée).

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

Directeur de la publication :
Fabrice Sarelli

Rédacteur en chef :
Olivier Noël

Ont participé à ce numéro :

Assistant de Rédaction : Luc Masset
Previews : Olivier Noël
Figurines : Olivier Crabouliet-Barré
BD : Philippe Buchet, J-D. Morvan, Color Twins
Rédacteurs : Sébastien Andrivet, Olivier Binstok, Éric Holweck, Jeando Jodin, Véronique Marcou, Luc Masset, Stéphane Mayor, Jérôme Müller, Stan Noble, Olivier Noël, Isabelle Sol
Illustrateurs : Wayne Barlowe, Clavette, Tony DiTerlizzi, Jeff Easley, Christophe Fernandez, Erlé Ferronnière, Olivier Fraisier, Olivier Frot, Sandrine Gestin, Didier Graffet, Paul Jacquays, Laura Lackey, Jean-Baptiste Monge, Keith Parkinson, Jérôme Pierru, Randy Post, Sébastien Pouteau, Benoît Ravez, Rabh Ruppel
Photographe : Patrick Gonzales
Direction artistique : Olivier Frot
Maquette : DPI

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

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

Réalisation et fabrication : DPI
Impression : Berger-Levrault, Toul
Photogravure et flashage : Ediglaph
Dépôt légal : 4e trimestre 1997
ISSN : 1162-3039
N° de commission paritaire : 73374

Remerciements :
Merci à Patrick Jézéquel, aux éditions Avis de tempête, à Michel Salliec et à Scanner de Brest pour leur aide sur le dossier "Peur du noir". Remerciements aux éditions Morpheus pour la promptitude de leur réponse et leur collaboration. Bravo à Stéphane Rogé pour ses efforts sur *Battlespire* et à Eidos pour leur attention spéciale sur *Tomb Raider 2*. Merci d'avance à Philippe Rose pour sa vitrine du Salon (on en rêve déjà). Félicitations à Caroline Picard détentrice d'une lampe merveilleuse et maman d'un petit Aladin. Des bisous à ma maman et un bonjour à toute la famille.

Régie de la publicité :
Société Rive Media, 2, rue du Roule 75001 Paris.
Tél : 01 42 21 88 02
Fax : 01 42 21 88 01

ÉDITO

Le brouillard d'automne envahit petit à petit notre monde et tout semble se ralentir en vue de l'hiver. Pourtant, à la Rédaction, nous débordons d'activité, ne serait-ce que pour terminer le dépouillement du sondage de notre précédent numéro auquel vous avez été très nombreux à répondre.

Le mois de novembre est celui d'Halloween, la nuit des sorcières et des fantômes. C'était l'occasion de s'intéresser aux monstres de l'enfance, qu'ils viennent de nos placards, de nos légendes campagnardes ou qu'ils défilent avec la parade de la nuit de la Toussaint.

Vous ne connaissez pas les jeux de rôles, qu'à cela ne tienne, nous allons vous faire découvrir l'une des clés de voûte de ceux-ci, le donjon. Les joueurs invétérés liront avec plaisir ce dossier où ils retrouveront de nombreuses sensations familières.

Les très nombreux amoureux de science-fiction se délecteront d'un dossier consacré à cette planète rouge qui nous fait rêver depuis si longtemps, Mars, mais également de la rubrique cinéma consacrée à Alien 4.

Voilà qui devrait réchauffer votre esprit, en ces nuits fraîches et brumeuses, propices à l'évasion.

O. Noël

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

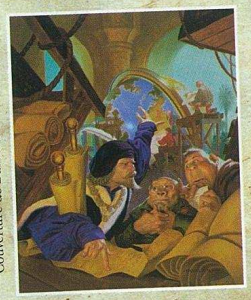
Distribution : Dragon® Magazine, version française, est disponible en France, au Luxembourg, en Belgique, en Suisse romande et dans la province de Québec au Canada.

Abonnements : Le prix de l'abonnement pour 1 an (soit 6 numéros) est de 175 FF pour la France métropolitaine, 200 FF pour l'Europe et 250 FF pour le reste du monde. Les chèques (émis sur une banque en France) doivent être rédigés à l'ordre de : Dragon® Magazine, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy, France. Le paiement des abonnements étrangers est à effectuer par mandat international uniquement. Tous les mandats sont à émettre en faveur d'Hexagonal (réf : Dragon Magazine). Un changement d'adresse doit nous parvenir 3 semaines avant la sortie du numéro pour que la nouvelle adresse soit prise en compte.

Anciens numéros : Les anciens numéros (selon les stocks disponibles) peuvent être commandés au tarif en vigueur, directement à : Hexagonal, Dragon® Magazine, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy, France. Compter un délai moyen de trois semaines pour le traitement de votre commande.

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

Dragon® est une marque déposée appartenant à TSR, Inc. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut en être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur.
® désigne des marques déposées appartenant à TSR, Inc.™ désigne des marques appartenant à TSR, Inc. La plupart des autres noms de produits sont des marques appartenant aux sociétés qui les ont édités. Si ces noms apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé qu'ils désignent des marques, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de ce statut.
© 1997 TSR, Inc. Tous droits réservés. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.



Couverture de Daniel Horne

SOMMAIRE

RUBRIQUES

06 Ciné : Alien, la Résurrection
La cité des aliens perdus en délicatesse.

08 Anciens numéros
Encyclopédie universelle de l'imaginaire.

21 Frère Willhem : Buffet garni
Ah qu'elles sont jolies les filles de son pays…

25 La Banque des Dragons
Cachez ces hommes que je ne saurais voir !

28 Le Trésor du Dragon
Des K7 vidéo, des jeux micro, des livres… à gagner.

44 Micro : Battlespire et Tomb Raider 2
Jeu de rôles et Indianette Jones.

46 La logithèque
Lesmeilleurs logiciels du dragon !

48 Abonnement
Adoptez un dragon !

61 À la pointe du pinceau
Reconstituez la planète Mars chez vous !

64 BD : La Quête des réponses
Pourquoi les chevaliers noirs sont-ils invincibles ?

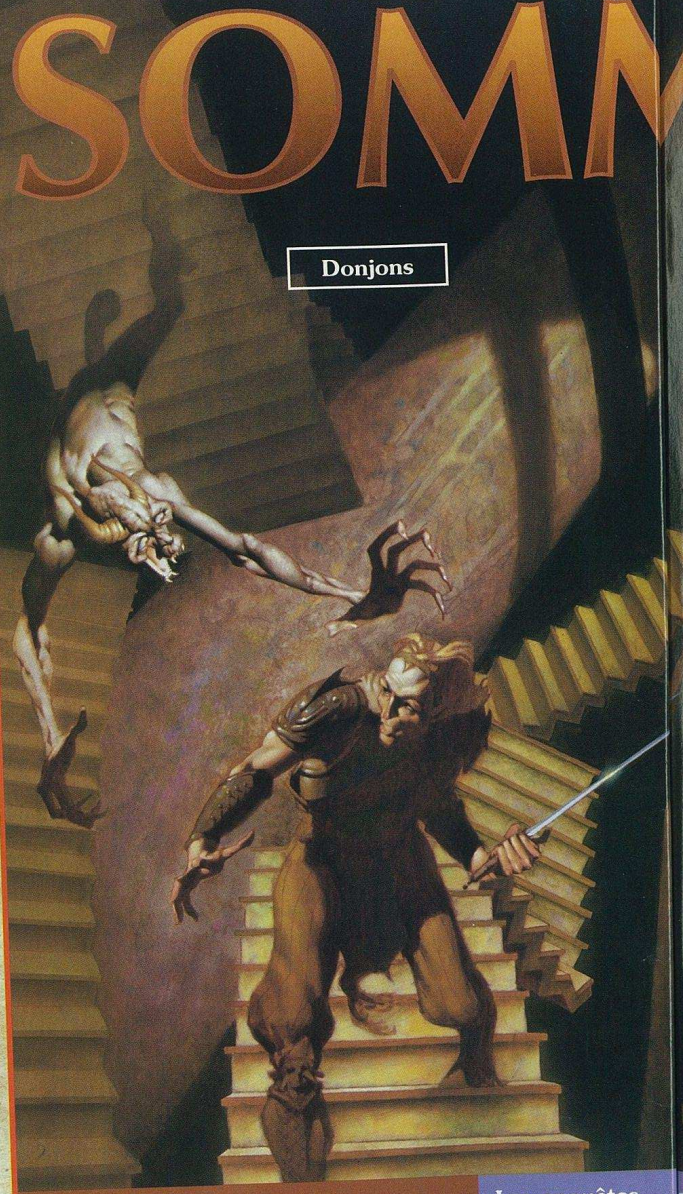
69 Previews
Tout savoir sur le ciné, la micro, la BD, les livres, les figurines et les jeux à venir.

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

95 Conseil des sages
Les vampires brûlent-ils dans l'espace ?

98 Courrier et annonce du prochain numéro
La parole aux lecteurs et le programme de décembre.

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



Donjons

Peur du noir

Mars

BD

Les enquêtes

Cinéma

DOSSIERS

DONJONS 09

10 Couloir, porte, monstre, trésor !
Du pourquoi et du comment de l'existence des donjons, de leur intérêt pour l'économie régionale. Bref l'écologie du donjon.

14 TerreDonjon™
Devenir propriétaire de votre propre donjon, ça vous tente ? Tous les renseignements dans cette pub signée TerreDonjon™.

76 Le Catapièce du Kombinat des Constructeurs
Mettez de l'originalité dans votre donjon avec de nouvelles salles étonnantes.

81 Vue de profil
Le Maître de Donjon, directeur de parc d'attractions en mode heroic fantasy.

PEUR DU NOIR 31

32 Le Carnaval des morts
Allumez citrouilles, Jackez lanternes ! La nuit la plus folle de l'année vous révèle tous ses secrets, de ses origines à ses habitants.

38 L'enfant qui voulait avoir peur
Et si l'on rendait visite aux croquemitaines, aux sorcières, aux monstres du placard ? Retour vers nos frayeurs d'enfance.

88 Des monstres enfantins… pour faire peur aux grands.
Ils sont pas beaux et ne sont pas que pour les enfants !

MARS 49

50 La Dernière Invasion
On les a imaginés pacifistes et amicaux, destructeurs et conquérants, verts et petits . Qu'en est-il vraiment des Martiens ?

54 Et les Martiens seront humains !
Nul petit homme vert sur la planète Mars, mais les empreintes des pas de l'homme. La colonisation de Mars, c'est pour demain.

87 Guide du routard martien
Le guide complet de Labyrinth City, la ville martienne la plus célèbre.

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

L'actualité du cinéma, page 69.

ALIEN

LA RÉSURRECTION

Alien à la sauce de la Cité des enfants perdus, avec des morceaux de Sigourney Weaver et de Jean-Pierre Jeunet dedans : ça va cauchemarder sur les écrans !

Alien, la résurrection (Alien Resurrection) de Jean-Pierre Jeunet, sortie le 8 novembre 1997

Nous avons attendu jusqu'au dernier moment, hélas, il était impossible de voir le film avant l'impression du journal. Devait-on parler d'un long métrage que nous n'avions pas vu ? Comme vous le voyez, nous avons répondu oui, et ceci pour plusieurs raisons. Tout d'abord les photos que nous avions reçues nous ont séduites. Ensuite, nous sommes des fans de Jeunet et de la série *Alien*. Pour terminer, fallait-il passer à côté de ce film que nous attendions tous ?

C'est donc à partir des notes de production, des fuites de plateau et des articles du Web que j'ai construit cette rubrique pas tout à fait comme les autres.

Ripley again

La Compagnie pouvait-elle laisser partir un tel trésor de revenus futurs ? Certainement pas. Ripley est l'objet d'une expérience unique, une symbiose biologique avec les Aliens. Contrairement au pauvre bougre qui explosait dans le premier épisode, suite à l'incubation d'un œuf, Ripley semblait développer une grossesse "normale".

Pour tenter de renouveler l'expérience, la décision est prise de cloner l'héroïne, pour cela, on utilise quelques cellules (celles de l'analyse qu'elle se fait dans *Alien 3* par exemple) et hop, le tour est joué. La Ripley nouvelle a toute sa mémoire et en a vu des choses : elle a même connu la mort, ce qui en fait un personnage plus froid, blasé. Refusant d'être l'objet des manipulations et des expériences de marchands d'armes inconscients, Ripley s'allie avec l'équipage d'un vaisseau contrebandier pour tenter de rejoindre sa planète mère, la Terre.

À bord du vaisseau, des personnages plus étranges les uns que les autres : Vriess l'optimiste chef mécano hémiplégique (Dominique Pinon), Johner le contrebandier au tempérament chaud (Ron Perlman) ou encore Call (Winona Ryder), une mécanicienne étrange qui pourrait provoquer la perte de Ripley.

Des Aliens griffés

Chacun des volets de la série *Alien* a l'avantage d'être différent de tous les autres, tant dans l'approche scénaristique que du point de vue visuel. Chaque réalisateur a été choisi en fonction de son apport artistique potentiel.

Le premier *Alien* était le fruit du travail de Ridley Scott dont l'univers est reconnaissable dans nombre de ses autres œuvres comme *Blade Runner*, *1492*, *Legend*, etc. Pour *Aliens*, les producteurs faisaient appel à James Cameron, le roi des bleutés, de l'eau et de l'action, comme en témoignent *Terminator* ou *Abyss*. C'est David Fincher, arrivant du clip et de la pub qui se voyait confier la tâche de donner un nouveau look au troisième volet de la série (coproduit par Sigourney Weaver). Il y réussissait parfaitement et affirma encore ses qualités avec *Seven* et *The Game* (même si son *Alien³* fut un relatif échec commercial).

Une fois le scénario du 4e volet écrit, les producteurs se mirent en quête d'un réalisateur doté d'un style différent pour, encore une fois, amener une atmosphère nouvelle. Connu pour *Delicatessen* et *la Cité des enfants perdus* qu'il a réalisés avec Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet a été contacté par les Américains. Il a relevé le gant.

La patte européenne

Le personnage "humain" le plus important du film est incarné une nouvelle fois par Sigourney Weaver qui a pris plaisir à jouer une Ripley différente des autres films. À ses côtés, on trouve Call, une androïde interprétée par Winona Ryder (*Dracula*, *Night on Earth*, *Beetlejuice*). Mais pour une fois, les Européens ont la part belle, car Jean-Pierre Jeunet n'est pas venu seul.

Dans ses bagages, quelques-uns de ses collaborateurs les plus précieux, et tout d'abord Darius Khondji. Ce chef opérateur très prisé avait déjà travaillé aux deux précédents films de Jeunet/Caro, mais également à *Evita* et *Seven*. Pour *Alien, la résurrection*, il a utilisé le procédé ENR. Il s'agit d'accentuer le contraste de la pellicule en ajoutant une certaine dose d'argent durant le développement Au final, on obtient une sorte d'hyper-réalité étrange qui donne toute son ambiance au film.

C'est avec plaisir que l'on retrouve Dominique Pinon qui jouait les clones et l'original dans *la Cité des enfants perdus* et le clown de *Delicatessen*. Dans *Alien, la résurrection*, il incarne Vriess, le chef mécano des contrebandiers de l'espace. Autre habitué des réalisateurs français, Ron Perlman a joué dans *le Nom de la rose*, *la Guerre du feu* et enfin dans *la Cité des enfants perdus* où il incarnait One. Ici, il tient le rôle de Johner, l'un des contrebandiers.

Jeunet s'Alien le succès ?

Tom Woodruff et Alec Gillis, qui avaient déjà travaillé sur *Alien³*, se sont chargés de créer une nouvelle créature. Mais *Alien, la résurrection* sera également l'occasion de retrouver les créatures des épisodes précédents comme par exemple la reine du second volet. Pour la première fois, certaines séquences mettant en scène les créatures ont été entièrement modélisées par ordinateur. Un travail effectué par la société DuBoi, basée à Paris.

Au final, on attend un film au look très particulier, avec une ambiance unique. Il faudra se précipiter au cinéma car le film ayant été tourné en format écran large, il est évident qu'à la télé l'image sera ou amputée, ou écrasée. Même si *Alien, la résurrection* contiendra beaucoup de scènes d'action et sera, de fait, plus proche du volet de Cameron, il sera également beaucoup plus sombre que les précédents (et pourtant le 3e !..), beaucoup plus "européen". Souhaitons que les Américains apprécient, ce qui n'est pas sûr.

Texte : Stan Noble
Photos © 20th Century Fox Film Corporation

LES ANCIENS NUMÉROS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

(À remplir TRÈS LISIBLEMENT en MAJUSCULES)

Nom .....

Prénom .....

Adresse complète .....

.....

.....

Je commande Dragon® Magazine :

... n° 2 ... n° 3 ... n° 4 ... n° 5 ... n° 6 ... n° 7 ... n° 8
... n° 9 ... n°10 ... n°11 ... n°12 ... n°13 ... n°14 ... n°15
... n°16 ... n°17 ... n°18 ... n°19 ... n°20 ... n°21 ... n°22
... n°23 ... n°24 ... n°25 ... n°26 ... n°27 ... n°28 ... n°29
... n°30 ... n°31 ... n°32 ... n°33 ... n°34 ... n°35 ... n°36
... n°37 ... n°38

Je participe aux frais de port et d'emballage :

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

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

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

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

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

dossier DONJONS

Couloirs, portes, monstres, trésor. C'est le "Donjon way of life" de tous les amateurs de jeux de rôles, qu'ils les pratiquent sur papier ou sur ordinateur.

Si vous ne connaissez pas ces jeux, sachez que le donjon est au jeu de rôles ce que l'assassin est au film policier, l'élément essentiel. Le donjon, c'est le château du chevalier noir, l'antre du dragon, les cavernes des orques, en d'autres termes, le lieu où les héros affronteront de nombreux dangers.

Le premier article est composé d'extraits divers, vous donnant une idée des choses essentielles à connaître sur les donjons.

Le second est une publicité pour TerreDonjon™, une entreprise qui propose à tous les aventuriers mégalomanes ou maléfiques de se faire construire un donjon où ils accueilleront leurs ennemis.

Dans la partie noir et blanc, nous publions un extrait de catalogue, vous montrant des salles de donjons très originales.

En partant à l'aventure dans notre dossier donjon, vous allez enfin découvrir l'envers du décor.

COULOIR PORTE MONSTRE TRÉSOR

Quelle que soit la manière dont on le conçoit, le donjon fait partie intégrante de la culture médiévale-fantastique. Beaucoup de gens ignorent d'ailleurs qu'un donjon est également une tour...

De nos jours, le donjon est perçu par la majeure partie de la populace comme un repaire de créatures terrorisant la région. Il peut prendre de nombreuses formes, mais présente toujours la particularité d'abriter des locataires déplaisants. Afin que vous puissiez vous faire une idée aussi large que possible de la question, nous avons regroupé dans les pages qui suivent les témoignages des premiers intéressés : ceux qui bâtissent les donjons, ceux qui y vivent et, enfin, ceux qui viennent y faire le ménage…

Témoignages de bâtisseurs

Extraits de la thèse de fin d'études de Philibert d'Artimon, architecte :

[…] Dans son sens le plus strict, le donjon est un repaire souterrain de type catacombes ou labyrinthe. Mais tout bâtiment en ruines peut aujourd'hui être considéré comme tel. Il faut y voir les vestiges d'un édifice quelconque (temple, tombeau ou même petite place forte, pour ne donner que quelques exemples) découverts après un laps de temps indéterminé par une meute de créatures à la recherche d'un repaire. La plupart du temps, les humanoïdes sont habitués à mener une existence de nomades, aussi même les plus intelligents d'entre eux ne sont-ils pas des bâtisseurs.

[…] ces créatures ont besoin d'un point de départ idéalement placé qui les encouragera à effectuer les travaux nécessaires (il peut par exemple s'agir de grottes naturelles, qu'elles étendront à leur convenance, ou encore de ruines humaines sous lesquelles elles creuseront). En l'espace de quelques générations, le point de départ du repaire est souvent impossible à reconnaître.

[…] On pourrait éventuellement se demander pourquoi les orques et autres gobelins se sentent attirés par de tels antres. En fait, les avantages du donjon sont indéniables et multiples. Sa disposition intérieure le rend souvent plus facile à défendre. Il peut, de par sa nature souterraine ou visiblement abandonnée, rester secret pendant très longtemps si ses occupants savent rester discrets. Et il apporte également une sensation de confort aux races habituées à vivre sous terre, à l'abri de la lumière du soleil.

Discours prononcé par Pommelard Vertecolombe, bourgmestre du Val Fleuri, à l'occasion de l'inauguration du donjon de la région :

Mes chers concitoyens,

C'est avec une certaine émotion que je prends la parole en ce jour qui restera synonyme de progrès pour notre petite bourgade. Aujourd'hui, après trois longues années de travaux (et je tiens ici à remercier encore une fois l'entreprise TERREDONJON™ pour l'excellence du travail fourni), notre donjon est

Dessin de Laura Lakey

enfin opérationnel. Certes, il faudra sans doute patienter quelques mois encore avant de profiter des premières retombées économiques, mais songez à l'ère de prospérité qui s'ouvrira ensuite devant nous…

Dès demain, nos vaillants interprètes partiront à la recherche d'une tribu d'humanoïdes intéressée par les installations que nous avons à proposer. Dès lors, l'argent devrait rentrer à flots dans nos caisses et il y a fort à parier que notre investissement nous rapportera bientôt des dividendes.

Songez en effet à tous ces aventuriers fortunés qui se presseront dans nos échoppes dès que la nouvelle sera connue. La distance qui nous sépare de la ville la plus proche permettra à nos commerçants de pratiquer des prix élevés sans risque de concurrence déloyale et c'est toute notre communauté qui en recueillera les fruits.

[…] Je tiens également à rassurer ceux qui s'inquiéteraient d'un éventuel risque commercial dans cette entreprise. Laissez-moi vous dire qu'il est quasiment nul, et ce pour deux raisons. Tout d'abord, j'ai contracté auprès de la société TERREDONJON™ une assurance qui nous garantit que nous recevrons bien la visite de chasseurs de trésors ; et enfin, à ma demande, le donjon que nous avons commandé a été truffé de passages secrets quasiment impossibles à déceler afin que nos collègues humanoïdes puissent se cacher et échapper à un anéantissement total si les aventuriers qui les agressent sont vraiment trop performants. […]

Frustrés dans leur plus tendre enfance, les maîtres de donjon s'offrent une revanche exutoire contre des aventuriers qui ne leur ont souvent rien fait !
Dessin de R. K. Post

Témoignages de résidents

Extraits de la thèse de fin d'études de Philibert d'Artimon, architecte :

[…] cela n'explique en rien pourquoi le donjon existe presque exclusivement dans l'univers médiéval-fantastique. Il permet à ses occupants de se cacher, mais cela ne saurait être sa principale raison d'être. En fait, le donjon se trouve être la meilleure protection que les humanoïdes, compte tenu de leurs moyens limités, ont pu trouver contre l'une des données majeures de ce genre d'univers : la magie.

Les humanoïdes n'ont bien souvent pas les moyens magiques de se prémunir contre les sortilèges que leurs ennemis manquent rarement d'employer (sorts de vol ou de passe-muraille pour franchir les fortifications, de clairvoyance pour espionner la garnison…). Un bon donjon est la meilleure protection non magique dont ils puissent rêver. Il empêche en effet de manière très efficace les intrusions magiques : à quoi sert de pouvoir traverser les murs si on ne sait pas où on va déboucher — une réserve ? un couloir ? une salle de garde ? — ni même si on va déboucher quelque part…

[…] Dans la plupart des cas, les créatures humanoïdes qui se trouvent un tel repaire commencent par le nettoyer de ses anciens habitants avant de s'y installer. […] Mais il arrive également qu'un même donjon abrite plusieurs espèces de monstres. Cela se produit le plus souvent lorsque nos humanoïdes buttent contre une créature qu'ils sont incapables de vaincre. Dans ce cas, il n'existe qu'une alternative : soit les créatures parviennent tant bien que mal à cohabiter soit elles se livrent une guerre incessante mais le plus souvent larvée, aucun des deux camps n'osant se livrer à fond de peur de se faire éradiquer d'un seul coup. On en reste souvent à des actions de type guérilla, et malheur au pauvre gobelin qui emprunte le mauvais couloir.

Extrait d'une thèse intitulée "De l'agressivité pathologique des maîtres de donjons" (auteur inconnu)

Beaucoup de gens se sont souvent interrogés sur le problème des maîtres de donjons. Chefs suprêmes de leur monde souterrain, ces êtres étranges et difficilement compréhensibles ont un comportement qui défie l'entendement. La plupart d'entre eux passent leurs journées assis dans une salle dont ils ne sortent jamais (l'avant-dernière, juste avant la salle du trésor) et n'ont semble-t-il d'autre plaisir que de regarder des aventuriers saccager leur repaire (comme ils rechignent à se déplacer, ils utilisent le plus souvent une boule de cristal).

À noter toutefois que malgré la publicité qu'on leur fait, les maîtres de donjons sont généralement bien plus bêtes qu'on ne le pense. La preuve : ils sont toujours persuadés que leurs serviteurs vont l'emporter et que les héros vont se faire éliminer. À croire qu'ils ne savent pas dans quel monde ils vivent.

Be-Bop, mineur gnome :

Le donjon est sans nul doute le stade ultime de l'évolution. Toutes les races intelligentes finissent par s'y mettre. Songez à la multiplicité d'avantages qu'il présente : il y fait délicieusement humide, on peut faire des économies de lunettes de soleil, il n'y a pas de vitres à nettoyer et, en plus, la nourriture pousse à même les murs (je vous recommande tout particulièrement la mousse albinos du granit, un vrai régal).

Mais c'est vrai que ce type d'habitation s'accompagne d'un inconvénient majeur : les visites impromptues. Il n'est pas rare que des individus à la mine patibulaire débarquent en plein milieu de la nuit et se mettent à tout saccager. Vandales ! Comme si nous avions des têtes d'orques !

Jeux de rôles : Devenez Maître de Donjon, page 81.

Témoignages d'aventuriers

Interview accordée à notre confrère L'Œil du Tyran par Milleon Savranche, enchanteur (retraité) :

Ah, les donjons, oui, oui, oui… attendez que je me souvienne…

Comme vous pouvez vous en douter, j'en ai fréquenté quelques uns au cours de mes vertes années. Évidemment, je suppose que les choses ont dû bien changer depuis, mais de mon temps, voici comment cela se passait.

Il fallait tout d'abord commencer par former un groupe d'aventuriers. Les individus que l'on était obligé d'y fréquenter n'étaient guère agréables, mais il était difficile de faire autrement. Quelques promesses de trésors suffisaient pour attirer suffisamment de guerriers, puis on ajoutait un prêtre pour les soigner et un ou deux voleurs pour ouvrir les portes et les coffres une fois que les combattants avaient fait le ménage. Bien évidemment, il fallait également un magicien pour tirer les autres des pépins dans lesquels ils ne cessaient de se fourrer et pour diriger tout ce beau monde.

Comment ? Un groupe uniquement composé de magiciens, vous dites ? Et vous ne voudriez pas que je leur prête mon livre de sorts, en plus ?

Karnan, barbare :

Donjon ? Trésor ! Tip-top génial super !

Boum ! porte. Crac ! gobelin. Paf ! troll. Ouais, ouais.

Salle au trésor, mmmmm ! Bijoux, pièces d'or, épée MAGIQUE !

Magicien ? Partager ? Crac-boum, plus magicien ! Tout seul, trésor !

(Note : Nous avons préféré interrompre là le témoignage de notre ami Karnan. Par la suite, il a tendance à se répéter.)

Ferren Sautecloche, voleur hobbit (incognito) de la guilde des Loups Gris (voir DRAGON® Magazine n° 34) :

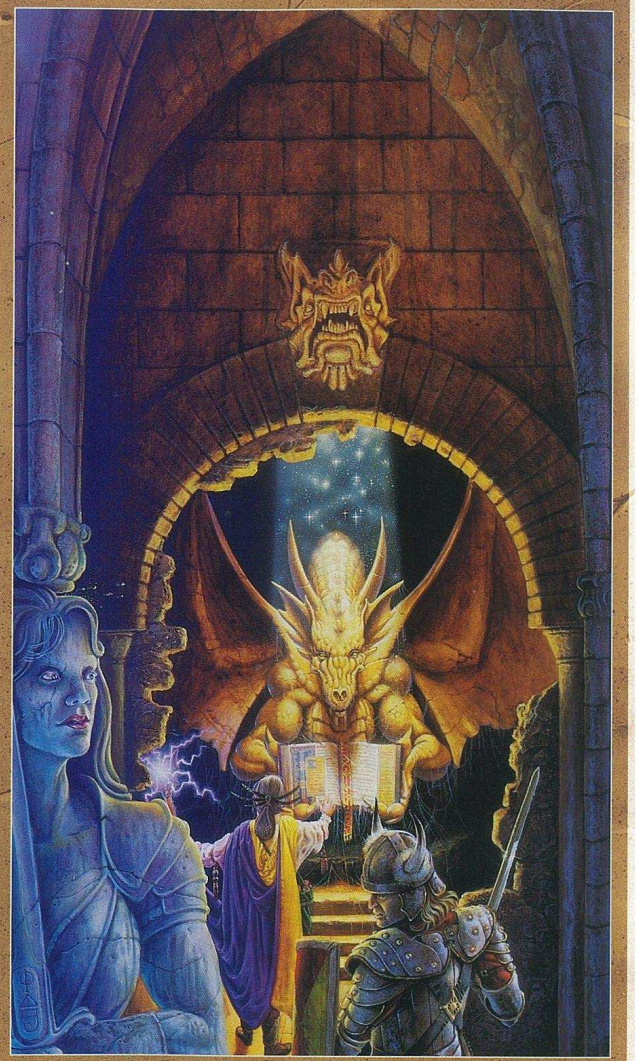
Les donjons ? Pouah, ne m'en parlez pas ! À vous dégoûter d'être un voleur honnête !

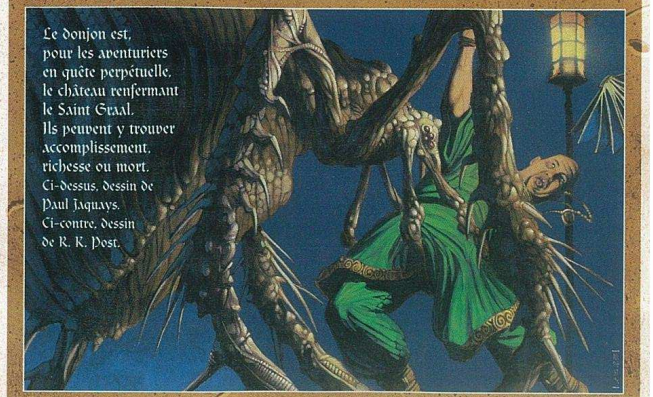
Le problème, avec ces complexes souterrains, c'est que personne n'a pensé à y inclure des issues de secours. Les gardes ne posent pas de véritable difficulté, mais si vous avez le malheur de déclencher un signal d'alarme, bonjour la galère !

Non, pour quelqu'un qui désire opérer dans les règles de l'art, je conseille un bon vieux petit palais. Les trésors y sont au moins aussi intéressants si vous connaissez un bon receleur, et il y a des fenêtres à toutes les salles. En cas d'alerte, il vous reste toujours la possibilité de sauter… et si vous êtes trop haut, vous aurez au moins eu le mérite d'essayer. Mais dans un donjon, pas d'échappatoire.

Alors, moi, je n'ai pas de conseil à vous donner, mais si vous ne voulez pas finir en trollburger, hein…

Texte : Éric Holweck





Le donjon est, pour les aventuriers en quête perpétuelle, le château renfermant le Saint Graal. Ils peuvent y trouver accomplissement, richesse ou mort. Ci-dessus, dessin de Paul Jaquays. Ci-contre, dessin de R. K. Post.

TERREDONJON

Bienvenue chez TERREDONJON™, le premier bâtisseur de donjons dans tout l'Ouest de l'Empire ! Votre plus grand désir est-il de posséder vos propres souterrains comme tout Maître qui se respecte ? Ou bien êtes-vous un Nécromant renommé et en avez-vous assez d'être exploité dans un donjon qui ne vous convient pas ? Alors sautez le pas, poussez les portes de TERREDONJON™ et devenez propriétaire !

Notre compagnie offre les meilleures garanties possibles. Déjà huit siècles d'existence et une clientèle toujours aussi fidèle : Saroumane, Toth-Amon, le Sorcier de la Montagne Magique et le Grand Ilvir lui-même sont parmi nos clients les plus célèbres. Mais TERREDONJON™ se met à la portée de toutes les bourses, et nous sommes à l'origine d'une multitude de souterrains de province.

Venez donc nous rendre visite dans un de nos multiples comptoirs ou dans nos fameux sites Donjexpo. Notre directeur Flavius Melkan ainsi que tous ses collaborateurs architectes (diplômés des meilleures écoles) se feront un plaisir d'étudier un devis adapté à vos désirs et à vos moyens.

DU NEUF POUR UN DONJON FONCTIONNEL

Depuis le siècle dernier, TERREDONJON™ est à l'origine de la construction des deux tiers des antres de l'Ouest de l'Empire. Vous aussi découvrez les plaisirs du sur-mesure, des souterrains décorés selon vos goûts, des pièces étudiées spécialement pour vous... Seule une construction moderne peut satisfaire totalement vos besoins tout en vous assurant une pérennité remarquable. Nos donjons neufs sont garantis trente ans après livraison contre tout éboulement dû à des causes naturelles.

Grâce au neuf, vous maîtriserez mieux la progression des aventuriers qui seront amenés à vous visiter. Rien n'est plus frustrant qu'un guerrier avançant trop vite dans vos couloirs, nécessitant le gaspillage de vos monstres les plus puissants pour le poursuivre. Avec le risque, toujours présent, qu'il soit devenu trop fort et qu'il vide entièrement votre repaire !

Avec TERREDONJON™ rien de tel, les créatures occupent la place qui est la leur, les trésors ou les objets magiques sont soigneusement disposés. Ainsi vous contrôlez mieux l'exploration des aventuriers visiteurs, les regardant s'affirmer progressivement. Lorsque le moment est venu et qu'ils pénètrent au cœur du donjon pour en affronter les créatures majeures, leur efficacité est savamment dosée pour vous donner le meilleur spectacle sans risque de défaite.

Une autre occasion d'apprécier le neuf vous sera donnée le jour où vous déciderez d'étendre vos souterrains. Combien de propriétaires dans l'ancien se sont vus refuser l'agrandissement des salles ou des tunnels, à cause de leur classement en "donjon historique" par l'administration impériale !

NOUS CONSTRUISONS VOS MONDES

Dessin de Robh Ruppel

NOUS RESTAURONS VOS VIEILLES RUINES

Notre célèbre réseau de cristalo-surveillance est garanti 5 ans pièces et main-d'œuvre, (offre valable jusqu'au premier solstice d'été).

Dessins de Parkineon (en haut) et de Robh Ruppel (ci-dessus)

NOUS RESTAURONS L'ANCIEN

Un vieil oncle vous a légué une ruine de donjon datant du troisième siècle, totalement inutilisable ? Faites appel à TERREDONJON™. Nous restaurons, repeuplons, aménageons les souterrains les plus anciens dans le respect des traditions. Vous êtes un nostalgique des donjons de nos grands-mères et vous vous méfiez des architectes modernes ? Soyez rassurés, le service historique de TERREDONJON™ regroupe d'éminents bâtisseurs, tous formés aux techniques artisanales les plus éprouvées.

Un donjon laissé à l'abandon doit être inspecté de fond en comble avant sa remise en service. Vous pouvez y trouver des monstres, des pièges ou des trésors encore utilisables, moyennant une petite réorganisation. Vous pouvez avoir l'intention de vous débarrasser de certaines créatures gênantes, sans recourir aux services d'aventuriers cupides, prêts à emporter la moindre pièce d'or trouvée sur leur passage. Afin de répondre à tous ces besoins, TERREDONJON™ met à votre disposition son service d'exploration-conseil.

Une fois déterminée la décoration intérieure, les éventuels ajouts de salles avec nos architectes, le repeuplement en monstres avec nos xénobiologistes, et une fois que votre donjon aura retrouvé une nouvelle jeunesse, vous pourrez le faire expertiser par nos spécialistes. Si vous désirez le revendre avec une plus-value substantielle, TERREDONJON™ pourra vous mettre en contact avec de nombreux acheteurs potentiels dont nous garantissons le sérieux.

QUELQUES SALLES DISPONIBLES

Vous trouverez ci-dessous un bref extrait de notre vaste catalogue de salles et de tunnels dont vous pouvez retirer un exemplaire dans nos comptoirs TERREDONJON™. Toutes nos pièces sont prêtes à l'emploi et livrées clés en mains. Elles sont destinées aux donjons les plus modernes mais peuvent, moyennant quelques aménagements, parfaitement s'intégrer à un complexe plus ancien.

Ensemble salle de garde et geôle

Une insécurité bien faite est une insécurité bien pensée. Les salles de garde sont essentielles au bon équilibre de votre donjon. Elles permettent de retarder d'éventuels visiteurs dans certaines parties des souterrains pendant que votre défense s'organise dans une autre. Par leurs déplacements bruyants, les gardes peuvent rabattre les intrus vers des zones piégées, tout en répandant une atmosphère sinistre du plus bel effet.

Corollaire indispensable de la salle de garde, la geôle vous sera très utile pour affamer puis questionner les intrus afin, par exemple, de connaître le degré de réputation de votre donjon dans les milieux aventuriers. Elle fera également passer d'agréables moments à vos invités, quoi de plus épicé qu'une séance de passage à la question pour égailler une réception trop guindée ?

Avec le neuf vous n'avez pas ce risque ; si votre terrain est adapté, TERREDONJON™ assurera sans aucun problème l'extension de votre complexe (cela même si nous ne sommes pas à l'origine de sa construction). Notre entreprise a de la mémoire ! Nos fichiers sont tenus à jour et nos meilleurs clients peuvent bénéficier de ristournes, pour les remercier de leur fidélité, même plusieurs siècles après les derniers travaux !

Jusqu'au prochain équinoxe, bénéficiez d'une offre de lancement exceptionnelle sur notre nouvelle option vieillissement. Si vous aimez l'aspect rustique des vieilles pierres mais désirez bénéficier des avantages d'une construction moderne, n'hésitez pas ! Offrez-vous pour une somme modique un vieillissement accéléré de votre donjon. Vous aurez alors la patine qui fait le charme de l'ancien, avec les avantages incontestables du neuf.

La cuisine des diablotins

Certains diablotins inférieurs sont de remarquables cuisiniers. Ils ont cependant la fâcheuse habitude d'utiliser à tout propos des aromates plus piquants les uns que les autres, à un point tel qu'il devient rapidement impossible à un simple mortel d'avaler la moindre bouchée de leurs préparations.

TERREDONJON™ peut vous fournir des diablotins avec leur équipement culinaire complet (fourneaux, ustensiles, service de table…). Pensez à un groupe d'aventuriers prisonniers de votre donjon depuis des jours, ayant épuisé leurs maigres vivres, affamés et à moitié morts de soif. Imaginez leur joie en découvrant une cuisine pleine de bonnes choses à manger, et tous ces mets si beaux à regarder. Les voyez-vous se jeter dessus et tout recracher rapidement en tenant leur gosier en feu ? Et bien entendu pas une carafe d'eau à l'horizon !

La Chambre du Maître

Vous rêvez depuis longtemps de devenir le Maître d'un donjon mais vous n'avez pas les pouvoirs extra-lucides nécessaires à la gestion d'un vaste complexe, en particulier pour discipliner vos créatures ou être au courant de tout ce qui se passe chez vous instantanément. Qu'à cela ne tienne, TERREDONJON™ peut vous aider : la Chambre du Maître est la solution à tous vos problèmes.

Par un ingénieux réseau de boules de cristal aux propriétés occultes, vous pourrez surveiller votre donjon et même infliger quelques brimades physiques à vos monstres en lançant de petits éclairs foudroyants. La salle vous est fournie avec son mobilier pour votre plus grand confort : armoire, lit, bassin pour vos ablutions… Profitez actuellement de l'offre de lancement gratuite de TERREDONJON™ qui, à la place d'une couche banale, vous octroie un superbe lit à baldaquin en bois précieux.

Si vous ne trouvez pas la salle idéale malgré l'étendue de notre catalogue, TERREDONJON™ vous proposera, sans frais, une étude personnalisée afin de répondre à vos attentes.

PEUPLEZ VOTRE DONJON

Un donjon digne de ce nom se doit de posséder une grande variété de créatures. Certes, la nourriture, l'hébergement, l'entretien des monstres sont des tâches ingrates et fastidieuses. TERREDONJON™ vous propose toute une série de formules pour vous faciliter l'existence. TERREDONJON™ c'est également une incroyable variété de créatures élevées dans les meilleures conditions possibles au sein de nos parcs de reproduction et d'élevage.

Nous disposons d'un forfait nourriture particulièrement adapté aux donjons de grande taille et fortement peuplés. Les monstres ont essentiellement deux types de comportement : soit ils se nourrissent de ce qu'ils trouvent dans les souterrains, soit ils sortent momentanément pour chasser en milieu extérieur. Si votre donjon n'est pas suffisamment visité en proportion de sa taille, vos monstres auront tôt fait d'épuiser les réserves naturelles alentour ce qui peut, à terme, les menacer. Si vous souscrivez à l'option nourriture, TERREDONJON™ s'engage à alimenter régulièrement votre complexe en vivres — fraîcheur garantie —, adaptés aux besoins de chaque espèce, tout en maintenant un état de faim suffisant pour aiguiser leur agressivité.

Un donjon est, comme nous l'avons vu, un écosystème fragile où cohabitent des créatures qui ne sont pas nécessairement faites pour vivre ensemble. TERREDONJON™ vous propose les services d'un xénobiologiste qui saura vous guider dans la gestion de votre cheptel (possibilité de forfait au mois ou à l'année).

Souscrivez au dernier produit de la gamme TERREDONJON™ : l'assurance monstre. Nous les assurons contre les maladies, les famines, les guerres tribales, les catastrophes naturelles ou encore les désertions (option chasseur de prime pour traquer le fuyard). En cas de coup dur contre vos créatures, les agents de TERREDONJON™ interviendront dans les quarante-huit heures pour vous dédommager et étudier une solution rapide de repeuplement.

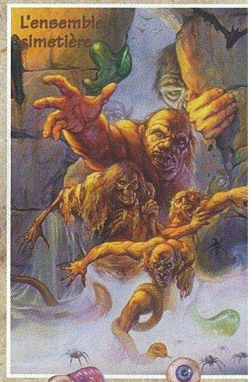
Nous vous présentons ci-dessous un extrait de notre catalogue de monstres. Il regroupe plus de dix mille espèces dont trois mille livrables dans un délai maximal d'un mois.

Notre plus gros succès de vente : L'ORQUE.

L'orque

L'orque est de loin le monstre le plus utilisé dans les donjons, et ce depuis quatre siècles, date de son introduction dans l'Empire. Il a une faible intelligence mais n'est pas totalement stupide ce qui le rend aisément malléable en utilisant un minimum d'intimidation physique. Il en existe de très nombreuses variétés : brun, forestier, des montagnes, aquatique…

Grâce à ses vastes élevages, TERREDONJON™ peut vous fournir jusqu'à trois cents orques bruns par semaine. TERREDONJON™ est, de plus, le seul éleveur à vous proposer l'orque sauvage, capturé par nos soins en milieu naturel, idéal si vous recherchez des bêtes de force habiles au combat.

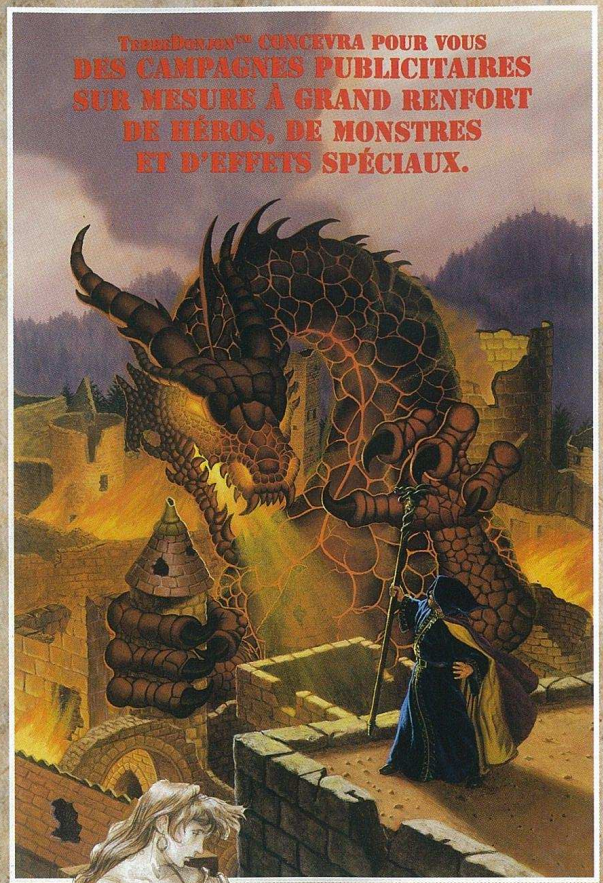


Le faux plafond

Le faux plafond est une créature solitaire et avant tout défensive. Il ne se mélange avec aucun autre monstre. Si vous souhaitez protéger une salle efficacement et discrètement en évitant les gargouillis bruyants que produisent certaines bêtes de garde, choisissez le faux plafond.

Il se présente sous l'aspect d'une membrane extensible et transparente qui adhère au plafond de la pièce. Lorsqu'un intrus y pénètre, le faux plafond s'abat sur lui, l'engluant puis le digérant lentement au moyen de ses puissants sucs

Le tyrannœil



En plus de la campagne publicitaire, la **GARANTIE TERREDONJON™** vous assure la venue de quelques uns des aventuriers les plus connus de votre territoire.

Ci-dessus, dessin de Clavette. Ci-contre, dessin de Tony DiTerlizzy

Des extraits du catalogue des salles de donjon, page 76.

gastriques. De plus, sa membrane étant très dense, elle assure une protection de bonne qualité contre les nuisances sonores accompagnant l'agonie de la victime.

L'ensemble cimetière

Particulièrement adapté aux donjons proches de catacombes, l'ensemble cimetière vous fournit un vaste assortiment de morts-vivants : vampires, squelettes, zombis, momies… Il convient d'être prudent quant à la cohabitation avec d'autres créatures ; vos morts-vivants seront mieux s'ils restent un peu à l'écart. Nous vous conseillons d'ailleurs de délimiter votre cimetière au moyen d'objets bénis qui empêcheront notamment les zombis de trop vagabonder (des objets que nous pouvons vous fournir).

QUELQUES-UNS DE NOS SERVICES

Nous vous proposons une vaste gamme de services qui vous aideront à rendre vos souterrains plus attrayants. Vous pouvez en bénéficier même si votre donjon n'est pas un TERREDONJON™.

Le groupe d'intrépides aventuriers

Votre donjon est situé dans une région très reculée et personne ne vient jamais le visiter. TERREDONJON™ vous aide à réparer cette injustice. Payez-vous un groupe d'intrépides aventuriers que nous nous chargerons d'attirer vers les sombres souterrains que vous avez spécialement aménagés pour eux.

Le forfait propreté/salissure

Vous faites partie des Maîtres qui aiment que le donjon soit toujours impeccable malgré les combats et les créatures qui y vivent. Ne dépensez plus des fortunes en entretien. Avec le forfait propreté, fini les soucis de nettoyage, plus besoin de remplacer sans cesse les femmes de ménage qui se font régulièrement dévorer par vos monstres. Nous recouvrons vos murs d'algue gloutonne (invisible et inodore) qui se nourrira promptement de tous les déchets, organiques ou inorganiques, laissés dans votre complexe.

Au contraire, vous attachez beaucoup d'importance à maintenir une atmosphère glauque dans votre donjon, alors choisissez le forfait salissure. Grâce à notre algue suintante (imitation infiltration d'eau) vous conserverez toute l'année une ambiance sépulcrale du plus bel effet.

Campagne de promotion

Si vous souhaitez bâtir une réputation à votre donjon flambant neuf ou relancer sa carrière, rien de tel qu'une campagne de promotion bien orchestrée. TERREDONJON™ vous fera connaître dans les milieux aventuriers les plus éminents, vous garantissant par conséquent des visites fréquentes.

Pour inaugurer votre donjon, nous pouvons vous livrer une cérémonie d'ouverture personnalisée, vous apportant un succès garanti.

NOS FORMULES SPÉCIALES

Donjon exotique

Vous êtes fatigué des donjons sous terre, vous rêvez d'espaces inconnus et inhospitaliers, TERREDONJON™ vous offre le dépaysement. Examinez nos donjons sous-marins et vous plongerez dans le bonheur : complexe de grottes sous-marines, monstres aquatiques… Ou bien envolez-vous dans les airs avec nos tous nouveaux donjons aériens : salles en lévitation, camouflage nuage…

Location

Être propriétaire d'un donjon implique de grandes joies mais aussi de grands sacrifices, il faut sans cesse s'en occuper, être disponible jour et nuit. Nos formules de location au mois ou à l'année vous permettent de tester vos capacités de Maître avant de vous lancer dans la grande aventure d'un achat. Nos locations peuvent également vous servir de lieux de villégiature où vous trouverez à la fois plaisir du jeu et détente, loin de vos soucis quotidiens.

Gardiennage

TERREDONJON™ met à votre disposition son service de gardiennage, très utile si vous devez vous absenter durant une longue période. Nous sommes très sensibles au problème des monstres abandonnés chaque année au moment des vacances, c'est pourquoi le premier mois de gardiennage vous est gracieusement offert.

Quels que soient vos besoins, nous saurons y répondre, alors n'hésitez plus et contactez-nous, nous sommes présents dans toutes les grandes villes impériales.

Texte : Stéphane Mayor

DUNGEONKEEPER

Tout comme cet article, *Dungeonkeeper* vous invite à visiter l'envers du décor. Plutôt que de parcourir des donjons à la recherche du trésor ou de la princesse kidnappée, devenez le Maître du donjon, l'entité maléfique qui attendra avec impatience les adversaires et qui tentera d'étendre son influence ténébreuse sur tout le royaume. Au départ, le jeu présente la carte d'un royaume fleuri, une terre paisible et douce. À chaque fois que vous viendrez à bout de l'une des régions, celle-ci se transformera en terre brûlée et ravagée. Dans chaque niveau, correspondant à une région, vous devrez développer votre donjon et vaincre le seigneur des lieux ou les maîtres de donjon adverses.

La salle la plus importante de votre donjon est son cœur que vous devrez défendre à tout prix, au risque de perdre la partie. Aidé de vos lutins, vous creuserez de nouveaux couloirs, aménagerez de nouvelles salles, construirez des fortifications et récolterez l'or ou les pierres précieuses qui financeront vos travaux et payeront vos monstres (vous ne pensiez pas qu'ils vous servaient par amour ?).

Parmi les salles que vous pourrez construire, il y a l'antre dans lequel les monstres construiront leur "nid", le couvoir où vous élèverez des poulets pour nourrir vos créatures, la salle du trésor, la bibliothèque où les mages trouveront de nouveaux sorts, la salle d'entraînement, l'atelier où se fabriqueront portes renforcées et pièges mortels, la prison, la salle de torture, etc.

Plus votre donjon sera grand et votre salle au trésor pleine, plus vous verrez arriver de créatures : scarabée géant, démon avorton, vampire, sorcier, dragon, orque, grand cornu, etc. En stratège, vous devrez à chaque niveau développer votre donjon puis combattre les intrusions avec vos créatures. Immoral, *Dungeonkeeper* vous propose de torturer vos ennemis, de tuer vos propres créatures sur l'autel des sacrifices ou encore de frapper vos serviteurs à grands coups de baffe géante.

Dungeonkeeper n'a qu'un défaut, son graphisme devient brouillon lors des combats, mais cela se réglera avec les cartes 3D. Dernier petit point, il est dommage que tous les monstres et salles soient décrits dans la documentation du jeu, car cela empêche tout effet de surprise ou de découverte, mais au moins la documentation est claire et complète.

Un jeu Bullfrog distribué par Electronic Arts

Dungeons & Dragons®

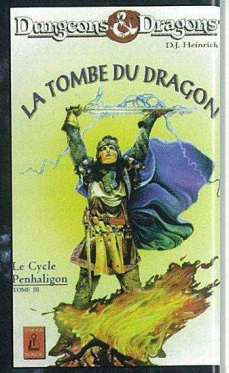
Le Cycle Penhaligon

NOUVEAUTÉ TOME 3

Déjà paru :

Tome 1: L'Épée Damnée
C. Hachette : 65-2251-0 – 39 FF

Tome 2: Le Songe de la Sorcière
C. Hachette : 65-2323-7 – 39 FF

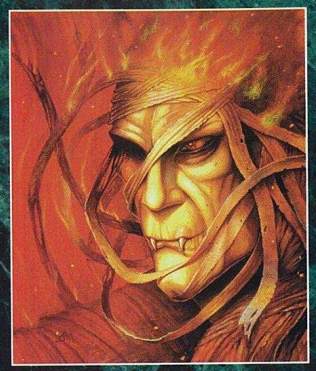


C. Hachette : 65-2389-8
160 pages - 39 FF

Fléau-des dragons
épée de grand renommée, gît ternie e oubliée par le seu homme qui peut l manier : Flinn. Or, l pays de Penhaligon doi faire face à une menac que lui seul peu affronter...

Traduction intégrale

NOUVEAUTÉ JUIN 97



Le Cycle de la Mort Rouge
Tome 1 – Par Weinberg

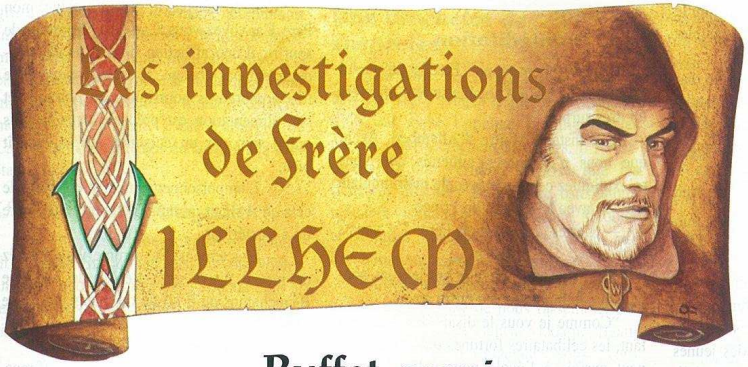
Déjà paru : Rongé par la Bête
Deux recueils de nouvelles basées sur le jeu Vampire, la Mascarade.

Tome 1. C. Hachette : 65-2259-3 – 39 FF
Tome 2. C. Hachette : 65-2324-5 – 39 FF

VAMPIRE
La Mascarade

LEFRANCQ LITTÉRATURE

CLAUDE LEFRANCQ ÉDITEUR – 386, Chaussée d'Alsemberg – B-1180 Bruxelles + 32 2/344.49.
Diffusion : Hachette - Marabout



Un meurtre par anticipation et une brochette de charmantes suspectes. Un huis clos qui ne manque pas d'attraits pour notre bon moine.

Mettez vos talents de détective au service de Frère Willhem, page 25.

Buffet garni

Frédégond d'Allembert avait toutes les peines du monde à soutenir la cadence presque martiale imposée par Frère Willhem. Soufflant comme un phoque, le corpulent notable ne cessait d'éponger son front dégoulinant avec un mouchoir en soie blanche.

"Pas si vite, je vous en prie, mon Père, protesta-t-il de sa voix nasillarde. Elles ne vont pas s'envoler, tout de même."

Le moine eut un sourire indulgent pour Frédégond, dont l'embonpoint semblait plus prononcé à chaque fois qu'il le voyait.

"C'est que je n'ai pas toute la journée devant moi, Maître d'Allembert, se justifia-t-il. Je suis censé retourner auprès du Comte de Lencourt en fin d'après-midi afin de vérifier que le dispositif de sécurité prévu pour la visite du couple princier est bien en place."

Le Prince Darmon faisait en effet le tour du pays afin de présenter sa ravissante épouse, la toute jeune Shallila, aux sujets de son père. Dès le lendemain, leur périple les amènerait pour deux jours dans le comté de Lencourt, et le Comte, profitant de la présence exceptionnelle d'un certain moine investigateur sur ses terres, s'était empressé de lui demander quelques conseils avisés. D'autant que Koral Khan, l'empereur des steppes, rendu fou de rage à l'idée de n'avoir pu inclure Shallila à son harem, avait le mois précédent décidé d'offrir une énorme récompense à qui lui apporterait la tête du prince sur un plateau.

"Je sais bien, mon Père, fit le notable. Et croyez bien que je suis désolé de vous enlever ainsi à vos devoirs, mais il me paraît indispensable que vous accordiez quelques minutes à cette affaire, ne serait-ce que pour savoir si le Prince doit annuler la visite qu'il est censé rendre à l'école de Madame Beauchamps."

L'école des femmes

"Comme vous le savez sans doute, Madame Beauchamps est arrivée dans le comté voici une petite vingtaine d'années, à la tête d'un important pécule hérité de son défunt mari. Elle ne s'est jamais remariée, préférant investir ses capitaux dans la création d'une école qui porte aujourd'hui son nom. Dans cet établissement, qu'elle dirige depuis le premier jour, les jeunes filles de bonne famille reçoivent une éducation générale qui leur permet d'acquérir une bonne compréhension de sujets tels que la politique ou l'économie et donc, en théorie, de pouvoir par la suite assister leur futur époux."

Frère Willhem ne put réprimer un sourire.

"Intéressant, fit-il.

— Une fois la formation de ses jeunes élèves en bonne voie, Madame Beauchamps les autorise à se joindre aux invités. Ceux-ci sont reçus dans les salons de l'école, de petites pièces qu'il est possible de louer pour un prix modéré et dans lesquelles les notables de la ville se réunissent souvent pour discuter affaires. L'atmosphère, très calme, est propice aux discussions sérieuses, et les alcools de Madame Beauchamps sont parmi les plus réputés du pays.

— Les pensionnaires sont là pour faire le service ? demanda l'investigateur, visiblement dubitatif.

— Oh, ce n'est là qu'une excuse. En réalité, on peut très bien, sur simple demande, discuter dans un salon sans être dérangé. En réalité, ces dames sont là pour tenir compagnie aux personnes qui louent ces pièces — mais attention, mon Père, en tout bien tout honneur…

— J'entends bien, fit Willhem, goguenard.

—… et pour les faire profiter de leur conversation. En fait, l'utilité première de l'école de Madame Beauchamps est de présenter aux célibataires du comté des jeunes femmes de bonne famille formées aux réalités de notre temps. Il n'est pas rare que nos jouvenceaux rencontrent là la damoiselle dont ils feront par la suite leur épouse. Tout le monde y gagne, en fait. Les jeunes élèves bénéficient d'une meilleure éducation, les nobles et notables peuvent trouver à l'école une femme capable de les aider efficacement dans la tenue de leurs affaires…

— Et Madame Beauchamps encaisse les sommes conséquentes qu'elle ne peut manquer de demander pour la formation de ces jeunes dames.

— Cela va de soi, mon Père, bien qu'il arrive parfois que Madame Beauchamps prenne sous son aile des jeunes femmes sans le sou."

Accident avec préméditation

Frère Willhem stoppa Frédégond en lui saisissant le bras. Le notable se retourna vers lui, très surpris.

"Un instant, Maître d'Allembert. Avant que nous n'entrions, j'aimerais que vous m'expliquiez ce que cette école matrimoniale a à voir avec la sécurité du Prince.

— Certes, certes, mon Père. J'y venais justement."

Il s'essuya une nouvelle fois le front, soulagé que le moine se soit enfin arrêté.

"Comme je vous le disais il y a un instant, les célibataires fortunés du comté viennent parfois à l'école pour y trouver leur future épouse. C'est le cas de Carolis Finetaille, propriétaire de la plus importante fabrique de textiles du pays. Il vient généralement une fois par mois chez Madame Beauchamps, et sa dernière visite, qui s'est produite il y a trois jours, a donné lieu à un incident notable. La visite de Maître Finetaille s'est déroulée tout à fait normalement mais, au cours de la nuit, il a été frappé de violentes crampes à l'estomac qui ont fait craindre pour sa santé. Heureusement, ses domestiques sont allés chercher de l'aide à temps, et le malheureux a pu être sauvé. Toutefois, le prêtre qui l'a soigné est formel, le jeune homme a été victime d'une tentative d'empoisonnement."

Frère Willhem se frotta pensivement le menton.

"Je vous vois venir, Maître d'Allembert. Vous allez sans doute m'expliquer que c'est dans l'école de Madame Beauchamps que l'on a attenté à sa vie."

Frédégond hocha la tête avec énergie.

"Cela ne fait pas le moindre doute, mon Père. Car voyez-vous, Carolis a l'infortune de souffrir d'une affliction dont il ne fait évidemment pas étalage. Il est allergique à de très nombreuses nourritures ou boissons et son alimentation est préparée avec le plus grand soin par un cuisinier qui le connaît bien.

— L'empoisonnement, si c'est bien de cela qu'il s'agit, n'aurait donc pu se produire qu'à l'extérieur.

— Exactement. Et, comme vous l'aurez deviné, il n'y a qu'à l'école de Madame Beauchamps qu'il ait bu ou mangé quoi que ce soit."

Frère Willhem fronça les sourcils.

"Il y a là un détail qui me chiffonne, objecta-t-il. Si notre homme est allergique à ce point, pourquoi lui arrive-t-il de manger en dehors de chez lui ?

— Ah, mais c'est bien là que le mystère s'épaissit, mon Père. Dans toutes ces occasions où il ne peut faire autrement que de boire ou de manger sans risquer de vexer ses hôtes, Carolis se fait accompagner d'un goûteur qui a pour mission de tester avec la plus grande discrétion tout mets présenté à son maître. Or, le goûteur n'a rien décelé d'anormal, ce qui explique qu'il ait laissé Maître Finetaille manger et boire en toute quiétude."

Willhem leva la main.

"Un instant. Si l'homme a tout goûté avant Carolis, il aurait dû lui aussi être affecté par le poison.

— Justement. Bien que le prêtre nous ait affirmé que le poison en question était aussi dangereux par blessure qu'ingéré dans le système digestif, il a examiné Maître Finetaille avec le plus grand soin et n'a pas remarqué la moindre trace de coup ou de griffure. Par la suite, il a même jeté un sort mineur de détection qui lui a permis de déterminer que le goûteur avait lui aussi été empoisonné, mais à dose si faible que l'homme n'en a pas encouru le moindre désagrément. Apparemment, c'est l'allergie de Carolis qui l'a fait réagir de la sorte à la substance ingérée."

Une heureuse tragédie

"Je comprends mieux votre inquiétude, fit le moine. Si j'ai bien saisi où vous voulez en venir, vous craignez que l'attentat dont le jeune noble a fait l'objet n'ait été qu'une simple répétition.

— Exactement, mon Père. Les conseillers du Comte ont peur que le ou les empoisonneurs ne se soient pour ainsi dire faits la main sur Carolis en attendant la venue du Prince. Peut-être ne s'agissait-il là que d'un test visant à déterminer s'ils seraient capables de fourvoyer un éventuel service de sécurité.

— Pardonnez-moi de battre votre théorie en brèche, Maître d'Allembert, mais n'importe qui peut se douter que le Prince sera bien plus protégé que ce malheureux Carolis. À moins que l'empoisonneur ne pense avoir le moyen de s'approcher de sa victime…"

Frère Willhem ne put pousser sa réflexion plus avant. Les deux hommes étaient arrivés à destination.

"J'ai pris la liberté de faire réunir dans une même pièce toutes les jeunes femmes présentes lors de la fatidique soirée, ainsi que Madame Beauchamps elle-même, expliqua Frédégond en actionnant un lourd marteau en bronze."

Le moine hocha la tête, pensif. Il fallait faire vite pour démasquer le coupable, sans quoi il n'aurait d'autre recours que de demander au Comte d'annuler la visite du Prince à l'école, ce qui serait sans doute très mal pris.

Une brochette de suspectes

Ainsi donc, voici l'endroit où le Prince doit être reçu, songea le moine en évaluant d'un œil avisé l'opulent mobilier et les œuvres d'art accrochées aux murs. Il remarqua avec une certaine surprise que les richesses affichées de manière ostentatoire n'étaient visiblement qu'une façade. Meubles et peintures valaient en fait bien moins que l'on aurait pu penser de prime abord.

"Si vous nous disiez enfin pourquoi vous nous avez demandé de nous rassembler ici, Maître d'Allembert, lança Madame Beauchamps d'une voix glaciale. Nous avons d'autres choses à faire que de perdre notre temps en fariboles.

— Je n'en doute pas, madame," rétorqua Frère Willhem en s'inclinant imperceptiblement.

Bien qu'ayant depuis longtemps dépassé la cinquantaine, Eleanor Beauchamps conservait encore une silhouette que lui auraient enviée bien des femmes deux fois plus jeunes. Sa volonté de fer se manifestait clairement dans ses traits taillés à la serpe et ses yeux gris comme un ciel d'orage. Il paraissait évident qu'elle ne supporterait pas longtemps la manière cavalière dont elle-même et ses pensionnaires étaient traitées.

La maîtresse de céans était entourée par deux de ses protégées. Solène, toute menue, était si timide qu'elle semblait vouloir se cacher sous la table et Madame Beauchamps lui serrait souvent la main, comme pour la rassurer. À l'inverse, Iris, plus âgée, observait le moindre geste de l'investigateur, un léger sourire de dédain s'affichant sur son visage à chaque fois qu'il croisait son regard.

De l'autre côté de la table, Rita, apparemment fascinée par la longueur et la couleur de ses ongles, ne faisait aucun effort pour cacher son ennui. Sur sa gauche, Delilah, presque aussi jeune que Solène, se tenait bien droite sur sa chaise tandis que Coralee, outrée par ce qu'on lui faisait subir, élevait de plus en plus la voix au fur et à mesure que Frédégond, désolé, refusait de répondre à ses questions.

"Mademoiselle d'Elbenne, je vous en prie, demanda le moine d'un ton égal. Tout vous sera expliqué en temps utile.

— Je ne crois pas vous avoir adressé la parole, monsieur," répondit-elle du tac au tac.

Frère Willhem haussa un sourcil. Coralee d'Elbenne avait elle aussi un caractère bien trempé.

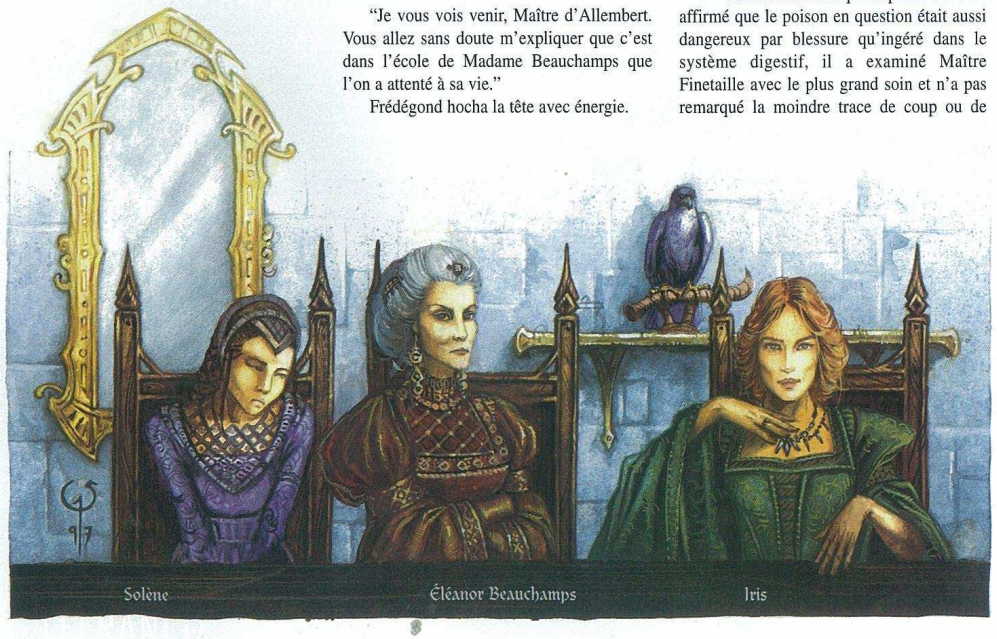
"Il me semble que Madame Beauchamps vous a posé une question, mon Père, fit la jeune femme à l'air dédaigneux.

— J'y viens, mademoiselle… Iris, répondit-il après un coup d'œil à la feuille que le notable lui avait donnée. Vous l'ignorez sans doute, mais le Comte de Lencourt m'a demandé de l'aider à préparer la venue du couple princier…

— Ce qui n'explique pas ce que vous venez faire ici," interjeta Madame Beauchamps.

Le moine sourit afin de masquer son irritation. Il détestait être interrompu de la sorte.

"Enfin, Madame, le Prince est bien censé vous rendre visite demain, non ? Je vous conseille donc de répondre aux questions que je pourrais avoir à vous poser si vous ne voulez pas que je lui suggère de modifier son emploi du temps."



Interlude

On frappa à la porte avant que la directrice de l'école ne puisse répondre vertement à l'affront qui venait de lui être fait. L'homme qui entra était grand, élancé, et son teint olivâtre trahissait son appartenance au proche empire des steppes. Il déposa sur la table un plateau en argent et fit le service avec un style impeccable avant de se retirer sans un mot.

"Il est à votre service depuis longtemps ? demanda Frère Willhem une fois le domestique parti.

— Moohnga ? répondit Madame Beauchamps. Je l'ai engagé il y a près de trois semaines, et je ne le regrette pas. Il est absolument parfait."

Le moine digéra l'information en silence. De l'autre côté de la table, Delilah commençait à s'agiter nerveusement sur sa chaise. Rita la calma d'un murmure.

"Merci, mademoiselle," fit l'investigateur.

Le visage d'Eleanor Beauchamps s'illumina d'un large sourire.

"Rita est une véritable perle, reconnut-elle. C'est la plus ancienne de mes pensionnaires, vous savez, et j'ignore ce que je deviendrais sans elle. Elle a en particulier une excellente influence sur Solène et Delilah, qui l'écoutent comme si elle était leur grande sœur. Je suis très heureuse que tu aies finalement décidé de rester parmi nous, ma chérie."

Visiblement gênée, l'intéressée détourna les yeux.

"Comment cela ? demanda le moine.

— Un riche marchand itinérant a demandé Rita en mariage voici quelques jours, mais elle a répondu par la négative. Elle a préféré pouvoir rester dans la région, plutôt que de choisir ce bien beau parti."

La directrice de l'école prononça ces derniers mots avec un soupir. Sans doute avait-elle également perdu là une bonne occasion de redresser les finances de son établissement. Son regard était chargé d'interrogations, mais Rita refusa d'y répondre.

"Peuh, fit Coralee d'Elbenne avec un souverain mépris. Mademoiselle espère juste que son prochain soupirant sera un noble, c'est tout. Comme si un homme au sang bleu pouvait s'intéresser à une vulgaire petite bohémienne."

Règlement de comptes à l'école Beauchamps

"Oh, ferme-la, Coralee," rétorqua Iris.

Frère Willhem s'assit et prit grand soin de se faire oublier. Apparemment, les relations entre les pensionnaires de Madame Beauchamps n'étaient pas aussi idylliques que l'on aurait pu le penser.

"Quoi, Iris ? Tu n'es pas d'accord avec moi ? Qu'est-ce qu'elle a pour elle, cette souillon ? Tu crois qu'elle peut les séduire en leur tirant les cartes ou en leur lisant les lignes de la main ?

— Au moins, ce n'est pas une garce, elle.

— Je n'ai pas de leçons à recevoir d'une catin !"

Un silence de mort s'abattit sur l'assemblée, et le moine comprit qu'un accord tacite venait d'être bafoué. Eleanor Beauchamps ne fit aucun effort pour cacher sa colère. Elle serra les poings et ses phalanges blanchirent alors qu'elle fusillait la jeune indiscrète du regard.

"Je t'aurai suffisamment prévenue, Coralee. Tu iras faire tes bagages dès cette… réunion achevée. Je ne veux plus te voir ici.

— Vous n'avez pas le droit, je…

— Il y a des règles, Coralee, et personne ne peut espérer les mépriser sans en subir les conséquences, pas même une petite fille gâtée comme toi. Je vous ai souvent dit à toutes que le passé de chacune d'entre vous ne regardait qu'elle. Ce qu'Iris a dû faire pour survivre, tu es incapable de le comprendre, car tu as toujours vécu dans l'opulence. Mais moi, je sais par quoi elle est passée, et je ne la respecte que d'autant plus pour cela."

Iris inclina la tête en direction de sa voisine pour la remercier de son soutien.

"Vous… vous le regretterez, cracha Coralee, ivre de rage. Je serais curieuse de voir comment votre école subsistera sans les subventions de mon père.

— Nous verrons bien le moment venu, chérie. Et maintenant, calme-toi, veux-tu ? Ces accès de colère ne vont vraiment pas à une jeune femme de bonne famille, et l'on pourrait croire que je ne t'ai rien appris."

Un nouveau silence s'installa, vite rompu par un petit rire nerveux.

"Coralee ne supporte pas que le Prince en ait préféré une autre," fit Delilah, rouge comme une pivoine.

Le ton monte

"Espèce de sale petite…

— Un instant, Mademoiselle d'Elbenne, intervint Frère Willhem. Que voulez-vous dire exactement, mon enfant ?"

Mais Delilah, qui venait de prendre la parole pour la toute première fois, sembla se faner sous le regard inquisiteur du moine. Madame Beauchamps se chargea de répondre à sa place.

"Ce n'est véritablement un secret pour personne, fit-elle. Coralee et le Prince sont cousins et ont souvent joué ensemble, petits, dans les jardins du Roi. Sans doute Coralee espérait-elle que leur complicité se transformerait en un sentiment plus profond, mais le Prince a finalement épousé la belle Shallila.

— Une sale étrangère, bougonna Coralee en serrant les poings. Et toi, je vais t'arracher les yeux," fit-elle à l'adresse de Delilah.

La petite blonde blêmit mais ne répondit pas, puis se détendit légèrement en sentant la main de Rita se poser sur son épaule.

"Coralee."

Le ton de Madame Beauchamps était chargé d'une menace à peine voilée, et elle eut un imperceptible signe de tête en direction de Frédégond d'Allembert, qui venait de rejoindre Frère Willhem afin de s'entretenir avec lui.

"Quoi ? Vous avez peur qu'il demande au Prince de ne pas venir ici, c'est ça ? Bonne idée, tiens, comme ça votre école minable pourra enfin sombrer dans le néant dont elle n'aurait jamais dû sortir. Quand je pense que c'est l'argent de mon père qui vous a permis de continuer toutes ces années.

— Il était plutôt satisfait du résultat en ce qui concerne ta sœur, Coralee.

— Ne me parlez pas d'elle !" hurla la jeune femme en tapant du poing sur la table.

Maître d'Allembert s'épongea le front alors que ses yeux passaient nerveusement de l'une à l'autre des deux protagonistes.

"Que faisons-nous ? demanda-t-il au moine dans un murmure. Pensez-vous que je doive faire appeler la milice afin qu'on l'arrête ?"

Frère Willhem eut l'air surpris.

"Qui ? Mademoiselle d'Elbenne ? Non, surtout pas. Voyez-vous, je pense qu'une tentative d'empoisonnement sur la personne du Prince se prépare longtemps à l'avance, et vous pouvez être assuré que les individus qui veulent du mal à son Altesse auront prévu un plan de secours au cas où le premier ferait long feu. Et ce second plan, nous ne le connaissons pas encore."

Texte : Éric Holweck
Dessins : Sandrine Gestin

LA BANQUE DES DRAGONS

Jouez au détective !

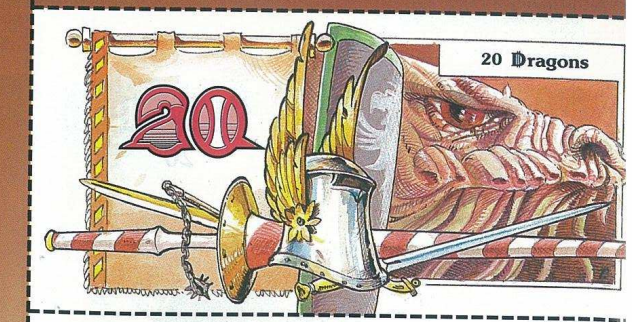
Un temple secret d'Avanalae !

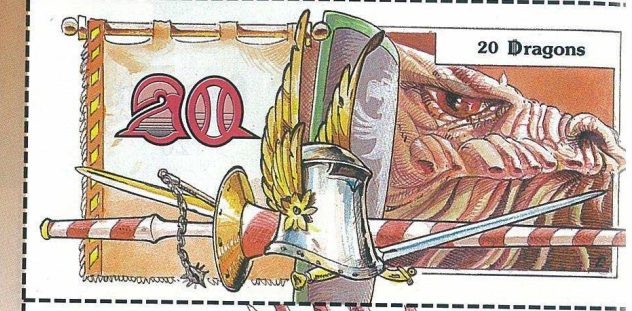
Résumé de l'épisode précédent "Il était une foi(s)" (n° 37)

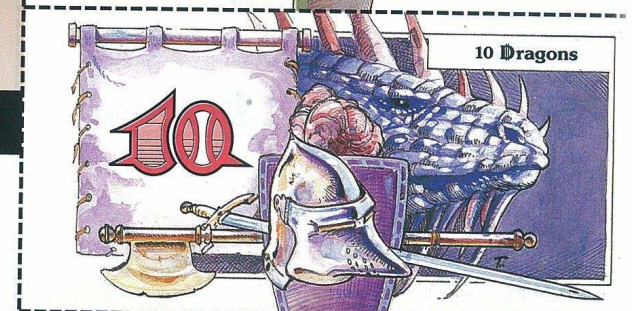
Juste avant le festival qui a lieu tous les cinq ans et où sont élus le plus beau garçon et la plus belle fille du village, les deux favoris disparaissent. Pendant ce temps, dans la forêt, des hommes en armes se cachent. Jeliana est un village au lourd passé religieux et Willhem craint qu'un événement grave ne s'y produise.

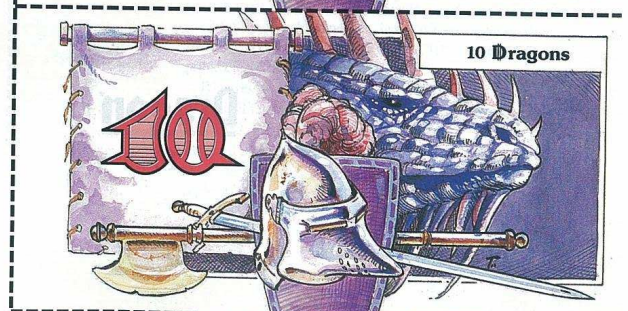
Question 2 : Quelle était l'hérésie commise par les religieux de Jeliana ?

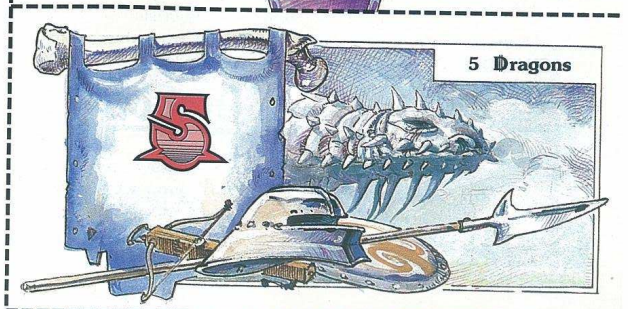
Réponse : Comme nous l'apprend Sire Miracle au début de la deuxième colonne page 19, le culte d'Avanalae est réservé aux femmes. Nul homme n'est accepté dans le clergé de cette déesse de la beauté, de la fertilité et du soleil. C'est en regardant les sculptures de la façade de l'ancien temple d'Avanalae (p. 21), reconverti en temple de

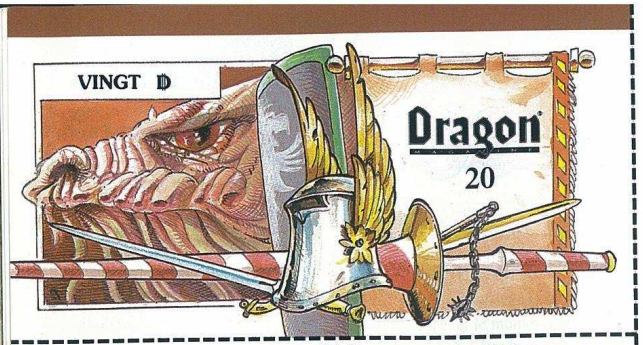


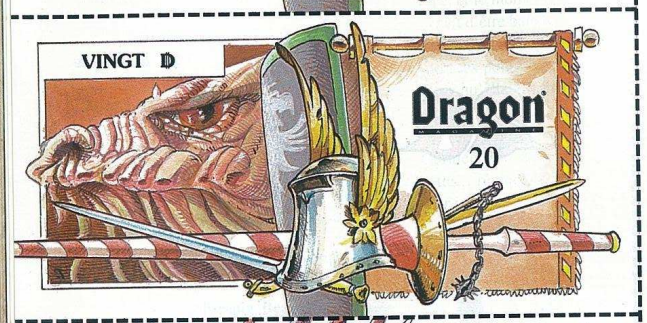


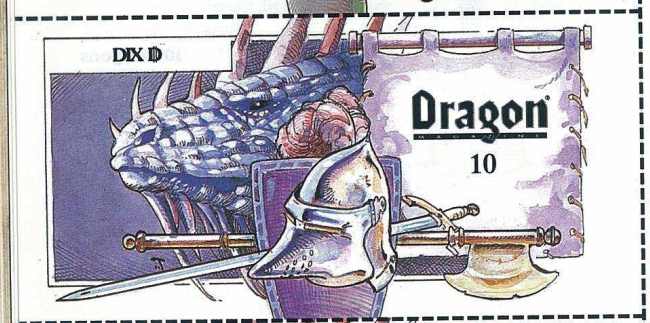


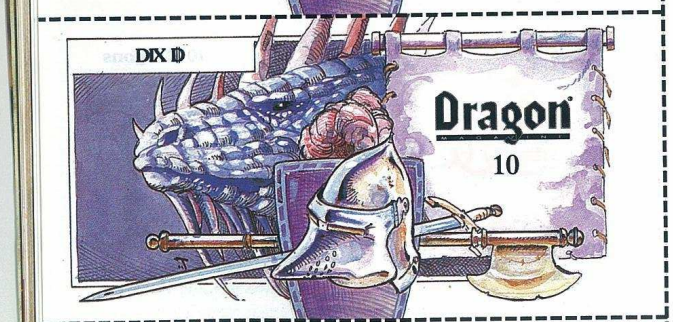












Haelyn que l'on peut deviner l'hérésie commise par les religieuses qui officiaient dans ce village.

On voit, en haut de l'œuvre, une représentation de la déesse Avanalae. Belle jeune femme, le soleil irradie de lumière autour de sa tête. Elle est assise au dessus des nuages, au royaume des dieux. Tout en bas de cette même représentation, on perçoit de multiples petits personnages les bras tendus vers le ciel. Ils représentent les hommes, priant et acclamant la déesse. Le point intéressant se situe entre les deux. À mi-chemin entre la déesse et les hommes se trouve un homme seul, symbole d'un demi-dieu ou d'un saint servant Avanalae. Lu dans l'autre sens, il s'agit d'un homme situé entre les hommes et la déesse, et donc d'un prêtre. Ainsi, l'hérésie commise par le culte de Jeliana a été de vénérer un demi-dieu (ou un saint patron) serviteur de Avanalae et de plus d'avoir intronisé des prêtres ! En résumé, d'amener une présence masculine dans un culte uniquement réservé aux femmes.

Question 3 : Quel danger guette la petite ville et pourquoi ?

Réponse : En 483, le siège de la religion d'Avalanae, excédé par l'hérésie de Jeliana, et inquiet d'une propagation éventuelle de ces pratiques, décida de sévir. Ne finançant pas d'ordre guerrier, la prêtresse-mère décida d'engager des mercenaires de Kriesha. Comme le montre le détail du monument page 20, la tuerie fut terrible. Prêtresses, prêtres, hommes, femmes et enfants furent massacrés sauvagement par ces mercenaires sanguinaires. Mais tous les prêtres n'ont pas été tués et le culte n'a pas disparu, il s'est simplement caché.

Remarquez comme les familles sont nombreuses, six enfants en moyenne et parfois jusque dix. N'y voit-on pas une réminiscence du culte d'Avanalae ? Et cette fête qui a lieu tous les cinq ans, elle est assez étrange. Autant l'élection de la plus belle fille est chose commune, autant celle du plus beau garçon est plutôt rare. La vérité est simple, si les habitants du village ont choisi de ne plus suivre le message du culte officiel d'Avanalae, ils restent fidèles à leur propre vision de la déesse. Sous couvert de ce festival de Jeliana, se déguise une cérémonie religieuse visant à élire celui qui deviendra prêtre ainsi que sa compagne. Les deux élus allant ensuite officier au temple secret.

Comme on le voit sur le dessin de la page 22, certains hommes parmi la foule portent un symbole en forme d'astérisque. Il s'agit en fait du signe de Kriesha, le flocon de neige, dessin que l'on aperçoit sur le monument de la page 20. Pas de doute, les mercenaires de Kriesha sont à nouveau en ville. D'ailleurs, les nombreux cavaliers, dont Willhem a aperçu les traces dans la forêt, font sans doute partie de la troupe.

Par malheur pour Jeliana, le succès grandissant de ce festival a fini par attirer l'attention des instances religieuses officielles d'Avanalae. Après enquête, décision a été prise de donner une nouvelle leçon aux hérétiques de ce village. Frère Willhem espère qu'une force d'interposition empêchera l'irréparable et fait appel à un ordre guerrier d'Haelyn.

Au cœur de la forêt, abrité par les branches bienveillantes, le temple secret de Jeliana accueille une foi différente.
Dessin de Sébastien Pouteau

Question 1 : Qu'est devenue la jeune fille qui vient de disparaître ?

Réponse : Tous les 5 ans, après chaque festival, l'élu est envoyé en ville et la jeune fille enlevée, mais bizarrement, les villageois ne se plaignent pas ! Et pour cause, il n'y a point d'enlèvement. En effet, le couple élu devient serviteur de la déesse et de son demi-dieu pour une période de 5 ans, après quoi, les deux tourtereaux peuvent choisir de revenir au village pour fonder une famille ou de rester au temple (ce qui explique que certains ne soient jamais revenus). Les études à la capitale et les enlèvements ne sont que des prétextes pour cacher aux yeux des autorités (y compris à ceux du prêtre de Haelyn) le départ de ces "volontaires" au temple secret. Voila pourquoi Lagardin pense qu'en enquêtant à la capitale, il ne trouvera pas trace d'étudiants.

En ce qui concerne Anya, l'affaire est différente. Les parents et tout le village ont donné l'alerte, il ne s'agit donc pas d'un faux enlèvement, d'autant que cette disparition a eu lieu avant l'élection. En réalité, Anya était amoureuse de Thomas et cette passion était réciproque. Comme l'explique le petit frère de Thomas, avec ses mots à lui, son grand frère refusait d'être intronisé, donc de devenir prêtre et de servir 5 ans, il désirait s'installer dès aujourd'hui avec sa dulcinée. Anya a dû s'échapper avec son amoureux en pleine journée (on voit mal comment elle aurait pu s'éclipser de nuit sans éveiller l'attention de sa famille). En cherchant dans un comté voisin, on ne manquera de retrouver les deux tourtereaux.

Au final, les inquiétudes des villageois sur un enlèvement n'étaient pas fondées, mais cette fugue aura eu l'avantage d'amener Willhem à Jeliana et sans doute d'éviter qu'une page sanglante de l'histoire des religions ne s'y écrive.

Devenez membre d'honneur de l'ordre de Frère Willhem en résolvant l'affaire.

Gagnants du n° 36 "1, 2, 3, nous irons au bois"

Dans cette affaire, personne n'a été reçu comme Membre d'Honneur de l'Ordre de la Sainte Parole de Haelyn, mais plusieurs lecteurs n'en sont pas passés loin. Ainsi Christophe MONTAGNE (91), Jorge ESTEVES (92) et Mathieu DUGAS (13) se verront chacun récompensé de 1000 Dragons pour la qualité de leurs réponses.

Pour des réponses un peu moins justes, deux habitués, Bernard WERY (33) et Isabelle GUIGONNET (95), ainsi que Pierre Alexandre SICART (31) recevront la somme de 400 Dragons.

Pour le piège à gaz et le reste de leurs idées, Jean-Baptiste et Bertrand LAMY (73) sont récompensés par 300 Dragons.

Enfin, pour récompenser leurs efforts, Charles-Marie BÉRA (75) et Charles-Étienne BRANCHE (01) recevront une prime de 200 Dragons.

D'autres lecteurs avaient trouvé certains éléments de réponse, mais il faut faire un choix car on ne peut récompenser tout le monde. Pour départager, nous ne prenons pas en compte l'ordre d'arrivée, mais la qualité des raisonnements, de la clarté et de l'étayage des affirmations. Aussi, plutôt que de répondre très rapidement, prenez votre temps mais peaufinez vos réponses.

BUFFET GARNI

Question 1 : Il semble désormais acquis que l'empoisonnement de Coralis n'était qu'une répétition. Pouvez-vous toutefois reconstituer ce qui s'est produit cette nuit-là ? (1.000 Dragons)

Question 2 : Qui cherche à tuer le Prince, pourquoi, et comment ? (2.000 Dragons)

Question 3 : Quel est le plan de secours du (ou des) conspirateur(s) ? (1.500 Dragons)

Envoyez vos réponses sur papier libre le 14 novembre 1997 au plus tard, à : DRAGON® Magazine — Frère Willhem 94-96, rue Faidherbe 93700 Drancy

LE TRÉSOR DU DRAGON MODE D'EMPLOI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dans le cas d'abonnement réglé par mandat international, les 250 D de bienvenue (s'ils sont joués) ne seront pris en compte qu'à réception du mandat. Si celui-ci nous parvient après la date de clôture, tous les Dragons joués (y compris les 250 D) sont perdus.

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

Le Trésor du Dragon

Répondez aux questions, misez, classez les lots et gagnez !

ATTENTION DATE D'ENVOI : VENDREDI 14 NOVEMBRE 1997 AU PLUS TARD.

Trésor A : 3 gagnants

Ils se sont échappés de la nuit d'Halloween. Les sculpteurs de FENRYLL ont gravé leur image dans la résine. Cette famille est composée de **sept figurines**, la citrouille Trésor, Magicienne, Pustuleuse, Contestataire, Vieux Sage, Marmite et Sorcier (qui ressemble à Hamlet !). Trois d'entre vous auront là des camarades tout désignés pour les prochaines nuits d'Halloween.

Trésor B : 3 gagnants

Enfin un vrai dragon ! CIC VIDÉO invite 3 d'entre vous à découvrir Dennis Quaid dans le rôle du Chevalier Bowen. Face à lui, un dragon en images de synthèse (doublé par la voix de Philippe Noiret) comme seule la technologie actuelle pouvait nous en offrir. **Cœur de Dragon** est un film drôle et épique avec d'excellents seconds rôles, de la fantaisie, des duels, de la magie, bref tout ce qui fait un excellent film d'heroic fantasy qui ravira les plus jeunes et tous ceux qui ont gardé leur âme rêveuse, donc, les lecteurs de DRAGON® Magazine. Un film Universal en format panoramique de 103 minutes.

Trésor C : 5 gagnants

Sauver le monde en récupérant les sept fragments de l'Eldersign, ça ressemble à la trame classique d'un roman d'heroic fantasy. Normal, la force d'**Ecstatica 2** réside avant tout dans le superbe univers en SVGA où vous guiderez le héros. PSYGNOSIS offre à 3 d'entre vous l'un des meilleurs jeux d'action de cette année où plus de 1.000 angles de vue sont disponibles. Tout au long de votre parcours, vous devrez affronter des sorcières, des gobelins, des gargouilles, etc. Dans des décors magnifiques, telle cette tour frappée par la foudre, vous amasserez objets magiques et potions pour arriver à votre but. (Un jeu pour PC CD-Rom)

Trésor D : 3 gagnants

Pour permettre à trois dracophiles de fêter dignement la nuit d'Halloween, CÉSAR (le leader mondial du masque) offre trois **masques souples de citrouilles** (taille adulte). Afin de ne point rançonner seul vos voisins en bonbons, César ajoute à chaque masque un kit complet de maquillage pour transformer l'un de vos compagnons en véritable sorcière. Le kit contient des prothèses, le maquillage, du faux sang, etc. Bon Halloween !

Trésor E : 5 gagnants

Brian Lumley commence à peine à être connu en France et pourtant cet auteur est l'un des disciples de Lovecraft — on lui doit un cycle sur Cthulhu. Lumley s'est également penché sur le mythe des vampires et des nécromanciens avec la décalogie du Nécroscope. Les Éditions LEFRANCQ vous proposent de découvrir **Vamphyri**, le second volet de cette excellente saga où vous ferez connaissance avec l'anti-nécromancien, le nécroscope. Un roman fantastique qui séduira les amateurs de sueurs froides et de frissons.

Résultats du trésor du n° 37

Les bonnes réponses : *n° 1* : François Nau dit L'Olonnois (XV siècle) fut dévoré par les indiens Bravos ; *n° 2* : page 25 dans l'illustration Zéphyr d'elph ; *n° 3* : *Firelight*, un film de 2 H 30 en 8 mm qu'il tourna 1963 ; *n° 4* : le traité de Tordesillas par lequel les deux puissances catholiq se partageaient le Nouveau Monde ; *n° 5* : *Pirates* de Roman Polansk *n° 6* : Le Professeur Challenger ; *n° 7* : *La Planète sauvage* (1973) de Re Laloux, dessins de Roland Topor, tiré d'un roman de Stephen Wul ; *Oms série* ; *n° 8* : Daniel Defoe, l'auteur de *Robinson Crusoé* ; *n° 9* DJXH!Y'WHK (voir l'article *De tout avec des riens*) ; *n° 10* : 12964.

Les gagnants* :

Gandahar (5) : Laurent MENDY (95) 4e, Hugues GIACALONE (44) Johan DELETANG (06) 12e, Guillaume SERANE (92) 15e et Thao CHANLI (7 16e profiteront de ce lot exceptionnel composé du livre *Gandahar contre l hommes-machines* aux éditions Denoël, de sa suite, *Gandahar et l'Oisea Monde* publié chez Hachette Jeunesse, tous deux signés Jean-Pier Andrevon, et de la K7 du dessin animé de René Laloux sur des dessins Caza aux éditions La Périne.

Les Héritiers de Kadesh : Pascale DAUTZENBERG (91) 3e, Jean-Mar CROQUIN (27) 5e, Clément MARION (77) 10e, Jean-Marie METZER (24) 13e Julien NGOM'MIN (93) 14e partiront sur les routes de l'aventure avec ce je de rôles offert par les éditions SPSR.

Arachne : Arnaud LE ROUX (22) 1er, Olivier BECHARD (95) 6e Xavier BANTEIGNIE (43) 11e tisseront la toile de cette superbe figurine de collection Mithril, offerte par Prince August.

Legacy of Kain : Martial SALON (87) 2e, Anthony FERRAND (13) 8e Florian LE ROY (04) 9e utiliseront leurs pouvoirs de vampire dans ce log ciel offert par Activision et Ubi Soft.

Le sceau de pirate, façonné par Philippe Rose, a été gagné par Cédri ROCHEFOLLE (54) qui a dépensé 12.964 Dragons pour l'obtenir ! Dans s lettre, il explique qu'il économise, échange et loue ses services de maître d jeu dans le but de dépasser l'enchère record. C'est chose faite ! Au tota plus de 70.000 Dragons ont été dépensés pour ce superbe cadeau.

Pour les enchères "classiques" il fallait, pour gagner, totaliser 1.15 Dragons sur 3.200 possibles.

*Le classement des gagnants est donné après leur nom.

Les Questions du Dragon

1 Quel savant fou pratiquait des expériences génétiques sur des animaux selon H.G. Wells ? 200 D
2 Qui est l'auteur de la nouvelle dont fut tiré le film *Total Recall* ? 200 D
3 Quel était le nom du tueur de *Halloween* ? 200 D
4 En Angleterre, quelle fête, célébrant l'échec d'un catholique, se déroule en même temps que Halloween ? 300 D
5 Dans quel film de Jeunet et Caro les personnages ont-ils pour point commun d'être chauves ? 500 D
6 Comment se nomme le maître du donjon d'Eauprofonde ? 100 D
7 Sur quelle page peuf-on lire le mot pizzeria ? 100 D
8 Quelle fut la première sonde terrienne à atteindre Mars et à nous en envoyer des images ? 400 D
9 Qui illustra la boîte française du premier volet du jeu *Arena : The Elder Scrolls* ? 300 D
10 Combien de livres ayant le mot Mars dans leur titre se trouveront dans la bibliothèque de la Rédaction au matin du 17 novembre 1997 ?

Coupon-réponse Trésor du Dragon du n° 38

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

Date limite : vendredi 14 novembre 1997

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

Réponse 10 : . . . . . .

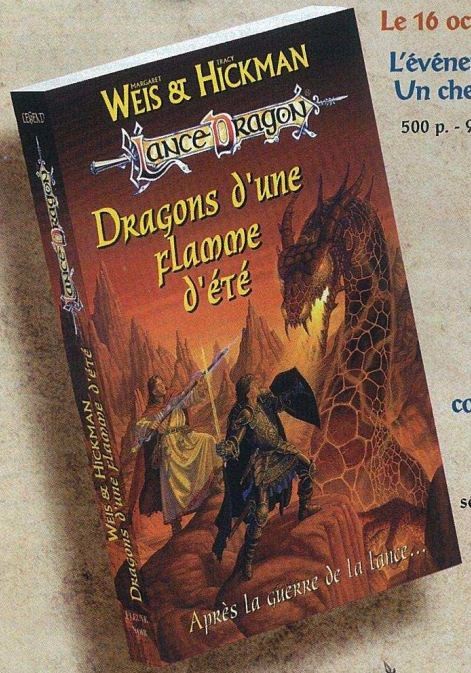
Je mise 150 D de mon abonnement . . . . . (150 D)
(les 100 D restants correspondent aux droits d'inscription)

Droits d'inscription : . . . . . (100 D)

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

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

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



Le 16 octobre :

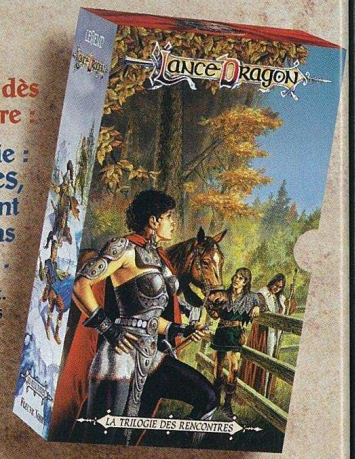
L'événement Dragons d'une flamme d'été : Un chef-d'œuvre de Weis et Hickman !

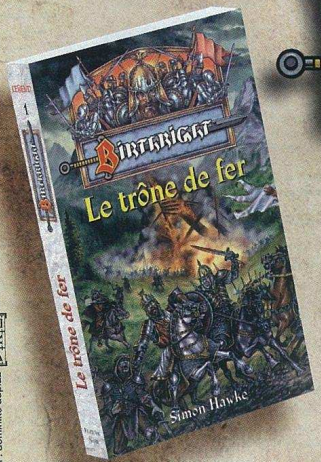
500 p. - 99 F.F.

Et aussi dès le 6 novembre :

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

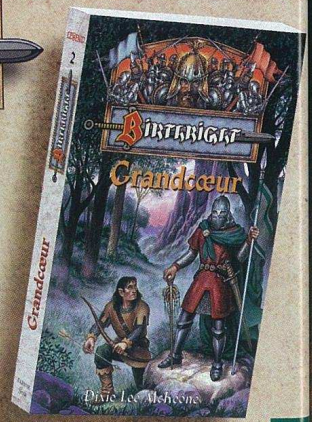
102 F.F. le coffret. Également disponibles séparément (34 F.F. le volume)





Une nouvelle série inédite qui renouvelle la fantasy. Une atmosphère entre chansons de geste et Shakespeare.

42 F.F. le volume . Disponibles dès le 16 octobre.



FLEUVE NOIR

design : dominique duplaa

PEUR DU NOIR

Bouh !

Dès que la nuit tombe, dès que les ténèbres envahissent le monde des enfants, les monstres font leur apparition. Les ombres deviennent des créatures habitant placards et dessous de lit, les craquements sont des vampires. Dehors, le souffle du vent sur des ruines est le hurlement de fantômes vêtus de draps blancs, le grand méchant loup guette derrière chaque tronc, le tintement des 12 coups de minuit annonce la sortie des sorcières...

La nuit du 31 octobre, c'est Halloween, la fête des morts, une occasion de rendre hommage au dieu celte des morts tout en bravant ses peurs. Mais d'où vient cette tradition devenue chez nous la Toussaint ? C'est ce que vous révèle le premier article.

Dans le suivant, un enfant pas comme les autres cherche à savoir ce qu'est la peur, un peu à la manière des Normands dans Astérix. Une opportunité pour passer en revue une belle galerie de frayeurs enfantines.

N'éteignez surtout pas la lumière, qui sait ce qui se cache dans le noir ?

LE CARNAVAL DES MORTS

Citrouilles illuminées, rackets enfantins, carnaval inquiétant, suivez le guide ! Suivez le dieu celte des morts, il vous entraîne dans sa ronde infernale aux cris de Halloween.

Une pluie battante déferle sur la ville, emportant emballages vides et vieux journaux dans les rigoles ; les feuilles mortes se collent aux carreaux, autant de mains déjà prises par la terre et qui veulent revenir. L'espace d'un soir. "Halloweeeeeen !" hurle le vent. *Allhallows Even*, le soir de tous les saints ; mais ceux-là crapahutent en enfer.

La nuit des morts

Un bélier noir caracole sur la voie droite des certitudes acquises ; ce soir, les cadavres du placard entament une gigue effrénée ; en ce 31 octobre, c'est moi qui mène la danse. Je me présente : Gwynn ap Nudd, le dieu celte des morts. Pour vous servir.

Surgi de croyances oubliées, je viens vous rappeler votre dette. C'est pour moi que s'illuminent les citrouilles, tandis que l'on prépare la tarte ou la soupe à la cucurbitacée traditionnelle. C'est pour m'apaiser encore que les enfants se déguisent, posent sur leur visage le masque de leurs cauchemars, et pratiquent un riant racket auprès de leurs voisins : "*Trick or tread* !"[1] lancent-ils à qui ouvre la porte et fait bien de s'exécuter, leur livrant bonbons et friandises à emporter. C'est pour m'oublier que l'on danse et que l'on s'enivre. Le jour venu je vous soufflerai comme on souffle une bougie. En attendant, je vous présente mes acolytes.

(1) Ce qui signifie : "On te joue un tour ou tu nous donne quelque chose." on pourrait le traduire plus adéquatement par : "Un don ou t'es dindon !"

Il était un vieil homme — Jack, s'appelait le vieil homme — si avare et si malfaisant qu'au terme de sa vie ni le Ciel ni l'Enfer n'en voulurent. Le diable cependant, avant de le mettre à la porte, lui remit un charbon ardent, ardent comme le remords, la honte et la colère du vieillard condamné à errer sur la terre. Et il prit son charbon et s'en fut, l'ayant placé au creux d'un navet évidé qui lui fit office de lanterne. Il s'en fut, laissant sa chair sur des routes d'angoisse, squelette blanchi rôdant autour des maisons allumées, tendant ses doigts interminables vers les joues des enfants endormis, se heurtant aux murailles aveugles du temps. Jack-o-lanternes arpente la géographie des nuits, le désespoir éclaire son chemin. Ayez aussi votre lanterne pour le soir d'Halloween, sans quoi il vous placera la sienne dans la paume de la main.

L'heure des sorcières

Il était une femme si belle, il était une femme si sage qu'un jour on la brûla. Les sorcières s'habillent de noir et portent un chapeau pointu censé canaliser les énergies cosmiques jusque dans leur esprit. Elles vont à cheval sur des balais faits de branches de bouleau et ne sortent jamais sans leur matou. Les Celtes pensaient que pendant la nuit d'Halloween, les esprits des morts pouvaient prendre toutes les formes. Les plus mauvais se transformaient en animaux, les pires de tous devenaient chats. L'un des sabbats les plus importants de l'année avait lieu au soir du 31 octobre.

La grande patronne des sorcières est Hécate, déesse latine de la lune et des enfantements, souvent, aussi, associée à Diane. Ses animaux totem sont la chouette, qui accompagne les âmes des trépassés lors du dernier voyage, la chauve-souris et la grenouille, symbole du fœtus et de toutes choses en devenir. Les sorcières aiment cuisiner le destin des hommes dans leurs chaudrons. Elles sont à tu et à toi avec le vent, avec le rythme secret des marées, avec les loups, avec les araignées, avec les étoiles répandues. Elles ont à redouter ceux qui ne savent pas lever la tête, et qu'indiffère le chant des loups.

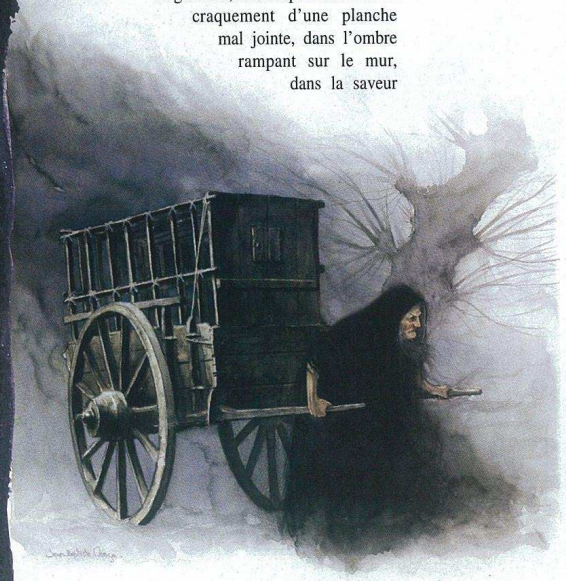
Nombre de Carabosse périrent, diligemment rôties par de doctes diables qui se prenaient pour des hommes de Dieu. La période culminante de la chasse aux sorcières se situe entre le XVIe et le XVIIe. Si vous mettez vos vêtements à l'envers et marchez à reculons pendant la nuit d'Halloween, à minuit vous rencontrerez une sorcière.

La ronde des fées

Il était une myriade d'esprits élémentaires. On les appelle fées, lutins, elfes… Il n'y avait pas d'enfer et de paradis chez les Celtes. Simplement des forces diffuses, la croyance en un monde qui se serait trouvé de l'autre côté de la vie : Tir nan Og.

Lorsque le christianisme a atteint leurs contrées, ces croyances se sont mêlées à la nouvelle. Les fées ont été assimilées aux anges qui, lors de la trahison de Lucifer, ne se sont rangés ni à ses côtés, ni à ceux de Dieu. Ils parcourent, eux aussi, le monde, jusqu'au Jugement Dernier, jouant des tours aux humains. On dit qu'ils volent les nourrissons. On dit qu'ils détruisent les récoltes, tuent le bétail.

Ils guettent, ils sont partout : dans le craquement d'une planche mal jointe, dans l'ombre rampant sur le mur, dans la saveur rassurante des pommes qui soudain prend un goût de terre… À l'occasion d'Halloween, les hommes suivant en cela l'exemple des fées, sortaient en processions, munis de lanternes faites de navets évidés, taillés à la ressemblance de têtes humaines, dont la lumière éloignait les esprits. En traversant l'Atlantique, nos processionnaires ont découvert la citrouille…



L'aube des renaissances

Et moi ? Vous vous demandez qui je suis ? Je suis la fin et le commencement. Voyez comme je vous emporte le long de l'échelle du temps. Nous voici chez les anciens Celtes. Chez eux le nouvel an commence au 1er novembre. La veille, on célèbre concurremment la fin de l'été et la fête des morts. Je m'empare du soleil et je le tue, et je retiens son corps durant les mois d'hiver. Pour que renaisse l'été, il faut qu'il meure, le nouvel an renaît dans une giclée de sang. La mer monte et lèche la côte, les ténèbres épousent le jour. Samhaïn est ce lieu ambigu où l'année passée et celle à venir se rejoignent.

Le vent coupant gerce la peau, déjà la nuit tombe vite, l'obscurité bouche les yeux. Il est temps de gauler les noix et les noisettes, temps de rentrer les pommes. On serre le produit des moissons. Les hommes boivent une grande pinte de liesse avant la longue gestation blanche de l'hiver. Les foyers des maisons s'éteignent. Au sommet de chaque colline les druides allument des feux de joie. Chaque famille viendra, au petit matin, y prendre la braise qui alimentera son feu ressuscité.

Pour l'heure, la terre est soumise au chaos. Déjà, la nuit tombe vite et les esprits s'agitent dans ses plis. Car c'est aussi pour eux que l'on se réjouit, pour ceux qui tremblent dans le noir, arrachés à leur corps, et qui, ce soir, rendent visite à leurs parents. On trinque à leur santé et on les interroge. On sonde l'obscurité. Les questions se succèdent. "Quels sont ceux que l'année emportera ?" "Jane se mariera-t-elle ?" "Mon troupeau prospérera-t-il ?" Sur les collines, les flammes vacillent dans la nuit, protégeant les mortels des sorcières, fées et gobelins que le glas de l'été libère, jusqu'à demain matin. Savez-vous qu'en Écosse, la coutume des feux de joie perdura jusqu'au XIXe siècle ?

La croix et les manières

Je suis un dieu qu'on n'enterre pas. Certes, la Toussaint est une fête chrétienne posée comme un sceau sur ma bouche pour amener les païens à l'église. Grégoire III, qui fut pape de 731 à 741, choisit cette date pour célébrer l'ensemble des saints lorsqu'il leur consacra une chapelle à la basilique Saint-Pierre. Gwynn ap Nudd en rit encore. Le nom de la religion change, je demeure au bout du chemin. Au reste, si le culte funèbre de la Toussaint a occulté le mien dans l'Europe catholique, ma fête subsiste en Grande-Bretagne, en Irlande, en Australie et aux États-Unis sous le nom d'Halloween, et préside au recueillement.

Que n'a-t-on fait pour me recouvrir sous des prières, des dorures et des espérances ? Étranger à toute bonté, immuable, je suis le principe au-delà des cultes et des croyances, chaque jour mort, chaque jour renaissant, je suis la vie, neuve comme au premier jour, lavée dans son propre sang.

Comme le christianisme s'étendait en Europe, à nouveau on me fit disparaître sous une chape de silence. À la magie succéda la religion. L'homme, sentant le monde lui échapper, conscient de son incapacité à agir sur la nature comme à comprendre ses mystères, cessa de vénérer des éléments sourds à ses demandes, et s'en remit à un intermédiaire unique, aux décisions cruelles, souvent, aux voies impénétrables, assurément.

Finis le règne des dieux païens et des druides, les fêtes de Pomone et des moissons ? Le culte des saints reprenait les anciennes croyances, mais il n'apaisait pas la peur. Famines, pestes, guerres et, après, damnation. Les esprits qui couraient dans les épis de blé, ceux qui riaient dans les gouttes d'eau, dansaient dans les reflets des flammes, ceux des êtres qui furent, un jour, et regardent, tapis dans l'ombre, comme des mendiants le nez collé à la fenêtre — tout cela fut jeté aux enfers. On construisit des églises sur les lieux de mes anciens temples. On brisa mes idoles. Je devins un dieu maudit, le dieu clandestin des faibles, celui des inférieurs.

Les rituels de la nuit

À la fin du Moyen-Âge, la fête du soir de la Toussaint était une date désormais officielle du calendrier de l'Église catholique, apostolique et romaine. L'Église espérait ainsi exercer un contrôle sur les opiniâtres qui s'obstinaient à célébrer cette occasion. Après la Réforme, les protestants, désireux d'épurer leur culte de toute forme de superstition, jetèrent cette coutume aux orties, ainsi que le culte des saints, l'institution de Pâques, celle de Noël, etc. Elle se maintint néanmoins en Irlande, en Écosse, au Pays de Galles, dans certaines régions d'Angleterre comme l'Orkney, les îles Shetland, et dans de petites localités.

Le folklore propre au soir d'Halloween commençait à synthétiser ses formes. Des jeux d'Halloween faisaient leur apparition, tel le *bobbing for apples*, consistant à tenter de saisir avec les dents des pommes suspendues à un fil ou flottant dans un baquet. Les règles du jeu ? Pas de règles, sinon celles du monde renversé. Des garçons habillés en filles, des filles habillées en garçons s'égayaient, masqués, dans la nature, comme une volée d'étourneaux. Lutins, fées et sorcières s'en allaient jouer des tours.

C'est là que s'enracine le *trick or tread* qui fait les délices des enfants d'aujourd'hui, mêlé selon toute vraisemblance, à une vieille coutume irlandaise du *Allhallows Even* : ce soir-là, des groupes de paysans faisaient du porte à porte au nom de Muck Olla, divinité druidique, ou de Saint Columb Cille, qui vécut en Irlande au VIe siècle. Ils demandaient nourriture et menus présents destinés à préparer les festivités. Longue vie et prospérité étaient souhaitées aux généreux donateurs, les autres étaient voués à l'enfer. Les démons attendaient à la porte…

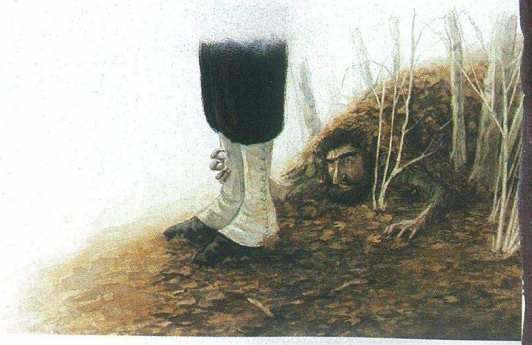
Les pratiques divinatoires se poursuivirent. On interrogeait l'avenir avec des têtes de choux, en plaçant des pierres ou des noix dans le feu, mieux encore, en lançant sa chaussure par-dessus le toit de la maison, ou, pour les puristes, par-dessus le porche de l'église. Inquiétudes humaines… Des yeux écarquillés, par centaines, aspirent la nuit dans leurs pupilles à force de fixer le néant… Criez, chantez, tapez des pieds pour vous réchauffer. Écoutez la dégringolade des pommes que l'on gaule. Vous aussi vous serez secoués de la branche.

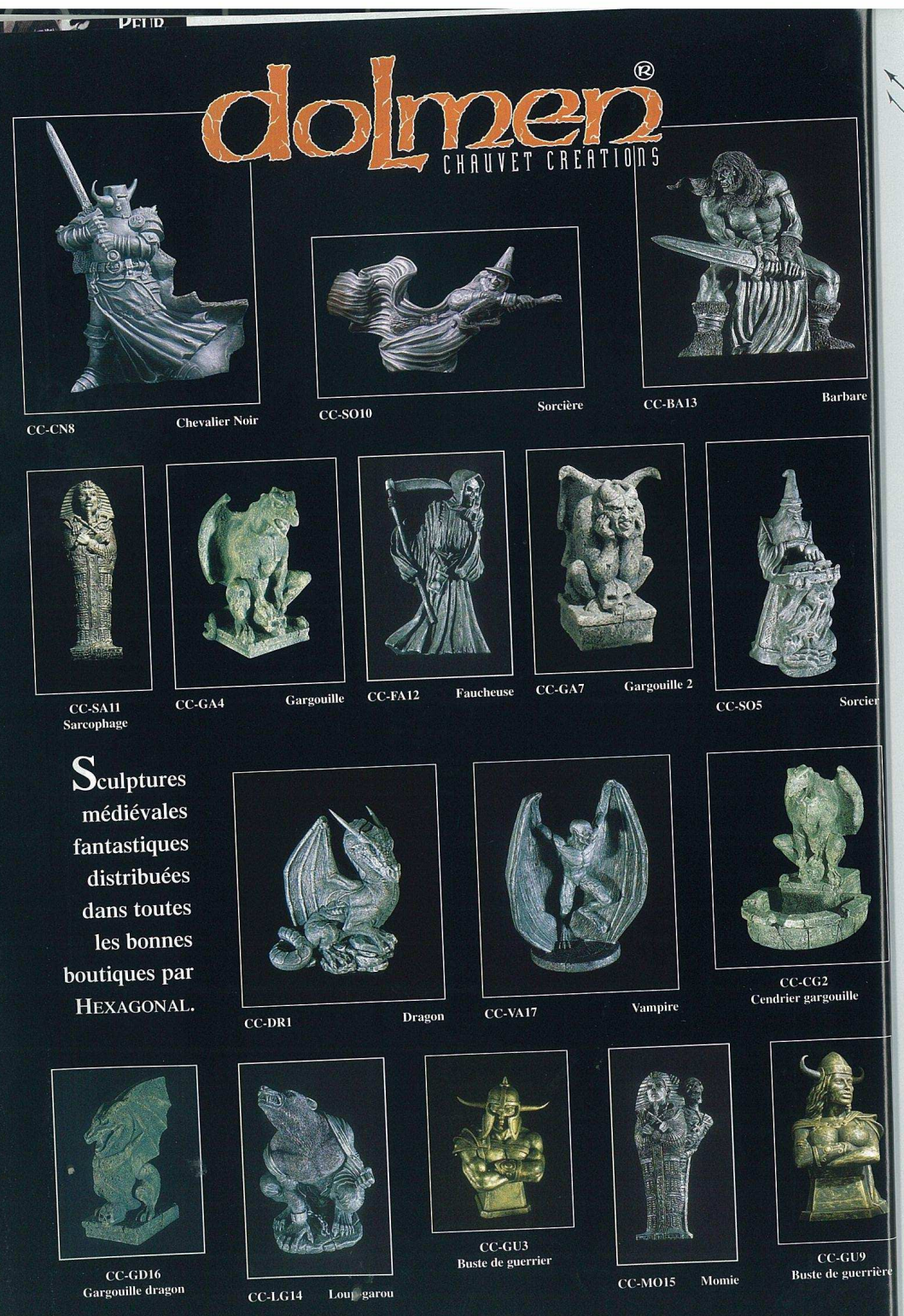
Jeux de rôles : Rencontrez vos peurs enfantines, page 83.

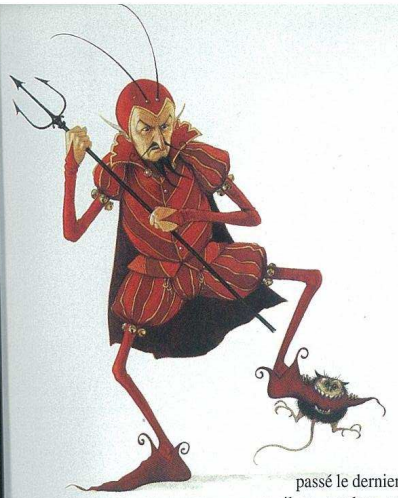
Les masques du malin

On a voulu me masquer sous un culte étranger ; ce soir vous prendrez le masque. L'espace d'un moment vous serez le diable, la sorcière, le mort souhaitant éperdument revenir, l'espace d'un moment vous m'accueillerez en vous, sinon gare ! Gare à la faux sifflante comme le vent d'hiver, gare aux âmes inquiètes, voltigeant autour des lieux habités, cherchant la chaleur du foyer, gare à la présence qui s'infiltre, se glisse sous vos paupières, dans vos songes, et prend votre place !

Voyez comme ils se disputent. Avec les morts se relève l'âpre rancune. Parce que chaque souffrance, chaque injustice est pour toujours. Injustifiable. Rien ni personne, jamais, ne vient les réparer. Ceux qui ont







passé le dernier seuil se tordent et réclament vengeance. "Vengeance !" hurle le vent. "Vengeance !" reprennent les flammes, et elles élèvent de longs bras tristes vers le ciel.

Dans les campagnes anglaises et irlandaises, les rixes et règlements de comptes étaient fréquents au soir du 31 octobre. Le rire finit en morsure, la farce s'éclabousse de vitriol. Des groupes d'hommes éméchés bloquaient avec des charrettes la porte des maisons de ceux que l'on détestait en silence le reste de l'année. Le spectre de l'envie démontait des portails de ferme, celui de contentieux plus anciens que la mémoire retournait des charrues. Une malveillance diffuse clapotait aux abords de certaines demeures, cognait aux vitres, lançait des légumes pourris contre les murs, obstruait les cheminées avec des mottes de terre pour faire sortir le renard de son trou. Les hommes se libéraient, se révélaient, j'ouvrais mon carnet de rendez-vous.

Les marchands du temple

Quoique assez neuf, mon culte affiche une belle vigueur aux Etats-Unis. C'est en effet seulement à partir de la fin du XIXe siècle qu'il est attesté outre-Atlantique, sans doute grâce à l'émigration massive des Irlandais, après 1840.

La fête a toutefois connu des fortunes diverses en passant d'un mode de vie rural au mode de vie urbain qui prédomine aujourd'hui. Des meubles atterrissaient comme par miracle sur les cabines téléphoniques, des lutins renversaient les poubelles, savonnaient les vitrines pimpantes des commerçants, et surtout, saccageaient des voitures. Ce coup porté à la propriété privée sonna le glas de l'Halloween sauvage. On entrait dans l'ère de l'Halloween citadin.

Des pourparlers furent engagés avec le gang des citrouilles. Désormais, les enfants se lécheraient les babines au premier reflet d'or sur les frondaisons. Cavalcades frénétiques dans les cages d'escaliers ; d'un bâtiment, d'une maison à l'autre, on fait la course avec le vent : *Trick or tread* ! Les voisins sortent les bonbons. Désormais, les confiseurs et les marchands de très horrifiques jouets marqueraient d'une croix blanche, sur le calendrier, la date de l'un de leur plus gros chiffre d'affaires, vous savez, le premier jour de l'an païen !

Halloween semble bien être devenu un commerce. Mais je veille, vieux diable, dans les replis des nuits. Gare à ma faux ! Ah flûte ! Je crois qu'elle est en sucre…

Texte : Véronique Marcou
Dessins : Erlé Ferronnière, Jean-Baptiste Monge

Web :
Altavista (U.S.) : http ://deil.lang.uiuc.edu/web.pages/holidays/Halloween. html
Yahoo (U.S.) : http ://www.yahoo.com. Society-and-Culture/Holidays/Halloween/
Livres :
BRADBURY, Ray, *L'Arbre d'Halloween*, Paris : Seuil, 1994 (tous âges)
CHRISTIE, Agatha, *La Fête du potiron*, Paris : Deux coqs d'or, 1995 (tous âges)
Film :
CARPENTER, John, *Halloween*.

L'ÉTRANGE NOËL DE MONSIEUR JACK

Jack-O-Lantern a kidnappé le Père Noël, ça va swinguer sous les sapins. *L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, basé sur des idées de Tim Burton et produit par lui, est une étourdissante féerie parcourant à un rythme effréné tous les degrés de l'échelle chromatique des sons et des couleurs. C'est rythmé, drôle, et c'est aussi très beau. L'œuvre s'adresse aux enfants comme aux adultes, avec intelligence. Un plaisir rare… Disponible en vidéo chez Touchstone.

Les éditions Dreamlands proposent *Le livre du film* narrant toute la genèse de ce long métrage d'animation et décrivant toutes les techniques et secrets utilisés par l'équipe du film. Le tout est abondamment illustré de photos et dessins.

L'ENFANT QUI VOULAIT AVOIR PEUR

Monstre sous le lit, grand méchant loup, sorcière, etc. Une anthologie de la peur enfantine trouvée dans le journal intime d'un petit garçon pas comme les autres.

Premier jour des vacances

Une chose m'embête depuis longtemps : c'est quoi avoir peur ? Mes copains ont souvent peur, mais moi jamais. C'est énervant de pas être comme tout le monde. Papa m'a dit que c'était normal, que je dois pas m'en faire. Facile à dire. J'aimerais quand même avoir peur, moi ! Alors c'est décidé : je vais chercher les choses qui font normalement peur aux enfants.

Jour du Chat

Cette nuit, j'ai regardé en dessous de mon lit pour chercher après le monstre qui doit y être. Il était là, et il me regardait avec son petit œil hargneux. Il était petit (il faut bien, pour être sous un lit) et trapu. Un peu rond, même. Il était couvert de poils noirs et avait une grande gueule pleine de dents pointues. Ses tentacules étaient très petites mais sans aucun poil dessus. Il s'approcha de moi, des bruits bouillonnants sortant de sa gueule. J'ai ri, tellement il avait l'air ridicule. Ça ne lui a pas plu, alors il a grogné. Mais je n'avais pas plus peur. Il a essayé de me mordre au mollet, alors je lui ai donné un coup de pied et il a valdingué sous le lit. Il a couiné, puis je l'ai entendu gémir et pleurnicher, et je ne l'ai pas revu.

Pour voir les autres monstres qui font peur aux enfants, je dois partir de la maison. Ça va être dur de persuader papa.

Jour du sommeil de papa

Ça a été dur pour que papa veuille bien que je parte de la maison tout seul. Il ne voulait pas. Alors j'ai attendu qu'il dorme pour lui demander encore. Comme il dit souvent "qui ne dit mot consent", j'ai pris son silence pour un "oui" et je suis parti. J'ai quand même laissé un mot pour qu'il ne s'inquiète pas trop.

Je suis arrivé dans la forêt. C'est bien connu qu'il y a plein de choses qui font peur aux enfants dans la forêt. Je crois surtout que c'est le silence avec parfois des cris de chouettes. Ça fait pas peur, ça surprend un peu parce qu'on ne s'y attend pas.

J'ai croisé le Grand Méchant Loup, celui qui a dévoré le Petit Chaperon Rouge. Au détour d'un sentier, il était là, bloquant le chemin. Il était très grand, pour un loup, et avait le pelage sombre. Il grognait et montrait d'énormes crocs. Il s'approcha lentement de moi, grognant de plus en plus fort. Je présume que mes copains de classe se seraient enfuis depuis longtemps. Il m'a demandé où j'allais avec mon sac à dos (j'avais pris quelques provisions pour quand j'ai faim), et je lui ai répondu que je voulais avoir peur. Il a ri en faisant du bruit, et puis il m'a dit qu'il était le champion pour faire peur aux enfants. Il a fait de petits yeux cruels et s'est rué sur moi, la gueule ouverte, pour me dévorer.

C'était impressionnant parce qu'il y avait plein de dents dans sa gueule, mais pas terrifiant. J'ai juste

eu le temps de lui dire qui je suis et que s'il me dévorait, mon papa me vengerait. Il s'est arrêté net, il s'est mis à trembler et ses poils sont tout d'un coup devenus blancs comme la neige. Il m'a dit que c'était pas du jeu et il est parti, sûrement rendre visite à Mère Grand qui doit être une proie plus facile.

Jour des Sabbats

Je suis arrivé dans une clairière. Il y avait une vieille cabane pourrie et de la fumée bleue sortait de la cheminée. Le silence était total. Aucun oiseau ne chantait, et aucun lapin n'était visible. L'herbe était brune. Il y avait aussi une odeur bizarre, désagréable. Tout ça n'avait rien d'attirant, mais j'ai quand même frappé à la porte. Elle s'est ouverte brusquement, une main tordue m'a agrippé et m'a attiré à l'intérieur.

La porte a claqué derrière moi, l'odeur était très mauvaise. Mais le pire était l'haleine que me soufflait le visage qui était devant moi. Une peau ridée, un gros nez crochu où trônait une énorme verrue, des yeux globuleux, des cheveux gris et sales. C'était une vieille femme qui me reluquait. Elle portait un grand chapeau noir et mou. Elle m'a lâché en faisant un sourire sans dents, puis elle a fait semblant d'être une bonne vieille dame. Elle m'a dit que j'étais mignon et que j'avais l'air gentil. Ses phrases étaient coupées par des petits rires sadiques.

Je pouvais maintenant voir l'intérieur de la cabane. La pièce principale était encore plus en désordre que ma chambre. Une immense marmite trônait au milieu, sur un feu. Un liquide bizarre bouillonnait dedans. Il était l'origine de la fumée bleue que j'avais vue de l'extérieur. Des centaines de pots, remplis de morceaux de plantes ou d'animaux, se trouvaient sur des vieilles tables. Visiblement, cette femme était une sorcière. Ça devrait faire peur aux enfants, ça, non ? Eh bien non, j'étais seulement curieux de savoir ce qu'elle allait faire de moi.

Elle a continué à me faire un tas de compliments (je me rappelle plus bien lesquels), et elle m'a attiré vers une chaise où j'ai été forcé de m'asseoir. Elle m'a alors proposé de boire quelque chose, toujours avec un large sourire qui sonnait faux. Elle a posé un verre de mixture bleue de la marmite devant moi avant que j'aie pu dire si je voulais boire ou pas. De la fumée continuait à sortir du liquide, alors qu'il n'était plus dans la marmite. Ça sentait vraiment très mauvais. Il y a même quelque chose qui a bougé dans le verre, mais j'ai pas bien vu quoi. Comme elle m'a pressé de boire, j'ai bu.

Jeux de rôles : 3 monstres enfantins qui effraieront les adultes, page 83.

Le goût était aussi mauvais que l'odeur. J'ai failli vomir mon quatre heures. J'ai reposé le verre et je lui ai dit merci, parce que mon papa m'a appris à être poli. Elle m'a regardé d'un air bizarre, comme s'il ne se passait pas ce qui devrait. Elle m'a demandé si j'allais bien, j'ai répondu oui. Je lui ai alors demandé pourquoi les sorcières font peur aux enfants. Elle semblait surprise et m'a expliqué que les sorcières font peur aux enfants parce qu'elles sont méchantes avec eux. J'aurais normalement dû m'endormir après avoir bu le verre, et elle m'aurait découpé en petits morceaux pour faire des potions avec. Après lui avoir expliqué pourquoi sa potion n'avait pas d'effet sur moi, je suis parti. Sans oublier de lui couper les mains pour qu'elle recommence plus.

Jour du Soleil de Sang

En retournant vers chez papa, j'ai vu une autre maison. Elle n'était pas pourrie, celle-là. Je me suis approché et je me suis alors rendu compte qu'elle était grande : la porte, les fenêtres, la chaise sur le perron. Tout était fait pour des personnes beaucoup plus grandes que les gens normaux.

En regardant par la fenêtre, j'ai vu deux grands lits où dormaient dans chacun sept enfants d'à peu près mon âge. Les enfants du lit de droite portaient des bonnets, les autres pas. Un des enfants à bonnet s'est levé et les a mis sur la tête des autres dormeurs, avant de se recoucher. La porte de la chambre s'est alors ouverte et un homme très grand est entré.

Il portait de superbes bottes, mais ses autres vêtements étaient sales. Il avait le visage rouge, des cheveux et une grande barbe rousse. Il avait l'air sévère. Il s'est approché du lit aux enfants à bonnet, puis les a dévoré vivants. Les autres dormaient toujours.

J'ai frappé à la fenêtre. Il a été surpris, et est venu ouvrir. Je lui ai demandé pourquoi il mangeait les enfants, et il a expliqué qu'il était un ogre et qu'il avait recueilli ces enfants pour les manger. Pour les différencier de ses propres enfants, il leur avait donné à chacun un bonnet. Je lui ai alors dit qu'un des enfants recueillis avait interverti les bonnets. Il est devenu blanc en se rendant compte qu'il venait de manger ses propres enfants, puis il s'est rué en criant vers les autres. Ceux-ci se sont réveillés, ont crié aussi et ont tenté de s'enfuir. Je crois qu'un seul a réussi à s'échapper.

Jour anniversaire de la Grande Famine

Pas loin de la maison de papa, il y en a une autre qui est hantée. Comme les fantômes font peur, j'y suis entré. La nuit, évidemment.

Déjà, la porte grinçait. Premier signe d'une maison hantée. Le vent soufflait dans les couloirs. Deuxième signe. Des bruits de pas venaient de l'étage. Troisième signe. J'ai aussi entendu des murmures qui venaient de je ne sais pas où. Encore un signe.

Je suis monté à l'étage, les marches de l'escalier craquaient de façon sinistre. C'est quand j'ai tourné le coin du couloir que j'ai été sûr de la hantise de l'endroit. Un authentique fantôme flottait un peu plus loin devant moi. Il n'était qu'un voile blanc et presque transparent qui ondulait. Il avait presque la forme d'un homme, mais sans bras et uniforme. Comme une voile de bateau qui flottait en l'air. Un boulet était accroché à la "voile" et traînait par terre. Comme pour la retenir, l'empêcher de s'envoler. Une aura blanchâtre émanait de lui, éclairant un peu le couloir. Il s'est dirigé vers moi, des "Houuuu, houuuuu" l'accompagnaient. Ces cris étaient plaintifs et me faisaient pitié.

C'était donc ça, un fantôme. Une âme en peine, comme dit papa (sauf que papa rigole en disant ça). Quand il a été devant moi, c'est comme s'il me regardait. Pourtant, ses yeux n'étaient que des trous noirs, vides. Mais je pouvais sentir une présence, ce regard posé sur moi. Il a flotté quelques instants devant moi en continuant à geindre. Puis il a repris son chemin et m'a traversé. Ça m'a fait tout froid partout. Il a tourné le coin, et je ne l'ai plus vu.

Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux

Les Dragons

Disponible en septembre dans tous les magasins

Jour de la Fête aux Dents

Je suis rentré à la maison, et ça a été ma fête aussi. Papa n'était pas content du tout. Alors il m'a enfermé dans le placard de ma chambre, pour que j'apprenne à lui obéir.

J'ai tout de suite senti que je n'étais pas seul. Comme il faisait noir, je ne voyais pas bien. Mais j'entendais des bruits de gorge bouillonnants. J'ai senti avec mes mains pour voir ce que c'était. Je suis tombé sur un petit être rond avec des poils. Il y avait une petite bosse près de son œil droit. Ça a voulu me mordre quand je l'ai touché, mais j'ai retiré ma main à temps. Ça grognait toujours, mais ça ne s'approchait pas de moi.

Je lui ai demandé qui il était, et il m'a demandé en pleurnichant de ne plus le frapper. J'ai alors compris que c'était le monstre sous le lit qui était venu dans le placard. Ces deux monstres ne font qu'un. C'est vrai que ça doit pas être drôle tous les jours de rester au même endroit. Alors il se balade. Le pauvre monstre était effrayé à l'idée que je le frappe encore. Il m'expliqua qu'il s'était réfugié ici après que je lui aie donné un coup de pied. Il en avait d'ailleurs un œil au beurre noir, et ça lui faisait mal.

C'était la première fois qu'on le frappait, normalement les enfants se mettaient à pleurer et à crier, et il tournait un peu autour pour leur faire encore plus peur avant de disparaître. La pauvre bête est restée dans son coin en continuant de me supplier de la laisser tranquille. C'était le monde à l'envers : le monstre avait peur de moi.

Jour du réveil des Anciens

Papa m'a libéré. Il était temps, deux jours à entendre les plaintes du petit monstre, ça agace à la fin. J'ai dû l'étrangler pour qu'il se taise. Papa m'a servi de la soupe, et j'ai pas voulu manger (c'est jamais bon ce que papa fait). Il s'est fâché et a menacé d'appeler le Croquemitaine si je mangeais pas. Alors j'ai encore moins voulu. Peut-être que le Croquemitaine me ferait peur, lui.

Alors papa l'a appelé, et il est apparu. C'était un monstre grand comme une vieille femme, avec une tête de cochon mais avec des grandes dents. Il avait la peau grise et quelques cheveux droits sur sa tête. Il sentait le rat mort. Mais ce qui était drôle, c'est qu'il avait des mains pleines de doigts. Au moins cent à chaque. Il me dit que si je ne mangeais pas ma soupe, il me couperait les doigts pour se les mettre aux mains. Je m'en fiche, je sais qu'ils repousseront. Alors je lui ai jeté ma soupe à la figure. Papa était désespéré. Il m'a dit : "Mon petit Jean-Balthazar, tu es le fils du Père Fouettard, tu ne peux pas avoir peur !" Je peux jamais rien faire, moi.

Puisque je peux pas avoir peur, je vais maintenant essayer d'être gentil. Ça va pas être simple non plus.

Texte : Olivier Binstok
Dessins : Erlé Ferronnière, Jean-Baptiste Monge

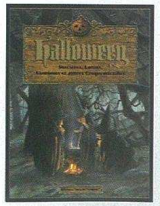
L'HALLOWEEN, LUTINS, FANTÔMES, SORCIÈRES ET AUTRES CROQUEMITAINES...

C'est vrai que nous sommes des amoureux de la production de l'éditeur Breton Avis de tempête, mais avouez qu'il y a de quoi. Il n'y avait qu'à voir l'embarras de notre directeur artistique devant la qualité et le choix des dessins de ce livre (plus de 100 illustrations en couleurs) : "Comment veux-tu que je choisisse ! C'est pas un dossier qu'il faut faire, c'est un numéro spécial !"

Les deux maîtres d'œuvre de ces illustrations sont Jean-Baptiste Monge et Erlé Ferronnière, des virtuoses jonglant avec les notes de l'imaginaire. En rassemblant leurs œuvres, Avis de tempête propose un superbe livre (sur papier épais) parlant des lutins (trolls, kobolds, farfadets, etc.), des fantômes (Dames Blanches, Lavandières, Cornemuseux, Vampire, Ankou, etc.), du diable, des démons, des ogres (Père Fouettard, Croquemitaine...), des sorcières et enfin un long chapitre sur Halloween et son folklore.

Un ouvrage que vous pourrez vous offrir ou offrir en ces fêtes de fin d'année... Encore que... Tout prétexte sera bon tant le livre est superbe.

Sortie fin octobre, disponible en librairies et désormais en magasins de jeux de rôles (distribution Hexagonal).



BATTLESPIRE

Des donjons dans la micro; qu'ils soient le repaire de monstres ou les ruines de temples oubliés ! Deux ambiances très différentes, deux manières de partir à l'aventure.

Les configurations indiquées sont les configurations recommandées.

Jeu CD-Rom sur PC de Bethesda Softworks, distribué par Ubi soft. Config PC : MS-DOS 5 ou + Pen 120, 16 Mo de Ram, CD 4x.

Après *Arena* et *Daggerfall*, Bethesda revient à la charge sur un créneau où cette société excelle, le jeu de rôles sur ordinateur. Dans le premier volet, vous deviez réunir les morceaux d'un artefact, dans le second déjouer un complot, dans *Battlespire*, vous voici sur la route de la forteresse d'entraînement des troupes d'élite de l'Empereur. Ces trois logiciels ne se suivent pas, mais ont en commun de se dérouler dans le même univers.

500 gardes d'élite... et moi, et moi

La garde personnelle de l'Empereur s'entraîne dans une forteresse magique nommée Battlespire. Les mages de guerre (Battlemages) qu'ont y rencontre sont l'élite de l'Empire tout entier, voilà qui vous permettra de tester vos propres capacités martiales et magiques. Quelle n'est pas votre surprise quand vous posez le pied dans une forteresse déserte, sans âme qui vive ! L'élite de l'Empire gît sans vie dans tous les coins du collège de guerre, leurs cadavres éparpillés comme s'ils n'avaient été que de simples brins de paille malmenés par une mauvaise brise.

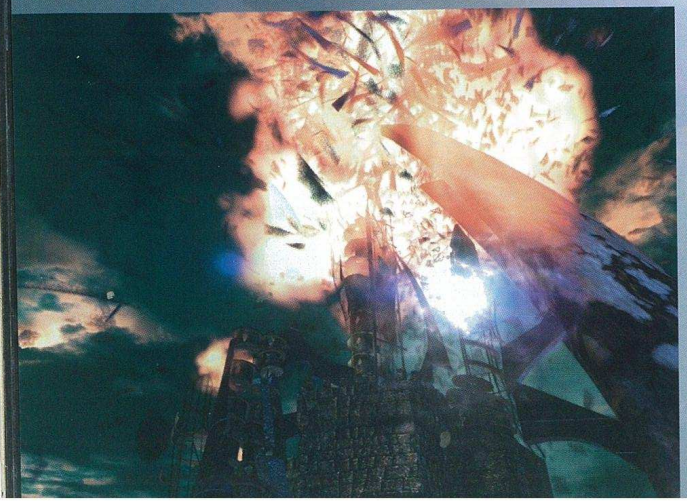
Vous apprenez vite qu'une divinité d'un autre plan s'est choisie Battlespire comme royaume sur votre monde ! La mauvaise nouvelle c'est que la porte par laquelle vous êtes arrivé est fermée ; il va donc falloir convaincre le nouveau maître des lieux de vous laisser sortir, voire l'inciter à retourner chez lui. À voir ce qu'il a fait des gardes personnels de l'Empereur, ça ne va pas être facile.

Vous devrez explorer des kilomètres de couloirs en 3D texturée, affronter quantité de monstres et résoudre de nombreuses énigmes pour réussir votre mission. *Battlespire* est un vaste donjon comme on les aime, avec de superbes décors en SVGA.

Jeu de "rôles"

Hormis le côté rôle, la série *Elder Scrolls* a tout d'un jeu de rôles. Au démarrage de *Battlespire*, vous choisissez le pays d'origine de votre personnage, ce qui influera sur ses aptitudes naturelles. Vous déterminez ensuite son aspect physique, cheveux, yeux et bouche, puis passez aux caractéristiques. S'il existe des personnages pré-tirés, vous pouvez également créer le vôtre avec un système de points à dépenser dans les caractéristiques (force, habileté, endurance, etc.) et les compétences (épée, grimper, coup critique, magie de soins, etc.). Vous avez ensuite la possibilité de lui choisir des capacités spéciales et des défauts.

Pour les joueurs de jeux de rôles, ce ne sera pas sans rappeler la création d'un personnage de GURPS. Petit à petit, combat après combat, votre personnage montera de niveau, apprendra de nouveaux sorts, augmentera ses caractéristiques et ses compétences, trouvera des armures, des armes, de l'équipement et même de nombreux objets magiques.



N'oubliez pas votre appareil photo

Si les jeux d'aventures sont souvent linéaires, les jeux de rôles à la *Elder Scrolls* ne le sont pas du tout. Vous pouvez explorer des kilomètres de couloirs avant d'être bloqué. Au lieu de suivre l'intrigue, il est possible de se comporter en touriste aventurier ! Mais ce n'est pas tout, *Battlespire* vous permet également de jouer en réseau, chacun incarnant un personnage du groupe !

Vous n'avez pas de modem ? Qu'à cela ne tienne, l'ordinateur se chargera de gérer les compagnons fictifs qui vous accompagneront. Les musiques d'ambiance sont très bien faites, les décors en 3D somptueux, le système de création de sorts intéressant, les dialogues amusants et les effets de lumière impressionnants.

Nul doute que les amateurs de jeux de rôles (et ils sont nombreux), qu'ils jouent sur papier ou sur écran se passionneront pour ce 3e volet de *The Elder Scrolls*, qui n'est pas buggé à chaque angle de couloir comme pouvait l'être *Daggerfall*, le précédent. S'il ne procure pas le plaisir d'être avec ses amis, *Battlespire* est le logiciel le plus proche de nos jeux de rôles classiques. On attend avec impatience *Red Guards*, le 4e volet, qui est prévu pour le premier semestre 1998.

Texte : Stan Noble

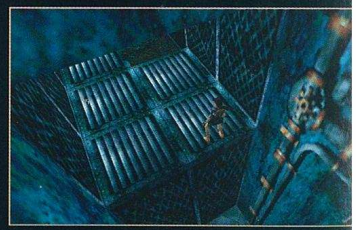
TOMB RAIDER 2

Lara Croft est de retour dans le second volet de *Tomb Raider*. Elle y sera encore plus belle, affirme-t-on. Si vous êtes amoureux d'elle, vous pouvez arrêter la lecture de l'article à ce stade, mais si comme moi, vous avez plus été séduit par le jeu que par le personnage, suivez-moi.

Indianette Jones

Dans *Tomb Raider 2*, l'archéologue aventurière, sorte d'Indiana Jones au féminin, devra à nouveau parcourir le monde entier ! Cette fois, elle est à la recherche de la dague de Xian, un artefact chinois inestimable. Pour y parvenir, elle devra visiter les gondoles de Venise, la muraille de Chine, grimper au sommet des monts tibétains et enfin plonger au plus profond des mers pour explorer une épave engloutie ! Le tout sera ponctué de nombreuses "énigmes", de monstres et des mauvais coups d'une secte de fanatiques, Fiana Neram.

Côté atouts, Lara dispose de nouvelles armes, d'une toute nouvelle garde-robe (est-ce vraiment ce dont rêvent les amoureux ?) et de nouveaux mouvements. Désormais, notre héroïne pourra s'agripper et faire de la varappe ! Voilà qui promet de longues ascensions à couper le souffle.

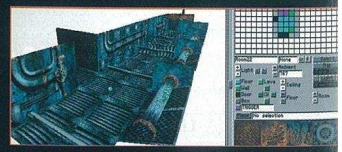


Plein les yeux, plein la tête

Les vues vertigineuses ou merveilleuses sont de nouveau au rendez-vous de ce jeu d'action/plate-forme en 3D ; mais, la technologie aidant, de nettes améliorations ont été apportées. Tout d'abord la compatibilité avec les cartes 3D, ce qui promet de faire de votre écran un véritable belvédère. Ensuite, la nette amélioration des jeux de lumière ; d'ailleurs Lara sera équipée d'une lampe torche dont le joueur contrôlera le faisceau et certaines parties de niveau se dérouleront dans une nuit noire ! La lampe fonctionne également sous l'eau, quelques énigmes réclameront son utilisation.

Grimper, courir, nager, tirer, utiliser son pistolet-harpon, sauter, etc. Lara, pour notre plus grand plaisir, n'est pas au bout de ses peines, et chacun pourra se régaler de ses explorations fascinantes, pleines de dangers et de merveilles.

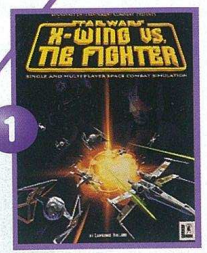
Texte : Stan Noble



Jeu CD-Rom sur PC édité par Eidos. Config : Win 95, Pen 133, 16 Mo de Ram, CD 4x (compatible cartes 3D).

LA LOGITHÈQUE DU DRAGON

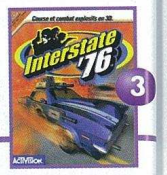
Jeux sur CD-Rom pour PC et compatibles.



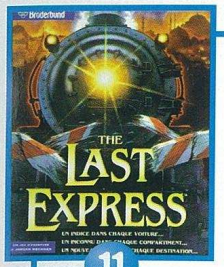
1

Devenez pilote de l'empire ou de la rébellion, faites une course effrénée dans un univers futuriste sur 16 circuits ou devenez Mad Max à bord d'une voiture customisée avec des mitrailleuses et des mines. Les 10 premiers amateurs de Star Wars recevront un autocollant avec le jeu, les premiers acheteurs de Pod un tour d'écran.

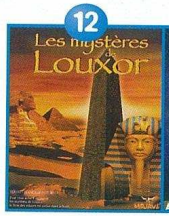
2



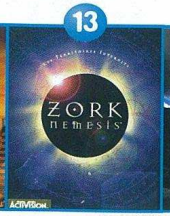
3



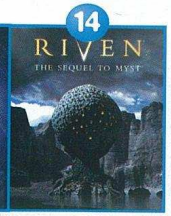
11



12

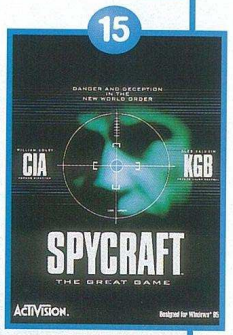


13

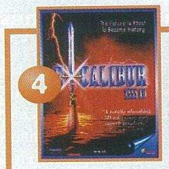


14

Des mystères de l'Orient-Express à la Agatha Christie aux labyrinthes d'intrigues de l'espionnage international, en passant par l'Égypte ancienne ou les mondes fantastiques de *Zork* ou de *Riven* (Myst II), ces jeux d'aventures sont des billets pour des voyages imaginaires ponctués d'énigmes, de dangers et de rêves. Les 5 premiers acheteurs de *Riven* recevront des lampes Myst, les 10 suivants des T-Shirts.



15



4

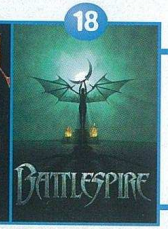
5

6

Devenez voyageur temporel et partez à la recherche de l'épée Excalibur dans un "Tomb Raider like", utilisez vos pouvoirs de vampire pour conjurer la malédiction ou affrontez les sbires de Dark Vador. Trois jeux d'action pour tester votre adresse et la qualité de vos réflexes.

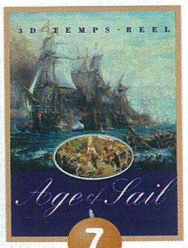
16

17



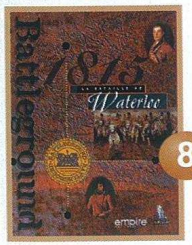
18

Guerrier ou mage, parcourez des souterrains immondes et affrontez de nombreux monstres avec Diablo, un hit du jeu en réseau. Explorez des milliers de kilomètres de villes et de donjons, amassez trésors et objets magiques, montez de niveau et choisissez entre plus d'une quinzaine de professions, c'est ce qu'offrent *Daggerfall* et *Battlespire*, les deux suites du célèbre jeu de rôles *Arena : The Elder scroll*.



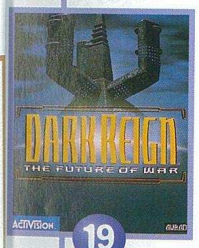
7

Age of Sail vous fait revivre le fracas des batailles navales des XVIIIe et XIXe siècles en 3D temps réel. La série des Battleground propose la reconstitution de grandes batailles historiques : saurez-vous faire mieux que Napoléon sur les terres belges de Waterloo, donnerez-vous une chance au Sud ou écourterez-vous la Guerre de Sécession dans Antietam ou Shiloh ? Les premiers acheteurs de BG Waterloo recevront des figurines et des tapis de souris.



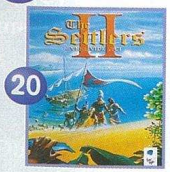
8

9 10



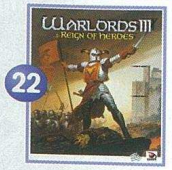
19

Testez vos capacités de stratège dans le futur de *Dark Reign* ou dans le monde magique de *Warcraft II*. Aiguisez vos talents de gestionnaire et de conquérant dans *Heroes of Might and Magic II*, *Settlers II* ou *Warlords III*. Les premiers acheteurs de *Settlers II* et de *Heroes of M. & M. II* recevront des tapis de souris et des tours d'écran.

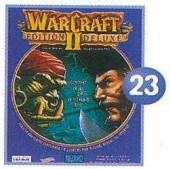


20

21

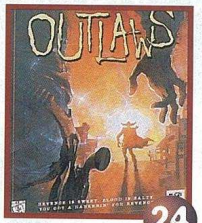


22



23

Jouez les cow-boys à la Sergio Leone dans *Outlaws*, ou parcourez l'univers heroic-fantasy de *Hexen II*, le dernier cri en matière de "Doom like". Utilisez tous les spoilers interdits en tournoi grâce à la version logiciel de *Magic the Gathering* dont l'extension vient d'arriver.



24

25

26

BON DE COMMANDE

N°	Nom	Prix TTC	Qté.	Pts. Dragon
1	X-Wing versus Tie fighter	389 x	___=	2
2	POD Gold	199 x	___=	1
3	Interstate 76	339 x	___=	2
4	Excalibur	339 x	___=	2
5	Legacy of Kain	339 x	___=	2
6	Shadows of the Empire	389 x	___=	2
7	Age of Sail	289 x	___=	1
8	Battleground Waterloo	289 x	___=	1
9	Battleground Antietam	289 x	___=	1
10	Battleground Shiloh	289 x	___=	1
11	The Last Express	359 x	___=	2
12	Les Mystères de Louxor	349 x	___=	2
13	Zork Nemesis	239 x	___=	2
14	Riven (Myst II)	389 x	___=	2
15	Spycraft	389 x	___=	2
16	Diablo	239 x	___=	1
17	Daggerfall	389 x	___=	2
18	Battlespire	359 x	___=	2
19	Dark Reign	359 x	___=	2
20	Settlers II Deluxe	289 x	___=	1
21	Heroes of Might & Magic II Deluxe	339 x	___=	2
22	Warlords III	339 x	___=	2
23	Warcraft II Deluxe	199 x	___=	1
24	Outlaws + Add on	339 x	___=	2
25	Hexen II	389 x	___=	2
26	Magic	389 x	___=	2
	Magic extension 1	149 x	___=	1

Total TTC = _____

Participation aux frais de port = 40 F

Je règle par chèque ou par mandat la somme de : _____ F

à l'ordre de **Hexagonal**, que j'envoie à :

DRAGON® Magazine, 94-96, rue Faidherbe 93700 Drancy.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse complète : .....

.....

.....

Prévoir un délai de livraison d'au moins trois semaines.

Liste jeux-cadeaux du n° 38 :

Si avec ma commande je totalise **10 points Dragon,** je choisis mon jeu gratuit :

❒ Action Soccer ❒ Rebel Assault ❒ Normality
❒ Realms of the Hauting ❒ Indy 4 ❒ Settlers
❒ Sam & Max ❒ Rally ❒ Comanche ❒ Albion

Points DRAGON

Collectionner les points Dragon et gagnez des logiciels ! Pour chaque jeu que vous commandez à la logithèque du Dragon, vous êtes crédité de points de fidélité. De numéro en numéro, au fur et à mesure de vos commandes, vous accumulez ces points (nous les comptabilisons pour vous). Lorsque vous en totaliserez 10, vous choisirez l'un des jeux de la liste jeux-cadeaux du numéro de DRAGON® Magazine en cours. Ce logiciel vous sera offert et vous parviendra en même temps que la commande qui vous a fait atteindre les 10 points. Le nombre de points que procure chaque jeu est indiqué sur le bon de commande.

L'ENCYCLOPÉDIE DES MONDES IMAGINAIRES

175*F AU LIEU DE ~~210~~F

RECEVEZ 6 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 5 !!!

RECEVEZ DRAGON® Magazine PLUSIEURS JOURS AVANT SA SORTIE EN KIOSQUE

GAGNEZ 250 D POUR TENTER VOTRE CHANCE AU TRÉSOR DU DRAGON

POUR BÉNÉFICIER DE TOUS CES AVANTAGES

ABONNEZ-VOUS

* Pour la France métropol

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

RECEVEZ 6 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 5

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

- ❑ 175 FF seulement (au lieu de 210 FF au numéro) pour la France métropolitaine, ou
- ❑ 200 FF pour l'Europe, (par mandat international uniquement), ou
- ❑ 250 FF pour le reste du monde, (par mandat international uniquement).

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

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

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

RECEVEZ 250 D

dossier MARS

Avec le succès de Pathfinder, la "conquête" de Mars s'est éloignée un peu plus de la science-fiction. Jusqu'à une période encore récente, nous imaginions la Planète Rouge peuplée de Martiens plus ou moins pacifiques. Et puis, avec les progrès technologiques et la concrétisation de l'homme dans l'espace, c'est une Mars vide d'autochtones mais propre à la colonisation qui a vu le jour dans l'imagination des écrivains.

Le premier corpus s'intéresse à la période de notre "histoire" martienne où l'on se passionnait pour les petits hommes verts — qui souvent ne l'étaient pas. Vous y croiserez d'étranges envahisseurs préparant une guerre psychologique.

Le second corpus raconte la colonisation par l'homme de cette planète aux reliefs titanesques.

Dans la partie noir et blanc, vous pourrez visiter une cité martienne comme si vous y étiez.

Si les petits hommes ne sont pas verts, cette planète qui nous fait tant rêver est bien rouge.

LA DERNIÈRE INVASION

Ruinés, déprimés, les Martiens ne lanceront pas de dévastatrices vagues d'attaques contre la Terre. Aussi devront-ils puiser leur stratégie dans notre propre imagination.

Loin au-dessus de nos têtes, dans le vide intersidéral, une soucoupe volante fonce vers la Terre, et ses milliards d'habitants sont inconscients du danger qui les menace. Par le vaste hublot de la salle des commandes, l'équipage regarde la petite boule bleue qui grandit lentement.

L'invasion vient de Mars

Smuurlg, le commandant en chef de cette expédition, toise du regard les Martiens devant lui.

"Alors, messieurs les experts se sont-ils enfin mis d'accord sur la meilleure tactique à employer pour asservir les Terriens ? Je vous rappelle que nous n'avons pas le droit à l'erreur. Notre gouvernement s'est endetté pour deux millénaires afin d'acheter cette soucoupe d'occasion aux Arcturiens et nos techniciens prient pour que les circuits du laser supportent quelques tirs avant d'expirer définitivement. Alors, que proposez-vous ?"

Smark, l'expert en chef, s'avance :

"Mes respects, Commandant Suprême. Malheureusement, nous ne sommes pas encore parvenus à nous mettre d'accord sur la meilleure stratégie à adopter pour asservir la Terre.

— Dois-je vous rappeler que j'ai absolument tous les pouvoirs durant cette expédition, comme par exemple celui de faire jeter dans le vide tous ceux qui retarderaient notre projet par leur inertie.

— Commandant Suprême, je vous assure que nous faisons aussi vite que possible.

— Nous arrivons dans une heure ! Je n'ai plus le temps d'attendre vos conclusions. Faites-moi votre rapport maintenant !

— Oui, Commandant. Voilà. Le temps de rassembler mes notes..."

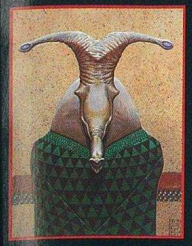
Chroniques terriennes

"Nos études ont démontré que dans la situation particulière où nous nous trouvons, nous devons agir avec ruse et psychologie. Nous avons étudié leur littérature afin de savoir comment les Terriens pourraient réagir à notre arrivée. En effet, ils s'intéressent depuis quelque temps déjà à notre planète. Pendant leur période primitive, ils crurent que leur globe ridicule était au centre de l'univers et ils ont associé notre belle planète rouge au dieu de la guerre, sans doute parce que leur sang est lui aussi rouge. Depuis qu'ils ont acquis quelques notions de mécanique céleste et fabriqué des instruments d'optique, Mars les a attirés. Ses jours de vingt-quatre heures et son aspect changeant avec les saisons les ont très tôt persuadés de notre existence. Ce fut le début de nombreuses spéculations sur notre aspect et notre civilisation.

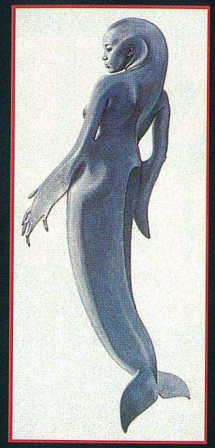
"Les précurseurs furent Schiaparelli puis Lovell, dans les années 1870-1880 selon leur calendrier le plus répandu. Ils étaient persuadés d'avoir vu sur la surface de notre planète des canaux qui apportaient dans les régions tempérées l'eau de la fonte des calottes glaciaires. Ils nous imaginent alors comme un peuple pacifique et travailleur.

"Cette opinion est partagée par beaucoup de savants de l'époque. Camille Flammarion l'affirme : 'Les habitants de Mars sont très supérieurs à ceux de la Terre par leur organisation, par le nombre et la finesse de leurs sens et par leurs facultés intellectuelles. Grâce à leur atmosphère nutritive, les Martiens sont affranchis du besoin grossier de se nourrir. Leurs villes sont infiniment plus belles, et leurs sciences bien plus avancées. Le meurtre y est inconnu. L'humanité, étant sans besoin matériel, n'y a jamais vécu, même aux âges primitifs, dans la rapine et la guerre. Les idées et les sentiments sont d'un ordre tout intellectuel."

L'expert attend que les rires s'éteignent dans la salle pour reprendre.



Jeux de rôles : Le guide de Labyrinth City, une ville martienne, page 87



MARS

Des petits hommes verts sur la Planète Rouge ? L'imagination humaine ne s'est jamais arrêtée là, Wayne Barlowe non plus. Sous ses pinceaux sont nés de nombreux extraterrestres et Martiens tels que les écrivains et les journalistes du siècle dernier pouvaient les imaginer. Si Mars est inhabitée ? Qu'importe, ce ne sera jamais prouvé, qui sait de quels pouvoirs de camouflage disposent ces créatures ? Qui connait leur vrai visage ?

Glissement de ton sur Terre

"Les Terriens s'habituent donc à l'idée que nous sommes des voisins doux et aimables qu'un jour le progrès permettra de contacter et de rencontrer. Ils sont alors persuadés que nous pourrons échanger nos connaissances et vivre en harmonie. Coup de tonnerre en 1897 CT[1] avec la *Guerre des Mondes* de Herbert George Wells. Nous sommes belliqueux ! Nous observons les Terriens et préparons l'invasion de la planète bleue, car Mars est une planète mourante, épuisée, qui ne peut plus nous nourrir. Notre avance technologique nous permet d'envoyer des cylindres près de Londres. Ils abritent de formidables machines de guerre. Des Rayons Ardents réduisent en cendre toute opposition, une Fumée Noire tue tout sur son passage. Notre aspect ? Laissons parler l'auteur : 'Ils étaient formés d'un grand corps rond, ou plutôt d'une grande tête ronde d'environ quatre pieds de diamètre et pourvue d'une figure. Cette face n'avait pas de narines — à vrai dire les Martiens ne semblent pas avoir été doués d'odorat — mais possédaient deux grands yeux sombres, au-dessous desquels se trouvait immédiatement une sorte de bec cartilagineux. […] En groupe, autour de la bouche, seize tentacules minces, presque des lanières, étaient disposés en deux faisceaux de huit chacun.'

"Dès lors, 'leurs' Martiens alternent les rôles de méchants envahisseurs et ceux de doux rêveurs, avec des apparences des plus diverses. Poulpes nains à visages humains, créatures aériennes, phoques intelligents, grosses chenilles à pattes, ou même humanoïdes et tout ce que l'imagination débordante de certains auteurs terriens a pu créer. Toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, et même au-delà, y passent. Vous trouverez en annexe de mon rapport certaines de ces représentations. Néanmoins, dans l'imaginaire terrien, nous sommes le plus souvent représentés par des 'petits hommes verts', image répandue par le cinéma et les bandes dessinées.

"À ce phénomène va bientôt se greffer celui des 'soucoupes volantes' aperçues un peu partout après leur seconde guerre mondiale. Bien que cela n'ait rien à voir avec nous, elles furent pendant longtemps associées aux 'petits hommes verts' de Mars, avant d'être attribuées à d'autres extraterrestres. Depuis quelque temps, nous semblons être détrônés par d'autres races, comme les 'petits-gris', et autres EBE venus d'étoiles comme Alpha du Centaure, Andromède ou Arcturus."

Mars, et ils repartent

"Notre problème est qu'à l'époque actuelle, l'invasion de la Terre par les Martiens ne semble plus vraiment faire peur. Un bon exemple de cette malencontreuse mode est *Martiens Go Home* de Frederic Brown. On nous présente comme des voisins très encombrants, mais militairement inoffensifs. Dans ce torchon, un milliard d'entre nous se téléportent simultanément sur Terre. On y est intangible, donc sans danger, enfin presque… C'est leur santé mentale qu'on menace le plus, en étant d'un sans gêne absolu, interdisant toute idée d'intimité, de secret ou de mensonge. Un autre scandale a envahi les écrans 2D, *Mars Attacks !* On y utilise tous les clichés du genre avec des soucoupes volantes et des rayons désintégrateurs qui nous ridiculisent en faisant rire les humains à nos dépens.

"Je me dois d'attirer votre attention sur un fait très important : aucune de ces invasions imaginées n'a abouti à une occupation durable de la planète. Nous sommes décimés par des microbes, nous disparaissons subitement ou, encore, nous sommes victimes d'une arme sonique très puissante. Des recherches historiques prouvent que les Terriens ont le culte des sauveurs qui boutent hors de leur pays les envahisseurs, surtout quand la situation est désespérée.

"Notez aussi que dans beaucoup d'ouvrages, ce sont les Terriens qui viennent chez nous et non l'inverse. Un sujet qui revient régulièrement est la colonisation ou la terraformation de notre planète. Les Terriens se verraient bien venir s'installer sur Mars, après quelques aménagements pour que notre planète soit plus à leur goût.

— Raison de plus pour agir les premiers ! le coupe Smuurlg. Je vois que vous avez bien travaillé, mais tout cela ne me dit pas comment parvenir à notre but ! Comment…"

La Guerre des mondes

Le commandant est interrompu par une stridente sirène d'alarme. Une autre soucoupe approche de la planète bleue. Un contact radio leur apprend rapidement l'identité des nouveaux arrivants : des Vénusiens, eux aussi acquéreurs d'une soucoupe arcturienne et candidats à l'invasion de la Terre. Le ton monte. Aucun des deux commandants ne veut céder le moindre bout de continent à son concurrent. Chacun prie l'autre d'aller voir sur Pluton s'il n'y a rien à envahir. Dès qu'il s'avère qu'un accord entre les deux commandants est impossible, ils ouvrent le feu. Le premier conflit interplanétaire de notre système solaire ne dure qu'une seconde. Les deux soucoupes se désintègrent dans le silence ouaté de l'espace.

Cachés dans un cratère lunaire, dans une petite soucoupe modèle sport toute neuve, deux Arcturiens observent la scène.

"Alors, tu vois. Ce n'était pas la peine de paniquer à cause des lois interdisant le commerce avec les planètes inférieures. Y a plus aucune trace des deux épaves et de notre petit trafic. Les flics n'en sauront jamais rien et on s'est fait un max de fric."

Loin au-dessus de nos têtes, dans le vide intersidéral, une soucoupe volante s'éloigne de la Terre et ses milliards d'habitants sont inconscients du danger qui les a menacés.

Texte : Isabelle Sol
Dessins extraits de *The Alien Life of Wayne Barlowe*, aux éditions Morphéus

V'LÀ LES MARTIENS

La Guerre des mondes de H.G. Wells, est publiée en 1898. C'est l'un des grands classiques de la science-fiction. Le soir d'Halloween 1938, Orson Welles le contera à la radio, provoquant une véritable panique à Londres et même quelques suicides. C'est en 1953 que l'œuvre fut adaptée au cinéma dans une version à la fin tronquée de Byron Haskin. Si ce roman n'a pas plus été adapté, il a inspiré des dizaines d'autres films. Gallimard, collection 1.000 Soleils.

John Carter — Le Cycle de Mars de Edgar Rice Burroughs.

Martiens, Go Home de Frederic Brown. Présence du Futur, Denoël.

Chroniques martiennes de Ray Bradbury, un autre immense classique qui ressort ce mois-ci dans sa version scolaire, offrant une préface de Bradbury, un dossier, deux essais et deux chroniques inédites. Denoël, Présence du futur n° 1.

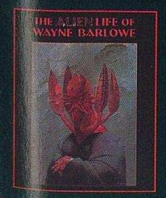
Le livre de Mars, en 4 tomes de Leigh Brackett. Pocket.

The Alien Life of Wayne Barlowe : Peu connu en France, Wayne Barlowe a illustré de nombreuses couvertures de romans aux États-Unis. Ce livre est un recueil de nombre de dessins aussi variés les uns que les autres ayant pour thème la science-fiction (vous en verrez certains dans cet article). Ce livre en anglais est édité par Morpheus International (disponible en librairies spécialisées et à la FNAC).

Films :

Mars Attacks ! de Tim Burton, sortie en vidéo au mois de novembre chez Warner.

La Guerre des Mondes de Byron Haskin.



(1) *Calendrier terrien*

ET LES MARTIENS SERONT HUMAINS

À l'occasion de la conférence sur le traité de Mars, revivons la colonisation martienne et découvrons les espoirs qu'elle apporte pour le futur.

Le premier homme à marcher sur Mars, et à en revenir, fut John Boone. Cet astronaute américain est le plus légendaire des hommes de l'espace, puisqu'il est également l'un des 100 premiers. Déjà en 2010, les États-Unis eurent du mal à obtenir les crédits pour cette mission. Les gouvernements se sont alors rendus à l'évidence : ils ne pouvaient plus s'offrir d'ambitieux programmes spatiaux, et ce sont des multinationales, sous contrôle de l'ONU, qui ont financé en grande partie le projet HOM (Humans on Mars).

Humans on Mars

Le programme HOM a été entériné par l'ONU le 12 avril 2018. Ses objectifs sont ambitieux : installer une présence humaine durable sur Mars.

Entre 2020 et 2025, des dizaines de fusées et de navettes sont parties de Cap Canaveral, de Baïkonour et de Kourou. Automatisées, elles sont allées se poser au nord d'Ophir Chasma. Ces engins ont déposé sur Mars des milliers de tonnes de matériels : véhicules de terrassement, panneaux solaires, tracteurs, habitats, filtres à air pour mines, mini-usines de traitement et de transformation chimique en kit, matériel de construction, de recherche, réacteur nucléaire, etc.

Les cinq extracteurs Boeing sont mis en marche automatiquement ; à l'arrivée des astronautes ils devront chacun avoir stocké 5.000 litres d'eau gelée, 3.000 d'oxygène, 300 d'azote, 500 d'argon et enfin 400 de gaz carbonique. Pendant les opérations de largage logistique, on procède à la sélection des candidats pour le premier voyage.

Mars-Antarctique

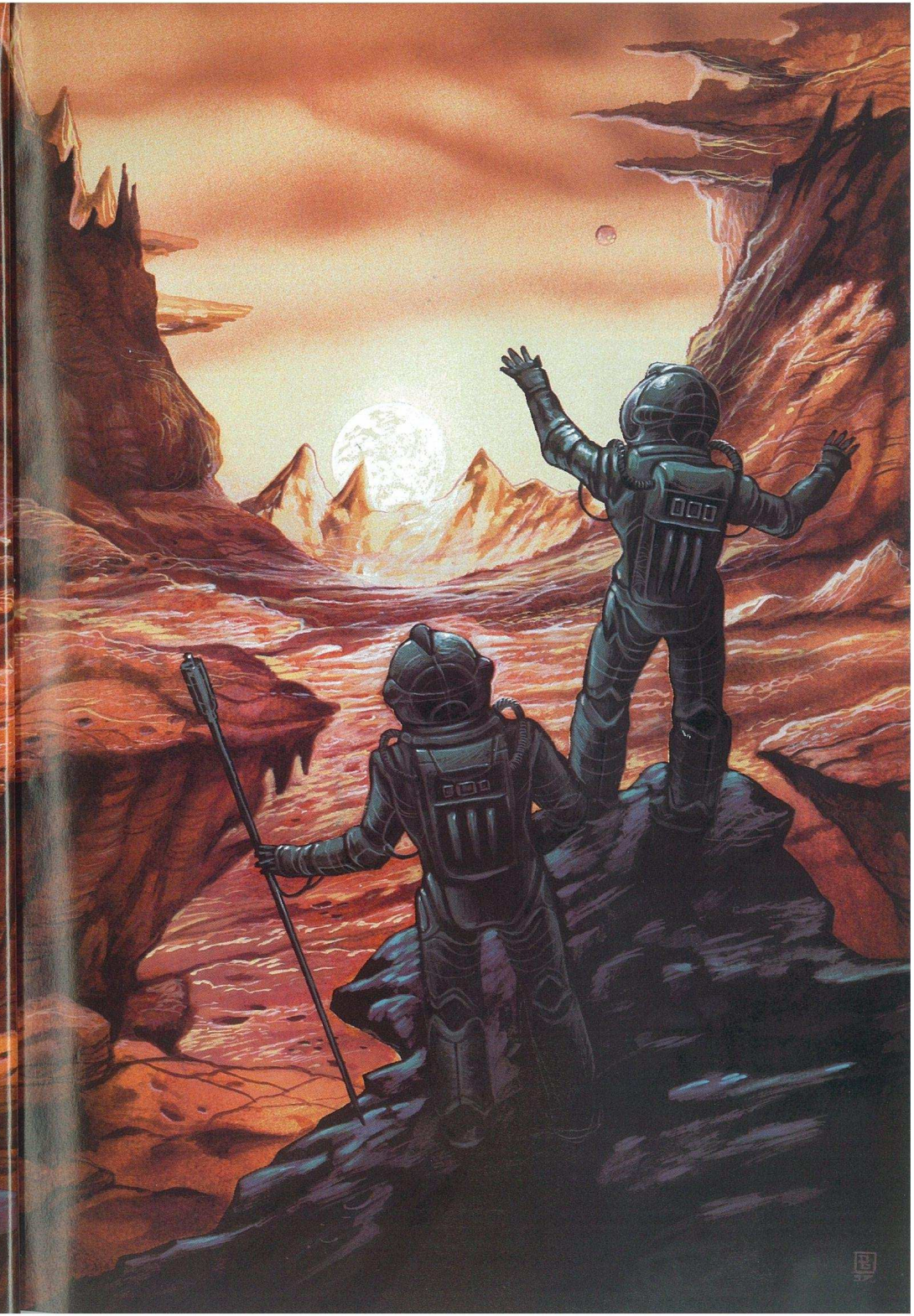
Les objectifs de sélection du programme HOM sont plus de recruter des ingénieurs que des spationautes. Dixit John Boone, lui-même docteur en ingénierie thermique : "Il est plus facile de former un ingénieur au métier d'astronaute que l'inverse."

Après 26 mois de sélection par tests et concours, les 150 finalistes sont envoyés durant 1 an dans l'Antarctique. "L'idée est de les observer dans des conditions proches de celles de Mars. Ils peuvent ainsi se familiariser avec le matériel et avec les difficultés qu'ils ne manqueront pas de rencontrer. De notre côté, nous pouvons étudier leurs réactions psychologiques et leur capacité à vivre dans une communauté restreinte et isolée," explique Michel Duval, le psychologue français chargé de cette expérience qui accompagne la mission martienne.

Le 14 septembre 2025, le nom de ceux qui seront désormais les 100 premiers sont révélés. L'équipage comprend 50 hommes et 50 femmes se répartissant pour les nationalités en 35 Américains, 35 Russes, 15 Européens (dont 3 Français), 7 Asiatiques, 4 Africains du Nord, 2 Sud-Américains, 1 Canadien et 1 Australien. Cette sélection provoque quelques contestations (surtout des pays d'Afrique du Nord, peu représentés et dont l'investissement financier est énorme), mais dans l'ensemble la liste, à la fois compromis financier et politique, est une réussite.

Le voyage vers Mars

L'Arès, le vaisseau qui emporte les 100 pionniers, quitte l'orbite de la Terre le 21 décembre 2026, il doit voyager durant neuf longs mois. La moyenne d'âge de l'équipage est élevée, 43 ans. "Les autorités ont



choisi de privilégier l'expérience et la stabilité plutôt que la jeunesse," affirme Franck Chalmers, le diplomate dirigeant le contingent américain.

Le vaisseau est constitué de nombreux modules reliés entre eux. L'ordinateur fait évoluer les couleurs et les éclairages de tout l'intérieur du vaisseau en fonction des saisons terriennes. Jusqu'à la moitié du voyage, l'engin spatial est en gravité terrienne, ensuite, il simule celle de Mars afin que les spationautes puissent s'y habituer. L'ordinateur central gère également un jour et une nuit afin d'offrir aux passagers un confort psychologique.

Durant le long voyage, chacun doit passer au moins trois heures par jour sur les appareils de remise en forme, puis peut se consacrer aux entraînements ou autres occupations. Les responsables de la biosphère passent le plus clair de leur temps dans la ferme tandis que les ingénieurs souffrent sous les simulations d'approche martienne que concocte Arkady Bogdanov — simulations qui se terminent toujours en catastrophe, ce qui n'est pas bon pour le moral.

Une Terre démesurée

Mars est née il y a 5 milliards d'années. Elle met 1 an et 321,73 jours pour faire le tour du soleil et tourne sur elle-même en 24 heures 37 minutes et 23 secondes. Chaque jour martien, les pendules s'arrêtent durant 37 minutes et 23 secondes à minuit, avant de repartir. "Nous avons toujours l'impression de voler quelques minutes aux dieux du temps," nous confie Maya Toitavna la responsable du contingent russe.

Tout comme la Terre, Mars possède des saisons plus ou moins longues selon l'hémisphère, sur lesquelles a été instauré le calendrier Ls. L'année martienne dure 668,6 jours locaux, elle est divisée en 360° et en quatre saisons inégales. Ainsi, le Ls0 correspond au degré 0, marquant l'équinoxe de printemps. Le printemps septentrional, qui est aussi l'automne méridional, dure 194 jours et s'étend entre Ls0 et Ls90 ; l'été septentrional et l'hiver méridional entre Ls90 et Ls180 durent 178 jours. L'automne septentrional fait 143 jours et enfin l'hiver septentrional 154 jours.

Mars possède également des cycles d'ensoleillement qui sont dûs à son orbite excentrique et aux variations de son inclinaison. Les différences de température entre hémisphère nord et sud sont énormes, l'hémisphère méridional étant celui des extrêmes et le septentrional celui de la modération — modération donnant tout de même des températures allant de -25 à -90° C !

Laissons parler Ann Clayborne, la géologue chef de file des Rouges : "Le relief de Mars est démesuré pour un Terrien. Des canyons de 4.000 kilomètres de long et de 120 de large ; des volcans titanesques tel Olympus Mons s'élevant à 26 kilomètres de haut et dont le cratère fait près de 600 km de diamètre ; d'immenses plateaux recouverts de cratères et de dépressions. Mars a de nombreux points communs avec la Terre : une atmosphère, des tempêtes de poussière et de l'eau sous forme de glace."

Si au départ les passagers de l'Arès avaient leurs logements attribués en fonction de leur nationalité, il fut rapidement décidé de tirer au sort les quartiers de chacun afin d'éviter la naissance de clans et de favoriser la communication à bord du vaisseau.

Visitez Labyrinth City, page 87

La naissance d'Underhill

L'équipage de l'Arès s'est divisé en plusieurs équipes. La plus importante comprend 60 membres et doit construire la base colonie. Elle est dirigée par Franck Chalmers :

"Underhill, puisque c'est comme ça que nous l'avons nommée, est essentielle pour le succès de notre mission. Nous devons y loger, y faire des recherches, de la fabrication, pouvoir s'y soigner et tant d'autres choses. Au départ, nous habiterons dans les blocs que les fusées de largage ont laissés et nous avons plusieurs années de vivres d'avance ; mais nous voulons vivre par 'nous mêmes' le plus rapidement possible."

"C'est la poussière qui nous pose le plus de problèmes, affirme Nadiejka Chernechevsky responsable de la construction ; bien que le terme de poussière soit faux, il s'agit plutôt de graviers minuscules. Ils s'insinuent partout jusque dans les jointures de nos vêtements."

Pour réunir, ouvrir et répartir tout le fret largué auparavant, il faut un mois (terrestre). Puis chacun commence à travailler à ses tâches. Hiroko, le prodige japonais, s'occupe des serres qui doivent être entièrement étanches afin d'éviter toute explosion due à la pression, Samantha Hoyle étudie des bio-organismes très résistants, Vlad Taneev et Ursula Kohl construisent un véritable hôpital, etc.

"Le travail en surface est limité à 10 heures par jour à cause des rayonnements qui atteignent sur Mars 10 rem par an pour 0,2 sur Terre," ajoute Nadia.

Du café martien

Une seconde équipe s'est posée sur Phobos avec une grande partie du vaisseau Arès. "Nous avons pour but d'installer une base intermédiaire en recyclant une bonne partie de l'Arès," explique Arkady Bogdanov.

Les premiers mois passent et les colons font d'énormes progrès. "L'eau est distillée à partir de l'atmosphère de Mars, on boit du café martien ! En mélangeant des argiles et des sulfures prélevés dans le régolite, puis en les coulant, en les cuisant et en les compressant au refroidissement, nous obtenons des briques capables de stopper une grande partie des radiations," affirme enthousiaste Sax Russel le responsable de l'industrie.

Très vite, les 100 premiers construisent des abris durables en utilisant de multiples matériaux fabriqués sur Mars, tel cet acier obtenu avec un mélange de magnésium.

Parmi les nombreux autres groupes plus petits, l'un doit trouver de l'eau ou extraire des blocs de la calotte glacière avant de les ramener vers la base. Là, l'eau sera utilisée à de multiples usages. Un autre groupe composé essentiellement de géologues est chargé de l'exploration et des prélèvements d'échantillons de la surface de Mars.

C'est de ces géologues que la polémique surgit.

Verts contre Rouges

Pour l'AMONU (le bureau des Affaires Martiennes de l'Organisation des Nations Unies), la conquête de Mars était du domaine de la pure connaissance, du moins au début. Mars bénéficie d'un traité similaire à celui de l'Antarctique, mais celui-ci est renégociable au bout de 25 ans (terriens) et les multinationales ayant pris part au projet ne manqueront pas de réclamer leur part du gâteau. Si l'on se fie au traité, il n'est pas question de toucher à Mars, mais la question devient vite brûlante :

"L'homme doit vivre ici durant les prochains siècles, il faut songer à nos descendants, affirme Sax Russel. J'espère qu'ils se promèneront à la surface sans craindre le moindre rayonnement, sans geler sur place et en respirant un air pur !"

"Cette planète a vécu 5 milliards d'années sans être touchée, rétorque Ann Clayborn. Avons-nous le droit, avant même de la connaître réellement, de détruire cette réserve naturelle unique ? Sommes-nous des dieux pour décider du destin d'une planète qui n'est pas la nôtre ? Devra-t-elle subir le même sort que la Terre où nous sommes nés et que nous voyons mourir un peu chaque jour ?"

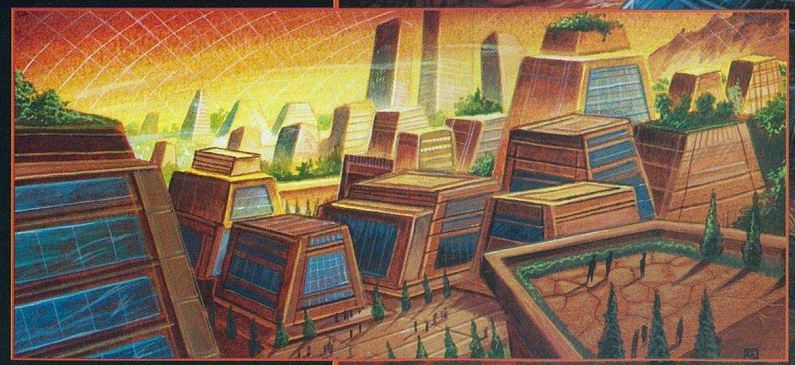
Le débat est lancé : faut-il faire de Mars une nouvelle Terre ? En d'autres termes, faut-il la terraformer ? La division entre les Rouges partisans de Ann Clayborne et les Verts, appuyant Sax Russel, est consommée. Quelques mois plus tard, l'AMONU donne son feu vert dans tous les sens du terme.

Terraformation

Depuis, de nombreux projets ont été menés à terme pour donner à Mars une atmosphère plus dense. Pour cela, il faut réchauffer la planète en provoquant un effet de serre. En 2029, des milliers d'éoliennes sont semées à la surface de Mars. Leurs effets, conjugués à ceux des deux réacteurs nucléaires, font passer la pression de 10 à 40 millibars. Mais les meilleures projections prévoient 300 ans avant qu'un effet plus remarquable se fasse sentir. On passe alors aux grands moyens.

En 2034, un astéroïde composé à 90 % de glace est placé dans l'atmosphère martienne où il fond. "Cette opération a été coûteuse, confie Phyllis Boyle la chef

À droite les premières habitations utilisées par les colons, en dessous, une vue de Nicosia, cité qui compte quelques 10.000 âmes.



LIVRE DU CLAN :

Gangrel™

Disponible

Un guide pour VAMPIRE : La Mascarade ™

de file des géologues verts, mais la pression est passée à 100 millibars et la température a augmenté de quelques 5° C."

"Dans l'avenir, nous imaginons le placement d'un immense satellite miroir qui fera fondre la glace au niveau des pôles, mais ce n'est pas pour demain," explique Sax Russel.

"Pour l'instant, nous travaillons à la construction d'un 'ascenseur spatial', ajoute Arkady Bogdanov. Nous allons amener un astéroïde d'Armor sur une orbite de Mars et procéder à la construction d'un gigantesque câble à partir de celui-ci en utilisant ses propres matières premières. Ce câble de 35.000 kilomètres partira de 'Station Clarke' et nous l'ancrerons sur Mars au niveau de Sheffield. Il faudra alors 5 jours pour parcourir la distance entre Clarke et Mars dans nos ascenseurs. L'économie d'énergie ainsi faite pour quitter l'orbite de Mars sera énorme."

Le traité de Mars

Mais la grande question de demain n'est pas celle de la terraformation — même si elle est d'importance et a provoqué de dramatiques scissions entre les 100 premiers. Dans deux mois doit se renégocier le traité de Mars. Les enjeux économiques sont énormes et les divisions tout autant.

Nombreux sont les pays qui refusent que Mars soit partagée entre quelques multinationales. Plusieurs nations ont protesté contre les quotas d'immigration fixés récemment par l'AMONU, alors même que les listes d'attente pour partir vers la planète rouge sont archi pleines. On connaît également le souhait de relative indépendance exprimé par certains des 100 premiers, comme la japonaise Hiroko.

Autre donnée du problème, les idées de nouvelles structures sociales proposées par John Boone sont qualifiées de lois de l'impérialisme américain par tout le monde arabe. Franck Chalmers, qui présidera au côté de John Boone les négociations à Nicosia, aura fort à faire pour contenter toutes les parties en présence sur Mars et éviter ainsi une grave crise politique et peut-être militaire.

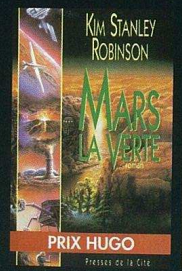
Les frères ennemis Franck Chalmers et John Boone qui marqueront le destin martien de leur empreinte.

Texte : Olivier Noël
Dessins : Didier Graffet

LA COLONISATION SELON ROBINSON

Cet article puise une grande partie de son inspiration dans la trilogie signée Kim Stanley Robinson, laquelle est disponible aux Presses de la Cité. Ce cycle est une œuvre magistrale de science-fiction. Basé sur les derniers projets des scientifiques, il prend en compte l'évolution psychologique des personnages et s'attache tout particulièrement à imaginer toutes les implications politiques, sociales et économiques d'une colonisation martienne.

À cela s'ajoutent des intrigues dignes d'un polar et des rebondissements imprévisibles. Même s'il est parfois dur à lire par ses explications scientifiques pas toujours claires, ou rebutant par certains dialogues un peu trop philosophiques ou sociologiques, le cycle de Mars est un monument. *Mars la rouge* s'ouvre sur l'assassinat de John Boone provoqué par les machinations de Franck Chalmers, mais dans quel but ? Il se conclut par la révolution de 61, matée durement par l'AMONU. Dans *Mars la verte*, la guérilla fait rage contre la Terre et l'AMONU ; dans tout ça, les 100 premiers (qui ne sont plus autant) se divisent en deux camps. Les Martiens ont obtenu leur indépendance dans *Mars la bleue*, mais pourront-ils longtemps retenir cette vague de Terriens poussés par la nécessité : leur planète qui se meurt.



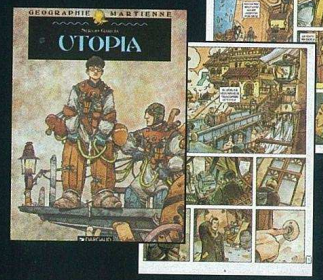
MARSOGRAPHIE

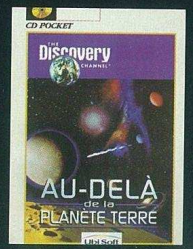
• *L'Envol de Mars :* Une autre vision de la colonisation qui, comme chez Robinson, amènera les Martiens vers l'indépendance après une guerre sans pitié. Le prix en sera un bouleversement complet de notre système solaire. Un roman de Greg Bear chez Robert Laffont dans la collection Ailleurs et Demain.

• *Géographie martienne :* Cette bande dessinée de Sergio Garcia comprend deux tomes à ce jour et vous fait découvrir une planète Mars baroque et surréaliste, un monde à mi-chemin entre Jeunet/Caro et Schuiten/Peeters. Dargaud.

• *Rêves de Mars :* Ce CD-Rom est une véritable encyclopédie de Mars. En vous promenant dans une station martienne, vous trouverez de nombreux renseignements sur la planète, un descriptif de toutes les missions que nous avons tentées là-bas, les projets de colonisation, Mars dans la littérature et au cinéma, etc. Le tout est servi par de très beaux graphismes. Un CD de la collection Légendes du futur chez EMME interactive (PC).

• *Au-delà de la planète Terre* est une encyclopédie à bas prix sur tout le système solaire. Vous y trouverez les principales informations sur Mars, Vénus et les autres, agrémentées de photos et de vidéos. Un CD de Discovery Channel édité par Ubi Soft (PC).





Toute une gamme de figurines 25 mm pour jeux de rôles, wargames et dioramas.

Réf. FA11 Rangers

Réf. FA10 Amazones 2

Réf. FM08 Gobelins

Réf. FA09 Paladins

Réf. FA12 Elfes

Réf. SM07 Le Dragon des Monts

Les figurines Fenryll sont distribuées dans toutes les bonnes boutiques par Hexagonal.

À la Pointe du Pinceau

Mars est colonisée depuis plus de 3 siècles, et voici qu'une guerre de sécession éclate. Car c'est inéluctable, un jour les colonies accéderont à l'indépendance...

Mars ou crève !

Pour cet article, nous allons créer de toutes pièces (à part les figurines) une base avancée de défense de la planète rouge (avec un silo à missiles stratégiques et les bunkers qui l'entourent) attaquée par les forces terriennes régulières, dans un environnement tourmenté et inhospitalier aux confins de l'Atlas martien…

Les guerriers du futur ont aussi une armure dans laquelle ils livrent bataille : le robot de combat aux compétences et formes les plus variées. Pour exemple ces "Steel Warriors" 30 mm de chez ICE vendus en boîte (série Silent Death), mais vous pouvez à loisir les "bricoler" pour créer des variantes au niveau des postures et des armes.

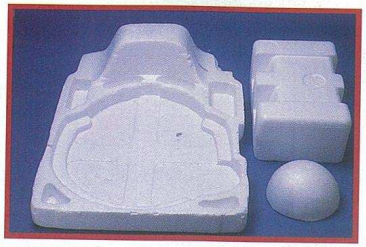
1

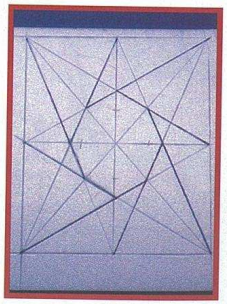
2

Photos 1 et 2 : En ce qui concerne la peinture, abordez-les comme des figurines, avec les techniques des DRAGON® Magazine n° 34 et 35. Utilisez des tons sombres ou des camouflages pour que vos robots ne ressemblent pas à des "Goldorak" bariolés.

À ce propos, allez dans le coffre à jouets de votre petit frère, et volez lui tout ce qui ressemble de près ou de loin à des jouets futuristes ou guerriers en plastique de tout type, ainsi que les maquettes qu'il n'a jamais finies dans lesquelles vous trouverez des "grappes" d'éléments non utilisés. Puis, opération razzia dans la benne à ordures la plus proche pour y collecter des blocs de polystyrène, en général avec des formes intéressantes pour servir de base à l'architecture des bâtiments.

3


4


5

Plantons le décor

Photos 3, 4 et 5 : Pour le socle et la base des rochers, j'ai choisi un grand rectangle en polystyrène sur une plaque de placoplâtre. Pour le sas de protection du silo, c'est une plaque thermoformée qui me donne l'idée de départ, puis j'ajoute deux rectangles pour les bunkers, deux demi-sphères pour les toits, et

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Attention, ce mois-ci la liste bricolage est chargée (photo 6) !

- Une boîte d'enduit de lissage
- Un pot de colle polymurale
- Un kilo de sable fin
- Deux bombes de peinture aérosols marron et rouge
- Un cutter
- Une spatule
- Une feuille de papier de verre

Et pour "l'effet spécial", une pile de 4,5 volts, une ampoule, 40 cm de fil électrique fin (photo 7).

Plus bien sûr le butin du coffre à jouets pour "scratcher" une plate-forme lance-missiles "anti-aéronefs SS 91", ainsi qu'un pylône de phares pour circuits, une tourelle de défense rapprochée, et différents morceaux de plastique pour les autres fioritures (photo 8).

6 7 8

une plaque d'isolant 2 mm pour la porte d'entrée créée par Patrick, qui de temps en temps quitte son appareil photo pour libérer son instinct créatif.

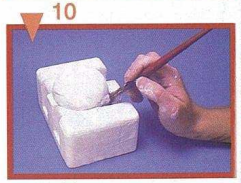
Photos 9 et 10 : Après avoir marqué les emplacements des bâtiments, attaquez-vous aux rochers : ici de grandes crevasses que l'on dégrossit au cutter et que l'on taille en strates. Puis, à l'aide d'un pyrograveur ou d'une cigarette allumée, vous sculpterez des trous dans le rocher grâce au bout incandescent, pour donner un effet "gruyère". Cette méthode est sans danger, car il n'y a pas de flamme qui pourrait faire brûler le bloc. Il vous reste à découper un rectangle pour la porte d'entrée.

À l'aide de la colle polymurale, collez les sphères sur les bunkers, enduisez-les (DRAGON® Magazine n° 33) et laissez sécher.

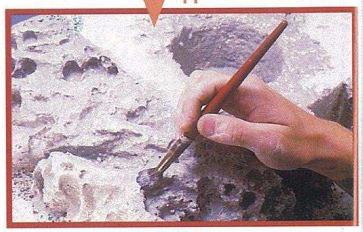
Photos 11 et 12 : En attendant, occupez-vous des rochers avec la méthode suivante : dans un petit récipient, mélangez 50 % polyfila + 40 % sable + 10 % d'eau, et avec un gros pinceau, étalez le mélange sur l'ensemble du sol et des roches pour donner un effet "grain" à notre environnement minéral ; laissez sécher. À présent, découpez au cutter la porte d'entrée et collez les éléments.

9

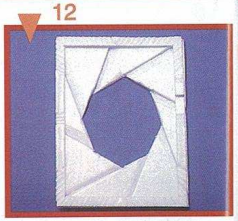
10



11

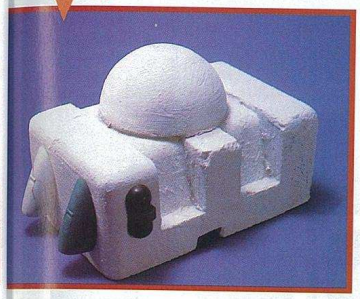


12



13

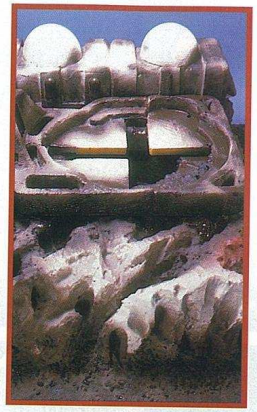
14



15

Photos 13, 14 et 15 : Voici le moment de "scratcher" vos éléments plastiques à l'aide de super glue et d'un cutter. Bien sûr, tout dépend de ce que vous avez trouvé et de votre imagination, mais arrangez-vous pour qu'ils aient l'air plausibles. Vous incrusterez alors tous les éléments qui détaillent les bâtiments (portes, grilles, plaques de métal…).

16



17

Peinture en bâtiments

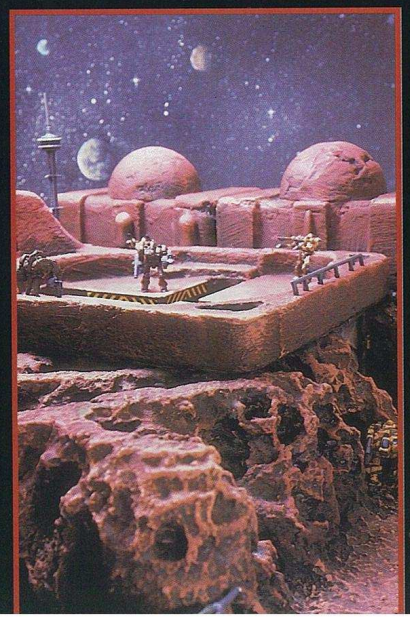
Photos 16 et 17 : Peignez la base en trois parties distinctes : 1) bâtiment, 2) sol, 3) rochers/éléments scratchés, détails et autocollants. Pour gagner en vitesse, sous-couchez les parties creuses de la base et des rochers à l'aide des bombes aérosols, et laissez sécher.

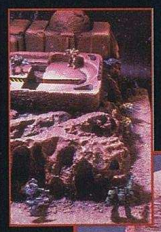
À l'aide d'une grosse brosse et d'un rouge acrylique moyen, brossez à sec les reliefs et dégradez vers l'orange avec du jaune. L'ensemble est rouge car la base est censée se fondre sur le relief martien. Finissez par les éléments plastiques, et gardez le meilleur pour la fin : les éléments scratchés sous-couchés en noir, que vous peindrez à part, et que vous collerez aux endroits prévus.

Touches finales

Pour que l'assaut ait l'air réaliste, placez avec intelligence vos engins de combat. Pour l'éclairage du silo, creusez un trou dans le polystyrène à l'horizontale qui va jusqu'à l'intérieur du silo. Faites passer les fils, enfoncez l'ampoule branchée pour l'encastrer dans le mur de silo, et connectez les fils à la pile enfoncée dans une niche au dos du décor. Harg ! Je vois rouge !!!

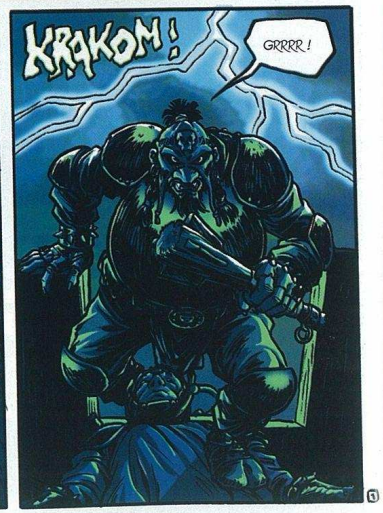
Texte et diorama :
Olivier Crabouliet-Barré
Photos et fond de décor :
Patrick Gonzales
Aide : Guillaume Saunier

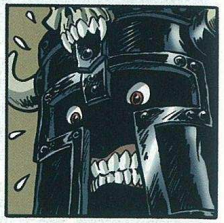




Les autonomistes le savaient bien, sur une planète où la gravité est faible, les lourdes armures de combat, si lentes sur Terre, étaient l'arme idéale. Quand les troupes terriennes lancent leurs assauts, elles ont la mauvaise surprise d'être accueillies par de l'infanterie lourde robotisée. Cette guerre d'indépendance fera de nombreuses victimes humaines. Mais qui s'en préoccupe ? Sur la Planète Rouge, on ne voit pas le sang couler.

Les chevaliers noirs sont-il invincibles ?





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

SOMMAIRE Jeu de rôles

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

Le Catapièce du Kombinat des Constructeurs 76
Agrémentez votre vieux donjon poussiéreux de quelques salles qui lui redonneront une seconde jeunesse ! De la garde-robe au porte-armures en passant par la laverie automatique, le dortoir miroir, la salle de contrôle ou encore l'embouteilleur d'élixirs, les aventuriers risquent d'avoir quelques surprises.

Vue de profil 81
Mon unité de mesure est la case de 3 mètres de côté, qui suis-je ? Le Maître de Donjon ! Un profil ouvert à toutes les professions pour se construire son antre, le louer à des créatures et s'offrir la vue réjouissante d'aventuriers suant sang et eau. Vous n'aurez plus qu'à agrandir votre donjon en montant de niveau. Ce sont vos amis paladins qui seront heureux.

Des monstres enfantins... pour faire peur aux grands 83
N'avez-vous jamais songé que vos parents n'étaient peut-être pas vos parents ? N'avez-vous jamais tremblé en imaginant la créature se tapissant sous votre lit ? Qui est donc ce croquemitaine qui dévore les enfants refusant de manger leur soupe ? Trois monstres enfantins que vos personnages de AD&D® apprendront à craindre.

Le Guide du routard martien 87
Labyrinth City est une cité martienne que tout voyageur prendra plaisir à visiter. Construite par les Néo-Soviétiques sur les falaises du "labyrinthe de la nuit" elle offre luxe ou labeur. Ce guide/aide de jeu est l'adaptation d'une ville décrite par Arthur C. Clarke et Paul Preuss dans le cycle "Base Vénus".

Légendes & Oracle 91
La parole est aux dracophiles. Par Internet ou par courrier, écrivez vous-même les articles de cette rubrique. Ce mois-ci : des nouvelles de Dark Sun™ et une crypte renfermant une momie. L'information en direct de vos Mondes Imaginaires.

Conseil des sages 95
Le vampire est-il soluble dans l'espace ? Les doppelgängers peuvent-ils se reproduire en captivité ? Peut-on brûler les étapes en jouant un magefeu ? Autant de questions essentielles traitées dans ce numéro.

Courrier 97
Des réponses à vos lettres et de l'humour dans les articles.

Annonce du prochain numéro 98
Pour connaître dès maintenant le contenu du numéro de décembre 1997.

Le Seigneur des Anneaux
Les Sorciers

Rejoignez le Conseil de Fangorn

Le championnat de France 1997 du Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux se déroulera du 31 octobre au 2 novembre

Le championnat de France

Le championnat de France 1997 du Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux se déroulera du 31 octobre au 2 novembre dans le cadre exceptionnel du salon Le Monde du jeu (au Centre International de l'automobile, 25 rue Honoré d'Estienne d'Orves à Pantin (Seine Saint Denis, Métro Hoche).
L'enjeu est d'importance puisque le champion de France recevra l'anneau nain de Thrár offert par Hexagonal et qu'il sera invité, avec son dauphin, au championnat d'Europe.

Déroulement

Le Vendredi 31 octobre :
Open de qualification.
Cette compétition est ouverte à tout joueur qui n'est pas déjà sélectionné pour le championnat de France. Le nombre d'inscrit est limité à 40 personnes (les premiers inscrits). Les 5 premiers à l'issue des 5 rondes seront qualifiés pour le 1er tour du championnat de France qui aura lieu le lendemain.
Horaires : se présenter sur le stand Hexagonal à 10 heures dès l'ouverture du Salon, même si vous êtes déjà inscrits. Les inscriptions seront closes dès 10h30 et les parties débuteront à 11heures. Elles se termineront vers 18h30 (avec une pause d'une heure pour déjeuner).

Samedi 1 novembre :
1er tour du Championnat de France.
Les 35 premiers (ou suivants si désistements) du classement ENT au 1er octobre 1997 (voir page 72) et les 5 finalistes de l'Open du 31 octobre s'affronteront en 5 rondes. Les 4 premiers, à l'issue de la journée, seront qualifiés pour la finale du lendemain.
Horaires : se présenter sur le stand Hexagonal à 10 heures dès l'ouverture du Salon, même si vous êtes qualifiés d'office. Les parties débuteront à 11heures. Elles se termineront vers 18h30 (avec une pause d'une heure pour déjeuner).

Dimanche 2 novembre 1997 :
Finale du championnat de France.
Chacun des quatre joueurs affrontera ses 3 adversaires.
Horaires : les parties débuteront à 11heures. Elles se termineront vers 15 heures (avec une pause d'une heure pour déjeuner).
Vers 15h30, le classement final sera annoncé.

Les récompenses

Le tournoi sera doté de nombreux lots et chaque participant recevra une récompense offerte par Denoël, Harper & Collins, Hexagonal, ICE, Prince August, Delcourt et Fleuve Noir. ...

PREVIEWS

Ciné

■ Si vous n'avez pas encore eu l'occasion de le voir, précipitez-vous sur **L.A. Confidential** de Chris Hanson (*la Main sur le berceau*, *Faux Témoin*). Tiré d'un roman de James Ellroy (le plus grand auteur de polars noirs), le film a pour cadre le Los Angeles des années 50. On y suit le destin de trois flics : Jack Vincennes, un flic modèle qui traficote avec les journaux à scandales, interprété par Kevin Spacey (*Usual Suspects*, *Seven*) ; Ed Exley, un jeune officier dont le talent n'a d'équivalence que l'ambition, joué par Guy Pearce ; Bud White, un homme tenace et violent, psychologiquement fragile et prêt à craquer, interprété par Russel Crowe. Le destin et les personnalités des personnages se mêlent et font avancer le récit d'une enquête très noire et complexe. C'est très bien filmé, c'est un vrai scénario, le casting est excellent (y compris les performances de Kim Basinger et Danny DeVito) ; bref, je vous recommande chaudement ces 2 h 20 de plaisir pur. ■ En deux films, *Alien 3* et *Seven*, David Finsher s'est construit une renommée internationale. Son nouveau film, **The Game** devrait séduire les lecteurs de notre magazine. Michaël Douglas (*Wall Street*, *Chute libre*) y joue un banquier fort riche, hanté par la mort de son père et perdant goût à la vie. Son frère, joué par Sean Penn (*Comme un chien enragé*) lui offre un jeu personnalisé. Après avoir passé de nombreux examens et tests chez la société organisatrice, le jeu va commencer. Un jeu dont il ne connaît ni l'enjeu, ni le but, mais quand on tente de l'assassiner... À la croisée des routes d'un *Surprise Surprise*, d'un *Killer* et d'un épisode de *l'Homme de nulle part*, le film est bien ficelé, original et son dénouement est très bien amené.

Micro

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

Activision

Octobre : ▲ En matière de jeux de stratégie en 3D temps réel, il pleut des nouveautés. **Dark Reign** fait partie des meilleures sorties du genre, car il propose de nombreuses unités, la possibilité de jouer les campagnes dans les deux camps s'opposant, une programmation individuelle des réactions de vos unités et enfin un système d'itinéraire très au point, vous permettant de construire des routes que vos troupes emprunteront en allers et retours, en patrouille ou en aller simple. Le tout est servi par une interface pratique et un bon graphisme. Je vous le recommande. ▲ Si vous préférez les jeux à la Zelda (de la grande époque Nintendo), **Legacy of Kain** vous invite à incarner un vampire qui devra se débarrasser de sa malédiction. Vous pourrez utiliser de nombreux sorts, objets ou pouvoirs pour un jeu sympathique même s'il a plus sa place sur une console.

Interplay

Novembre : ▲ S'il n'est plus rattaché à GURPS, **Fallout** reste un excellent jeu de rôles (sur ordinateur) post-apocalyptique dans un univers à la *Mad Max*.

BD

Casterman

Novembre : ● Prenez Nestor Burma et la guerre de 14, mélangez, vous obtenez le dernier album de Tardi. **Le Der des ders** était un roman de Didier Daeninckx, il va devenir une BD où l'auteur sera servi par le dessin unique et génial de Tardi (eh oui, je suis un fan).

Delcourt

Octobre : ● Sortie de l'intégrale de **Rails**, dans la collection Encrages, en version noir et blanc (?), une bonne occasion de redécouvrir cette fresque d'anticipation violente et métallique. ● Une autre intégrale est disponible ce mois-ci : **les Lumières de l'Amalou**, racontées par Gibelin et dessinées par Claire Wendling. ● Ségur est de retour ! Plus virtuose encore qu'auparavant, il illustre un scénario de Szalewa (en un seul tome !). **Le Roi des méduses** est une sorte de conte de fées, de légende d'ailleurs. Un superbe album. ● Alors qu'Andreas sévit déjà chez Le Lombard avec sa série *Capricorne*, le voilà avec une nouvelle saga chez Delcourt ! "Arq" est un monde fantastique dont le visage changera sous l'influence de cinq personnages venus de notre monde. Dans le premier tome, **Ailleurs**, les "héros" commencent à se révéler dans un univers inconnu. ● Déjà le second tome de **Nash**, une BD d'anticipation cyberpunk écrite par Jean-Pierre Pécau et sur laquelle ont travaillé (pour le dessin, couleurs et design) Damour, Rueda, Schelle et Rosa. ● Toujours dans la collection Néopolis, la suite des aventures de "Carmen Mac Callum", **Intrusions**, nous amène chez les yakusa sous la direction de Duval, Gess et Rabarot.

Le Lombard

Novembre : ● **Comme un fauve en cage** est le 23e album de "Thorgal". On y retrouve l'amnésique, Kriss de Valnor, Aaricia et tous les acteurs de la série signée Rosinski et Van Hamme.

Soleil

Octobre : ● Après nous avoir livré un excellent album sur les *Trolls de Troy*, Arleston et Tarquin nous offrent **le Frisson de l'Haruspice**, le 5e album de l'excellente série "Lanfeust de Troy". ● Le héros celte n'a pas disparu ! **Le Seigneur du chaos** est le 8e tome de "Slaine", il est signé Mills et Power.
Novembre : ● La suite du space-opera délirant de Crisse arrive. **Secteur WBH3** est le second tome de la saga "Kookaburra". Vous y reconnaîtrez aisément le style du dessinateur de *l'Épée de cristal* et de *Lorette et Harpye*. ● Amateurs de *Chill* ou de *l'Appel de Cthulhu*, ne ratez jamais un album de "Harry Dickson". **La Nuit du météore** de Nolane et Roman met en scène le célèbre détective de Jean Ray. ● Un bonheur ne vient jamais seul et les druides vont être à la fête avec la sortie du 9e tome des aventures celtes de **Slaine**, signées Mills et Power.

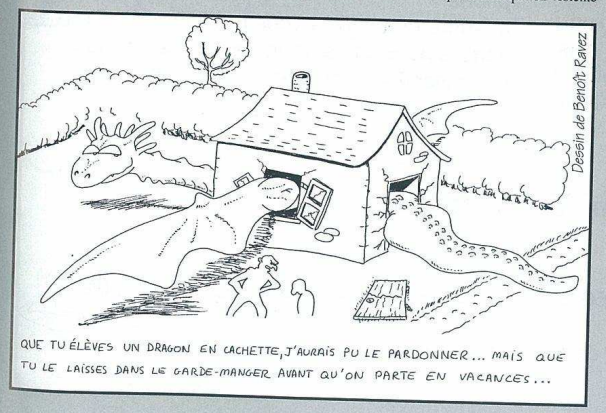
Livres

Denoël

Octobre : ◆ **Les Archives de Dracula**, tel est le titre d'un roman contant la naissance du grand mythe, en utilisant extraits de journaux, documents, etc. Un excellent livre de Raymond Rudorff dont la dernière édition remonte à 71. ◆ De la SF surréaliste, c'est le contenu d'un inédit de Richard Kadrey, **Kamikaze d'amour** qui sort ce mois-ci en Présence du futur. ◆ Vous connaissez ma passion pour l'œuvre de l'écrivain Serge Brussolo (sinon, c'est le cas maintenant). Dans notre n° 28, l'auteur avait accepté d'écrire un article sous la forme d'un prospectus touristique vantant les mérites de la planète Santäl (dossier "Mondes absurdes"). Sortez les mirlitons et les confettis, la trilogie de "la Planète des ouragans" (épuisée depuis longtemps chez Fleuve Noir), dont l'article s'inspirait, est rééditée sous forme d'un coffret. Je vous recommande plus que chaudement **Rempart des naufrageurs**, **la Petite Fille et le Doberman** et enfin **Naufrage sur une chaise électrique**, trois romans que vous dévorerez et qui vous amèneront dans des mondes hallucinés.

Fleuve Noir

Octobre : ◆ C'est le grand retour de Strahd Von Zarovich, LE vampire de Ravenloft ! P.N. Elrod a signé **Moi,**



Le Seigneur des Anneaux
Les Sorciers

Le champion de France se verra remettre l'anneau nain de Thrár et sera invité par Hexagonal, en compagnie du vice-champion, au championnat d'Europe qui se tiendra à Barcelone en janvier 98.

Le règlement

Les joueurs inscrits ou qualifié doivent déterminer s'ils joueront en paquet classique ou en paquet étendu.
Le paquet classique ne contient que des cartes issues du jeu de base et de l'extension Les Dragons (en français ou en anglais).
Le paquet étendu peut contenir des cartes de base et des extensions Les Dragons, Dark Minions, Lidless Eye et Against the Shadow.
Les joueurs qui choisissent (au moment de leur qualification ou de leur inscription) de jouer avec un paquet étendu devront également disposer d'un paquet classique, et donc de deux listes de cartes.
Un joueur qui a choisi de jouer avec un paquet classique ne jouera qu'avec son paquet classique contre des paquets classiques. Aussi, un joueur qui a choisi le paquet étendu devra, lorsqu'il rencontrera un adversaire doté d'un paquet classique, jouer avec son paquet classique. Ce même joueur pourra utiliser son paquet étendu contre des adversaires utilisant également des paquets étendus.

Ainsi, les joueurs n'utilisant que les cartes françaises pourront concourir à force égale contre tous leurs adversaires. Quant aux joueurs utilisant toutes les extensions, ils ne seront pas frustrés puisqu'ils pourront exploiter toute la richesse de leur jeu contre des adversaires jouant également avec toutes les extensions.

Les erratas

Les erratas qui seront pris en compte lors du Championnat de France, sont les erratas officiels de ICE et du Conseil de Lorien.
Cette liste est envoyée à tous les joueurs qualifiés d'office. Elle est par ailleurs disponible sur Internet aux adresses suivantes :
- www.newescape.fr/fangorn.htm, ou
- www.mygale.org/08/bishlouk/fangorn.htm

Les inscriptions

Vous pouvez vous inscrire dès maintenant à l'Open du 31 octobre en envoyant un fax à Hexagonal, Open de France, au numéro suivant : 01 48 96 19 87. N'oubliez pas de nous indiquer vos nom, adresse et numéro de téléphone.
Il faudra néanmoins vous présenter dès l'ouverture du Salon à10 heures. Passé 10h30, votre inscription ne sera plus valable.

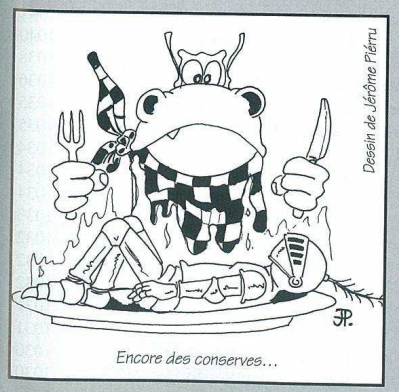
Les Tournois

Le Dimanche 26 octobre 1997 à Lille.
Contactez Bertrand Lloyez au 03 20 54 56 27 ou le magasin Rocambole au 03 20 55 67 01.

Les 8, 9 et 10 novembre dans le cadre des Joutes du Téméraire.
Contactez l'ESSTIN au 03 83 50 33 12.

Strahd, journal d'un vampire, vous y retrouverez le charme unique de la Barovie et le destin tragique du baron vampire. ◆ Si vous n'avez pas de PC et n'avez donc pas pu jouer à l'excellent *Under a Killing Moon*, vous pourrez tout de même profiter de l'atmosphère futuriste et du scénario du jeu grâce à son adaptation par Aaron Conners sous le nom **Sous une lune de sang**. ◆ Les maîtres de jeu de rôles qui s'essayent au roman sont de plus en plus nombreux, ils y réussissent plus ou moins bien. Nous lirons donc avec intérêt le premier tome de "la Saga des bannis", une fresque d'heroic-fantasy. Les deux premiers tomes, **le Bâtard** et **l'Exil**, sont signés Christophe Loubet. ◆ Un univers futuriste complètement déjanté, influencé par Dick et Gibson, c'est le menu d'un roman très ludique : **Ice Flyer**, de Christian Vila. ◆ On retrouve deux auteurs connus sous le nom de G.E. Ranne dans le 3e roman qu'ils publient au Fleuve : **Chute libre**, une enquête policière dans un univers futuriste. ◆ Fleuve Noir va décidément cartonner en cette rentrée avec la publication de nombreuses traductions TSR, et pas des moindres ! **Dragons d'une flamme d'été** sera publié en grand format. C'est un roman de 450 pages que l'on doit aux célèbres Margaret Weis et Tracy Hickman. ◆ La boîte de campagne BIRTHRIGHT™ de TSR n'a pas été traduite, mais rassurez-vous, même si l'anglais vous rend malade, vous pourrez découvrir ce monde grâce aux romans que Fleuve Noir édite en français. On commence par **le Trône de fer** de Simon Hawke où vous découvrirez le pourquoi des rivalités dans l'Empire de Cerilia, et on continue avec **Grandcœur** de Dixie Lee McKeone qui vous fera pénétrer dans l'univers des elfes de Cerilia.

Novembre : ◆ Dans la très bonne collection "Bibliothèque du fantastique" (qui a publié dernièrement Lumley et Pelot) vous pourrez lire un recueil de quatre romans de Marc Agapit. Dans **la Bête immonde** vous ferez connaissance avec ces 600 pages d'un auteur disparu qui fut l'un des fleurons de l'horreur. Précurseur du point de vue alternatif, qui veut que l'auteur se place dans la peau du monstre, vous y lirez le récit d'un jeune fantôme ou encore d'une jeune femme décapitée. ◆ Du LANCEDRAGON® encore et toujours ! Voici les 3 premiers volumes (sur 6) de la série "Les Rencontres", **les Âmes sœurs** est signé Mark Anthony et Ellen Porath, **l'Éternel Voyageur** par Mary Kirchoff et Steve Winter, **Cœur sombre** par Tina Daniell. ◆ Serge Lehman vous invite à suivre une aventure de son enquêteur scientifique, Martin Dirac, dans **l'Ange des profondeurs** publié en SF Mystère. ◆ Du space-opera est au menu du roman de Laurent Genefort, **le Continent oublié** en SF Space. ◆ En SF Metal, **les Illuminés** est un livre de G.J Arnaud se déroulant dans le gigantesque univers de "la Compagnie des glaces". ◆ De la bonne heroic-fantasy en veux-tu en voilà avec "Arkem, la pierre des ténèbres". Les deux premiers volumes, **Yanis, Déesse de la mort** et **Sinèn, Déesse de la vie** sont nés sous la plume de Nathalie Simon, collection SF Legend. ◆ La nouveauté en SF Polar est signée Franck Morisset, le directeur de cette collection. **La Résolution Andromède** vous transportera en 2342. ◆ Tom Dowd est l'auteur de **Feu d'enfer**, le nouveau roman de la collection Shadowrun.



Encore des conserves...

GLÉNAT

Octobre : ◆ Tout savoir sur les Hobbits en 96 pages. Inspiré de l'œuvre de Tolkien, **le Bréviaire du Hobbit** vous dévoilera les mœurs, coutumes, habitats, etc. de ces sympathiques créatures. L'ouvrage est de David Day ; il est abondamment illustré par Lidia Postma.

HACHETTE JEUNESSE

Octobre : ◆ Dans la collection Vertige SF, vous pourrez lire un space-opera à grand spectacle avec **le Bleu des mondes**, de Jean-Pierre Hubert. ◆ Si vous avez apprécié notre aide de jeu présentant une ville martienne, vous ne raterez pas **Villes au bord du futur**, une anthologie regroupant des textes d'Andrevon, Ligny, Lambert, etc. ainsi que les deux lauréates du concours d'écriture organisé par les collèges de la Vienne.

Novembre : ◆ **Planète cauchemar** est une anthologie avec quelques légendes de la SF, tels Bradbury, Dick ou encore Scheckley.

J'AI LU

Octobre : ◆ **Pluie de rêve** est la suite de *Cat le Psion*. On y retrouve le personnage principal sans ses pouvoirs, revenu chez les Hydrans (voir dossier "Pouvoirs Psi" du n° 30). ◆ Entrez dans le mysticisme absolu de *Myst* ! Après le premier volume en CD et en livre, voici venir **Myst 2 le Roman de Ti'Ana** alors même que *Riven*, le second CD-Rom débarque sur nos PC. ◆ Dans l'esprit des grands délires à la Poul Anderson, Roger Zelazny et Robert Sheckley avaient concocté **le Démon de la farce**, un roman halluciné plaçant l'enfer dans une zone industrielle de l'Illinois et le paradis dans une banlieue cossue de Los Angeles. Ajoutez à ceci la convergence des personnages vers une Venise du XVIe et vous avez un aperçu de cet étonnant essai.

L'ATALANTE

Octobre : ◆ Alors que les premiers volumes sont réédités ce mois-ci chez Pocket, L'Atalante publie le 10e volet des "Annales du disque-monde", **les Zinzins d'Olive-Oued**, toujours signé de Terry Pratchett. ◆ Guy Gavriel Kay, collaborateur de Christopher Tolkien, a déjà publié une trilogie chez Pygmalion. Le voici de nouveau avec **la Chanson d'Arbonne**. ◆ À signaler également, de la fantasy allemande : **la Pierre et la Flûte, livre premier** entame une trilogie fort sympathique de Hans Bemmann que je vous recommande.

POCKET

Octobre : ◆ Dans la collection Ailleurs et Demain, proposant des livres de SF inédits en grand format, Pocket publie une fresque de science-fiction signée David Brin, **la Jeune fille et les Clones**. ◆ En poche, sortie des deux premiers volumes du "Disque-monde" de Terry Pratchett (auparavant chez L'Atalante). **La Huitième Couleur** et **le Huitième Sortilège** raviront tous les amateurs de détente et de rêve. Cette saga hilarante et délirante fit même l'objet de deux adaptations en jeu informatique. ◆ **Le Maître des mensonges** est un nouveau roman de l'un des seuls auteurs à écrire aussi vite que Brussolo et King, Graham Masterton.

Novembre : ◆ Trois suites pour ce mois de brouillard, "l'Étoile du gardien" 3 : **le Sacrifice du roi**, de Margaret Weis, "la Trilogie des forces" 2 : **les Lignes de force**, d'Anne Mac Caffrey & Elisabeth Scarborough, et enfin les "Chroniques de Cheysulis" 4 : **la Piste du loup blanc**, de Jennifer Robinson. ◆ En Terreur, **les Anges du désespoir**, la suite des *Sœurs de la nuit* de John Pritchard et **Relic**, un roman mélangeant *Alien* et *Jurassic Park* (selon nos infos), de Preston et Child.

PYGMALION

Déjà disponible : ◆ Second volume de "la Grande Épopée des Celtes", de Jean Markale, **les Compagnons de la branche rouge** vous raconte le destin de ces hommes arrivés en terre d'Irlande.

RIVAGES

Novembre : ◆ Si vous aimez l'heroic-fantasy et que vous rêvez de lire une histoire digne des meilleures campagnes de jeux de rôles, ne ratez pas **la Pierre de l'Adieu**, le 4e volume du cycle de "l'Arcane des Épées" de Tad Williams. Vous y retrouverez sorcières, prêtres rouges et roi de l'orage.

Auberge espagnole

HARPER & COLLINS

Octobre : ■ Pour fêter le 60e anniversaire de **The Hobbit**, une pochette de 6 posters signés Alan Lee sera proposée ainsi que deux T-shirt, dont l'un représentant le dessin original du livre (signé Tolkien), et une édition anniversaire du roman connu en France sous le nom de *Bilbo le Hobbit*. ■ Le **Calendrier Tolkien 1998** est disponible. Cette année, il n'est pas signé par un seul auteur mais regroupe des visions très différentes de l'univers. Certaines sont intéressantes, d'autres sont déroutantes. ■ Si vous êtes amateur de *Trivial Pursuit* et de Tolkien, précipitez-vous sur le **Tolkien Quizz Book**. Les autres se contenteront de sourire.

ICE

Octobre : ■ Un peu plus de détails sur les fameux **Puzzles du Seigneur des Anneaux**. Celui de 1.500 pièces représente la carte des Terres du Milieu (format 60 x 90 cm). Trois modèles font 1.000 pièces : *Arwen's Choice* de

Le Seigneur des Anneaux — Les Sorciers

Classement ENT au : 06/10/97

Rg	Nom	Prénom	Ville	ENT
1	Poirson	Christophe	Nancy	1766
2	Kleiver	Christophe	Nancy	1726
3	Léonard	Philippe	Richarmenil	1724
4	Noel	Damien	Nancy	1709
5	Maillefert	Alex	Vandœuvre	1708
6	Maury	Samuel	Pont à Mousson	1545
7	Bourges	Jean-Pierre	Rillieux Lapape	1519
8	Didelet	Julien	Nancy	1514
9	Duranton	Nicolas	Lyon	1507
10	Lheureux	Frédéric	Bron	1495
11	Martin	Alain	Le Cannet	1494
12	Habouzit	Richard	Nancy	1453
13	Garcia	Philippe	Nancy	1418
14	Martin	Christophe	Nancy	1409
15	Gatie	Emmanuel	Lille	1408
16	Gueudelot	Philippe	Laxou	1376
17	Théobald	J.F.	Nancy	1364
18	Dewiere	Nicolas	La Madeleine	1344
19	Jacoby	Frédéric	St. Max	1330
20	Serve	Olivier	Cannes La Bocca	1328
21	Peant	Benjamin	Caluire	1296
22	David	Pierre	Esbey les Nancy	1274
23	Le Moult	Stéphane	Lentilly le Poirier	1273
23	Perette	Christophe	Maxeville	1273
25	Marchand	Fabrice	Lyon	1269
26	Brun	Ernst	Villeuneuve d'Ascq	1267
27	Vaillant	Simon	Saint Nicolas	1257
28	Chataigner	Thomas	St Etienne	1237
29	Racca	Laurent	Haut du Lièvre	1233
30	Delassaux	Renaud	Nancy	1227
31	Dib	Olivier	Laxou	1214
32	Yaouni Wagner	Etienne	Nancy	1210
33	Steinmetz	Alexandre	St. Etienne	1202
34	Henon	Alexis	Lyon	1192
35	Millote	Greg	Nancy	1189
36	Rapenne	Benjamin	Pompey	1186
37	Colin	Arnaud	Lunéville	1181
37	Hemmerling	Henri Pierre	Nancy	1181
39	Alfano	Luigi	Pompey	1162
40	Allender	Arnaud	Laval	1159
41	Ludin	Frédéric	St. Christophe	1155
42	Druon	Samuel	Lille	1149
43	Ausseil	Eric	Perpignan	1146
44	Delbassé	Boris	Dijon	1145
44	Grumel	Joël	Belley	1145
46	Deurveilher	David	Dombasle	1141
47	Changeon	Eric	Changé	1121
48	Amiot	Vincent	La Madeleine	1117
49	Preire	Jean-Pascal	Le Cannet	1106
50	Wittmann	Patrice	Nancy	1093
51	Braud	Arnaud	Orléans	1092
51	Decottignies	Laurent	La Madeleine	1092
53	Tardif	Anthony	Laval	1090
54	Saudrais	Nathanael	L'Huisserie	1088
55	Levoir	Vincent	Couternon	1085
56	Obin	Frédéric	Cannes La Bocca	1076
57	Comunetti	Emmanuel	Lyon	1074
57	Lemoosy	Christophe	Laval	1074
59	Chantier	Romain	Nancy	1073
60	Pérard	Lionel	La Madeleine	1072
60	Wobel	Alexandre	Le Mans	1072
62	Aubert	Thierry	St Etienne	1071
63	Colin	Cédric	Lunéville	1069
64	Fridel	Alexandre	Nancy	1068
65	Marchal	Sébastien	Larmor Plage	1066
66	James	Gregory	Laval	1064
66	Quersin	Jérôme	Valenciennes	1064
68	Choquert	Fabrice	Pompey	1060
69	Le Moal	Sandrine	Laval	1058
69	Martin	Dominique	Cannes	1058
71	Gerard	Stéphan	Trondes	1055
71	Hennache	Cédric	Cleres	1055
73	Nguyen	Chi Thanh	Nantes	1053
73	Pinel	Loïc	Billère	1053
75	Bizet	Frédéric	Clère	1052
75	Meunier	Damien	Nancy	1052
77	Masouyé	Olivier	Villeuneuve d'Ascq	1051
77	Perrouin	Frédéric	Antony	1051
79	Chalot	Jérôme	Nancy	1048
79	Chaury	Fabien	Lyon	1048
79	Tsaï	Alexandre	Paris	1048
82	Danzanvilliers	Serge	Gif sur Yvette	1047
83	Lemaire	Ludovic	Meaux	1041
83	Lhoyez	Bertrand	Lille	1041
83	Stouvenel	Cyrille	Grenoble	1041
86	Savary	Olivier	Douai	1040
87	Galle	Stéphane	Grenoble	1038
88	Fernandez	Alain	Orléans	1036
89	Picquette	David	Marq en Bareuil	1035
89	Trouillard	Alain	Le Cannet	1035
91	Dornard	Vincent	Nantes	1034
91	Lalanne	Régis	Cannes	1034
91	Rabat	Christophe	Larmor Plage	1034
94	Encelle	Fabrice	Nancy	1033
95	Mancheron	Stéphane	Paris	1032
95	Michon	Jean-Marc	Loas	1032
95	Rozier	Daniel	Paris	1032
98	Gonnet	Pierrick	Angers	1031
98	Lerat	Ludovic	Paris	1031
100	Belin	Erwan	Bernières	1030
100	Leroy	David	Rouen	1030
100	Mercante	Denis	Caluire	1030

Ted Nasmith, *Mirror of Galadriel* de Stephen Walsh et enfin le génial *An Unexpected Party* de Angus Mac Bride qui offre ainsi une illustration inédite à ce jour. Les trois modèles restants se composent de 500 pièces : *Burglar Baggins* de Donato Giancola, *Éowyn & the Witch-King* de Angus Mac Bride et enfin *The Way is Shut* de Ted Nasmith. Pour l'occasion, ICE a imprimé un puzzle promotionnel de 60 pièces *Gandalf's Mark* de Larry Elmore.

Monde du Jeu

■ Ce Salon, pour lequel vous bénéficierez d'une réduction grâce à la page de publicité, sera à ne pas manquer. Vous y trouverez de nombreux éditeurs, des films, des initiations, des animations etc. Dragon® Magazine aura son propre stand sur lequel vous pourrez rencontrer la Rédaction ainsi que nos dessinateurs et auteurs. Le programme de nos trois jours vous est donné dans le Courrier. Nous espérons vous voir nombreux au **Monde du Jeu** où nous pourrons parler de vive voix et en prenant notre temps.

Figurines

Chauvet Créations

Septembre : ▲ Les licornes n'ont pas toutes été exterminées, victimes de magiciens ou d'alchimistes à la recherche de leurs cornes. La preuve : les sculpteurs de chez Chauvet Créations en ont trouvé une ! Cette **Licorne** est tranquillement allongée ; son image a été immortalisée dans la résine.

Fenryll

Octobre : ▲ Il règne toujours une aura de magie à Fenrylland ! Ce mois-ci, dans la gamme des monstres, vous découvrirez de vos yeux émerveillés **les Féeriques**. Ce blister abrite trois petites fées mignonnettes avec des petites ailes de libellule. Reprends-toi barbare, je vois une larme au coin de tes yeux ! ▲ Pour fêter dignement la sortie d'*Alien 4*, Fenryll vous propose son second blister de **Créatures de l'espace**, des pièces qui ont comme point commun avec Alien d'être en fin de ligne de vie des marines. ▲ Digne d'Abraracourcix, voici le **Commandement nain sur pavois**, un trio superbement sculpté et original. Le chef nain se fait porter par ses deux meilleurs gardes. Sur le champ de bataille ça sera du plus bel effet.

Novembre : ▲ Dans la collection de petites figurines qu'une marque d'œufs en chocolat avec une surprise dedans leur envie, Fenryland propose une **Grenouille-Vampire** et une **Grenouille-Sorcière**. ▲ Le souffle épique des grandes sagas à la *Conan* débarque en figurines avec ce blister de la gamme des champions. On y découvre un **Barbare et sa Captive**, une jeune et voluptueuse femme. ▲ Deux blisters de monstres nous envahissent ce mois-ci : l'**Ogre des Champs**, une superbe pièce qui écrasera sous sa semelle les Hobbits par dizaines (et pourquoi les Hobbits ?) ; et les **Hommes-Boucs**, que les amateurs de *RuneQuest* utiliseront pour représenter les Broos.

Jeux de cartes à collectionner

ICE

Octobre : ● Le **Lidless Eye Player's Guide** reprend le même principe que ses prédécesseurs : toutes les cartes de la série sont présentées en noir et blanc, accompagnées d'un commentaire sur le background et de conseils stratégiques. ● La prochaine extension américaine pour *The Wizards* arrivera avant Noël, il s'agit de **The White Hand**.

Hexagonal

Bientôt : ● La série **Sombres Séides** (traduction de *Dark Minions*), que les joueurs du *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux* attendent avec impatience, est prévue pour la fin de l'année. ● Rappelons que le **Championnat de France** du JCSA se déroulera les 31 octobre, 1er et 2 novembre dans le cadre du Salon le Monde du Jeu.

Jeux de plateau

Halloween

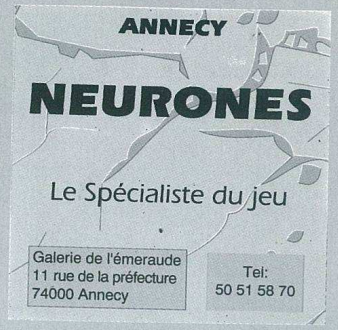
Novembre : ◆ Suivant la vogue des jeux de cartes pas à collectionner (*Élixir*, *Orcs & Trolls*), voici **Pirates des Caraïbes**. Ce jeu convivial vous propose d'incarner un célèbre pirate, d'accumuler des trésors et de défier vos ennemis. Se jouant de 3 à 6 joueurs, la boîte contient 168 cartes illustrées par Nicolas Malfin et Florence Magnin.

Hexagonal

Octobre : ◆ Rappelons la sortie du jeu de cartes (pas à collectionner) **Orcs & Trolls**. Drôle et convivial, il vous invite à prendre la tête d'une troupe d'Orcs en maraude (voir notre article dans le Dragon® Magazine 37). Le tout est illustré par Sandrine Gestin, Séverine Pineaux, Olivier Frot et Didier Graffet, des illustrateurs que vous avez l'habitude de voir dans notre magazine.

Siroz

Octobre : ◆ Voilà longtemps qu'un éditeur ne s'était pas lancé dans le jeu avec figurines, (la dernière fois, ce devait être *Léviathan* par Hexagonal). Siroz, avec **Demonworld**, s'affiche en alternative des jeux Games Workshop tout en amenant des éléments qui lui sont propres : des figurines en plomb et en 15 mm, des prix abordables et des règles bien faites. Pour les points communs, on note une bonne qualité de gravure, un thème heroic-fantasy et de nombreuses extensions.



BOUTIQUES PARTENAIRES

FRANCE

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

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

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

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

GRENOBLE
LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendal
38000 Grenoble
tél: 04 76 54 48 93

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

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

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

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

EXCALIBUR
11, rue François Dauphin
69002 - LYON
Tél: 04 78 37 51 86

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

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

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

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

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

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

NANTES
LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél: 02 51 84 05 05

SORTILÈGES
7, rue des Trois Croissants
44000 - NANTES
Tél: 02 40 12 14 99

NICE
JEUX ET REFLEXION
16, Boulevard Victor Hugo
06000 - NICE
Tél: 04 93 87 19 70

PARIS
LOEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél: 01 45 87 28 83

PAU
AU PETIT TROLL
13, rue Duboué
64000 - PAU
Tél: 05 59 27 05 51

PERIGUEUX
L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél: 05 53 06 39 74

PERPIGNAN
CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél: 04 68 34 89 39

POITIERS
LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél: 05 49 41 52 10

REIMS
DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51100 - REIMS
Tél: 03 26 47 79 91

EXCALIBUR
9, rue Salin
51100 - REIMS
Tél: 03 26 77 91 10

RENNES
LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél: 02 99 30 35 35

ROUEN
LE DÉ D'YS
160, rue Eau de Robec
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél: 02 35 15 47 46

SAINT ETIENNE
EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél: 04 77 21 32 26

SAINT GERMAIN EN LAYE
1D100
31, rue André Bonnenfant
78100 - SAINT GERMAIN EN LAYE
Tél: 01 39 73 03 84

STRASBOURG
PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél: 03 88 32 65 35

TOULON
CHOCHO'S
8, rue des Bonnetières
83000 - TOULON
Tél: 04 94 92 73 78

TOULOUSE
ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél: 05 61 12 41 48

TOURS
LA RÈGLE DU JEU
29, rue Marceau
37000 - TOURS
Tél: 02 47 64 89 81

TROYES
JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél: 03 25 73 51 86

VANNES
CAMISOLE
11, rue Gustave Thomas de Closmadeuc
56000 - VANNES
Tél: 02 97 42 79 55

VERSAILLES
CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 - VERSAILLES
Tél: 01 39 20 97 46

BELGIQUE

BRUXELLES
DÉDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél: 32 2 734 22 55

CINEY
LUDOS sprl
3, Zoning de Biron
5590-CINEY
BELGIQUE
Tél: 083/21 64 80

LIÈGE
CHAOS
6, rue Gérardrie
4000 - LIÈGE
Tél: 042 21 29 20

SUISSE

BIEL/BIENNE
DELIRIUM LUDENS Sarl
Rüschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél: 032/323 67 60

GENÈVE
AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENÈVE
Tél: 41 22 734 2576

Passion Jeux de Rôles,
des spécialistes
des jeux de rôles,
jeux de plateau,
jeux de cartes et figurines.
Nhésitez pas à les consulter.

PASSION JEUX DE RÔLES

Jeux de rôles

HALLOWEEN

Octobre : ■ Suivant le supplément sur les humains, publié le mois dernier pour *Shaan*, **Archeos** est un recueil de scénarios. ■ Le **Dossier confidentiel Pirates** est un supplément de jeu pour *Polaris*. Il contient un scénario et de nombreuses indications à réserver aux maîtres de jeu.

HEXAGONAL

Octobre : ■ Pour fêter dignement la dernière éclipse de lune du siècle (qui a eu lieu en septembre), le **Clanbook Gangrel** pour *Vampire la Mascarade* sort en français. Vous pourrez jouer d'ambiguïté, hurler avec les loups ou mordre avec les vampires, grâce aux multiples informations contenues dans le manuel. ■ Rappelons la sortie du **Rolemaster Compagnon VII**, véritable corne d'abondance pour *Rolemaster* qui comblera le joueur et le maître de jeu. Si le 5 et le 6 n'ont pas été traduits, c'est qu'ils sont moins intéressants. Hexagonal a préféré traduire directement le 7 afin que les amateurs français y trouvent leur compte.

Novembre : ■ Comment bâtir une chronique, le descriptif de la nation garou, les rites tribaux, le monde invisible, les contrées sauvages, le monde des esprits, les ennemis, les alliés, les Kami, des règles supplémentaires, voilà un bref aperçu du **Manuel du Conteur** pour *Loup-Garou*. Plus de 140 pages qui seront une mine inépuisable pour les conteurs. ■ Le nouvel **Écran** pour la seconde édition du *Jeu de Rôles des Terres du Milieu* devrait précéder de quelques semaines le passage du Père Noël. Une superbe fresque, exécutée par Zéphir d'elf (illustratrice de nombreuses cartes postales sur le thème du Roi Arthur), s'étendra sur les quatre voiets.

JEUX DESCARTES

Octobre : ■ Ça y est ! Après trois tentatives, voici enfin la **France** pour *Shadowrun* ! Auparavant, beaucoup d'auteurs se sont brisés sur les récifs de problèmes divers. Après la version de votre serviteur, celle de Léo Vespérini et celle de Croc et ses amis, Philippe Tessier a réalisé l'impossible : faire publier sa version de ce mythique supplément. Vous y découvrirez l'histoire de notre pays jusqu'en 2057, un descriptif des régions, des gens importants, des principales villes, etc.

Jeux de rôles VO

TSR

Octobre : ▲ C'est le grand retour des news TSR ! Voici donc le programme des parutions, mais attention, certains produits peuvent prendre du retard. Un sourcebook sur tout ce qui vogue sur les flots, c'est l'objet de **Of Ship and the Sea** qui vous permettra d'inclure de longues croisières sur fleuve ou mer dans vos campagnes de AD&D®. ▲ Et voilà 288 pages supplémentaires de sorts pour mages, récupérés dans toutes les publications officielles de TSR. C'est le second volume du **Wizard's Spells Compendium**. ▲ **Castle Spulzeer** est une aventure se déroulant dans FORGOTTEN REALMS® et plus précisément dans le royaume de Amn. Les aventuriers y affronteront une liche ! Une fois l'affaire terminée (une liche, ça ne va pas être facile), vous vous retrouverez dans le module **The Forgotten Terror** qui se déroule dans RAVENLOFT®. Ce dernier peut être utilisé en suite du premier ou indépendamment.

Novembre : ▲ Suivant *Evil Tide*, **Night of the Shark**, de la série MONSTROUS ARCANA™ est le second module d'une série de 3. ▲ J'espère que l'excellente gamme BIRTHRIGHT™ ne sera pas arrêtée car elle est de loin celle que je préfère (ça n'engage que moi). En attendant l'avenir, voici **The Book of Priestcraft**, un supplément contenant de nouveaux sorts et règles et décrivant les multiples ordres religieux qui parsèment Cerilia. Je sais que vous serez déçus, mais l'Ordre de Frère Willhem n'y figure pas. ▲ Sortez vos poussiéreux personnages de niveau 10 à 14, vous trouverez quatre aventures qui leur sont destinées dans **Four of Cormyr**, un recueil pour FORGOTTEN REALMS®. ▲ Imaginez qu'on est en train de tuer les dieux ! **Dead Gods** est une aventure en panoramique pour PLANESCAPE®.

WHITE WOLF

Octobre : ▲ World of Darkness : Sorcerers est un sourcebook pour *Mage* dans lequel vous trouverez tous les renseignements sur ces mages de l'ombre, y compris les règles pour incarner ces personnages. ▲ Pour *Wraith*, une nouveauté, **Guildbook : Puppeteers & Pardoners**, les fantômes ne vont plus oser sortir le jour ! ▲ Il manquait le petit supplément pour *Changeling*, le voici, il s'agit du **Kithbook : Nockers**, décrivant ces étranges artisans condamnés à rechercher éternellement la perfection. ▲ **Vampire : The Masquerade CD-Rom** tourne sous Windows 95. Il contient le livre de base, le Player's Guide, le Storyteller's, le Guide du Sabbat et le Storyteller's du Sabbat. Il fournit un système de création de personnage prenant en compte les pouvoirs décrits dans les clanbooks et permet de créer le background des personnages. Plusieurs générateurs permettent de créer des cités (incluant un historique), des lieux particuliers, des tables de rencontres, des plans en 3D (intérieurs et extérieurs). Ajoutez à cela un économiseur d'écran reprenant les dessins de Bradstreet et les fichiers de tous les dessins noir et blanc des ouvrages précédemment cités, vous obtenez, au final, un produit qui, s'il n'est pas indispensable, tient largement la route.

Novembre : ▲ Dans le cadre de l'année des alliés, White Wolf propose **Kinfolk : Unsung Heroes**, un supplément pour *Werewolf* vous invitant à découvrir le monde des humains qui se rallient à la cause de Gaia. ▲ Le nouveau jeu de White Wolf a été écrit à partir des multiples suggestions faites depuis 1 an par les joueurs du monde entier (m'enfin, surtout des States). L'univers est inspiré de l'auteur de SF George Alec Effinger saupoudré de World of Darkness. Ainsi vous serez projeté 150 ans dans un futur rempli d'Aliens et de créatures millénaires. **Æon** est la première incursion de White Wolf dans la science-fiction.

Olivier Noël

MONTPELLIER
EXCALIBUR
Epée de Bronze
Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines
7 bis rue de l'ancien courrier
34000 Montpellier
Tel: 67 60 81 33

NANCY
EXCALIBUR
Epée d'or
Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines
35 rue de la Commanderie
54000 Nancy
Tel: 83 40 07 44

Vous en avez assez de ces donjons en préfabriqué, reproduits à des centaines d'exemplaires ? Vous êtes las de ces salles toujours identiques, de cette impression de déjà-vu quand vous partez à l'aventure ? Ce Catapièce pour maîtres de donjons est fait pour vous !

LE CATAPIÈCE DU KOMBINAT DES CONSTRUCTEURS

Le Kombinat est représenté dans chaque royaume. Il rassemble les guildes de bâtisseurs les plus sérieuses et les meilleurs artisans indépendants de la région. Le label de qualité KC est attribué aux entreprises ayant signé la Charte des Bâtisseurs.

Les tarifs inscrits dans ce catalogue correspondent à des constructions neuves, brutes de pierres, d'une hauteur de plafond de 10 pieds. Ils proviennent de devis fournis par les partenaires suivants : les Compagnons Taupiers, la Société d'Aménagement d'Espaces Tyred®, l'A.M.M.V. et les Frères des Nouvelles Techniques.

Tous nos prix sont donnés en Couronne Royale d'argent (CA) ou d'or (CO). La parité est de 10 CA pour 1 CO.

Salle de contrôle

Cette pièce est destinée à la surveillance de secteurs interdits au public. Elle présente de nombreux avantages. La surveillance est constante et élimine tous les problèmes liés à l'utilisation de patrouilles tout en permettant la localisation précise des intrus éventuels. L'ensemble est constitué d'une salle de contrôle équipée de tableaux de surveillance (un par niveau) et d'un système de détection comprenant les capteurs sensitifs, le réseau de transmission et les localisateurs.

La salle de contrôle existe en deux tailles. La petite, de forme carrée, fait 5 mètres de côté, elle peut recevoir trois tableaux. La grande est hexagonale, ses murs peuvent accueillir cinq tableaux.

Un tableau de surveillance fait 4,60 m x 2 m. Le plan du niveau y est représenté en creux. L'emplacement d'un capteur est symbolisé par un orifice contenant une pierre lumineuse et fermé par un clapet monté sur pivot. Chaque niche correspond à un circuit de transmission spécifique.

Le capteur sensitif constitué de deux plaques d'ardoise entourant une triple rangée d'arceaux de noisetier est posé sur un levier simple relié au réseau de transmission. Cette structure réagit aux pressions (50 kg pour le modèle standard) avec un minimum de mouvement en surface. En marchant sur la plaque supérieure vous provoquez l'écrasement des arceaux, ces derniers réagissent immédiatement en poussant vers le bas la plaque inférieure. Le déplacement au niveau du sol est six fois moins important qu'au niveau du levier, lequel transmet le mouvement à la fourchette de maintien d'un circuit de transmission.

Le circuit de transmission est constitué de lames de bambou contrecollées. Des anneaux d'argent relient les éléments. L'ensemble des circuits forme un réseau abrité à l'intérieur de briques creuses.

Deux butées bloquent l'axe de la fourchette de maintien. L'ascension, suite au mouvement du levier, provoque un léger basculement ; il se traduit par le déplacement de la chaîne de lames de bambou et l'ouverture du clapet.

Les briques creuses sont percées de douze trous horizontaux, ou d'un conduit vertical. Les angles de mur et les passages de porte nécessitent l'utilisation de briques spéciales faites sur mesure.

Une aide de jeu médiévale fantastique destinée aux maîtres de jeu.

TERREDONJON™, offrez-vous un donjon, page 14.

Texte
Jeando Jodin
Dessins
Olivier Fraisier

Tarif de l'installation :
— La petite salle de contrôle : 120 CO*
— La grande : 560 CO*

Tarif des accessoires :
— Capteur sensitif : 10 CO pièce
— 100 mètres de lames de bambou contrecollées : 12 CA. Les anneaux de liaisons sont offerts
— Le lot de 100 briques "Horizontales" : 2 CO
— Le lot de 100 briques "Verticales" : 1 CO
— Le lot de 100 briques "Angles" : 5 CO

Pour une commande de 21 à 50 lots, une ristourne de 10 % est accordée. Pour toute quantité supérieure consultez-nous.

** Ces prix comprennent la construction du local, la gravure et la pose du ou des tableaux, la mise en place des terminaisons du réseau de transmission. Les pierres lumineuses sont à la charge du client.*

Le dortoir miroir

Ce dortoir est disponible en plusieurs tailles, allant de 6 à 20 lits. Il sert de piège contre d'éventuels assaillants et de leurre contre les espions. Il consiste à placer une fausse salle de dortoir ressemblant à la vraie et permettant ainsi à vos troupes de se mettre en place en cas d'attaque.

Le module est constitué d'un local de stockage (facultatif) et d'un dortoir contenant des lits spéciaux, des mannequins et un système de protection passif (en option).

Le lit d'apparence standard renferme un "transmetteur sonique" servant à diffuser les sons du véritable dortoir vers son miroir. Plusieurs modèles de transmetteurs sont disponibles : le transmetteur à pavillon de cuivre, les conques échos et le cor de Vubass.

Le "transmetteur sonique à pavillon de cuivre" comprend un cône capteur, placé au-dessus du lit de la vraie chambre, et un tuyau terminé par un "pavillon de restitution" placé sous l'oreiller du lit-miroir (modèle valable pour une distance linéaire inférieure à 15 mètres).

Les "conques échos" sont des coquillages originaires des mers chaudes. Le mâle capte les sons par l'intermédiaire de sa coquille. Grâce à la liaison empathique qu'il entretient avec sa femelle, il lui transmet l'image sonore de son environnement. Cette dernière est ainsi capable de le reproduire. Un couple de conques vit en moyenne 5 ans (valable pour une transmission comprise entre 5 et 25 mètres).

Le "cor de Vubass" est fabriqué à partir d'une corne de bélier enchantée par l'A.M.M.V. ; il sonorise un dortoir entier. Cet objet magique à effet permanent est fourni avec une pierre de silence. Le véritable cor de Vubass est estampillé et numéroté.

Les mannequins sont confectionnés sur mesure. Le modèle de base comprend une tête en cire et un corps en tissu garni de paille. Le modèle "sécubase" renferme une vessie remplie de gaz soporifique. Le "sécuplus" possède une armature en raphia barbé sensible aux faibles pressions (2 kg minimum). Le "super-sécuplus" renferme une poche à souffle et un lance-dard buccal.

Tarif des constructions :
— Le dortoir : 20 à 100 CO suivant sa taille
— Le local de stockage : 30 CO. Ce prix inclut la pose des bas-flancs de rangement et un berceau de transport

Tarif des accessoires :
— Le "transmetteur à pavillon" : 1 CO (prix du lit inclus)
— Un couple de "conques écho*" : 20 CO (hors nourriture)
— 50 kilos de planctons d'Isoëre (correspondant à un an de nourriture pour les conques) : 10 CO
— Le "cor de Vubass" : 5.000 CO + 100 CO/dormeur.
— Suivant le niveau de finesse, il faut compter entre 5 et 12 CA pour un mannequin de base
— Un "sécubase" : 2 CO, plusieurs gaz sont proposés au choix. L'hallucinogène pour 3 CO, le paralysant pour 5 CO, l'aveuglant pour 7 CO et le mortel pour 15 CO
— Un "sécuplus" coûte 10 CO sans le gaz
— Le "super-sécuplus" : 50 CO auxquels il faut rajouter le prix du gaz, les 250 CO du soufflet mécanique et les 5 CO du conduit d'air

Les tarifs et les brochures concernant nos différents modèles de systèmes de sécurité passifs sont disponibles sur demande auprès de notre représentant local.

** Les F.N.T. proposent pour 150 CO un stage d'une semaine pour former une personne à l'élevage et l'entretien des conques.*

La garde-robe

La Société d'Aménagement d'Espaces Tyred® a mis au point ce nouveau concept de garde-robe pour répondre aux besoins de confort de ses clients. Elle supprime la perte de temps occasionnée par la recherche des vêtements dans de lourds coffres de rangement ou à l'intérieur de penderies exiguës et mal aérées.

Cet aménagement comprend deux niveaux superposés ; le supérieur réservé à l'exposition des vêtements (surface 5 m x 5 m) et l'inférieur qui est un local technique (surface : 5 m x 3 m).

Le modèle "Apparat et Réception" contient une penderie tambour pouvant recevoir jusqu'à 200 vêtements répartis sur quatre perches supports, un manège porte-mannequins pouvant accueillir 24 tenues d'apparat et un grand miroir mural offert par la SAE Tyred®. Le niveau inférieur est occupé par deux braseros diffuse-parfums, une table avec pierres et fers à repasser, une lampe à carafe fixée sur une colonne à tiroirs. Un escalier à vis permet le passage entre les deux niveaux, il est principalement destiné au personnel chargé de l'entretien.

Le modèle "Gloire et Victoire" est destiné à un usage militaire. La penderie contient jusqu'à 80 armures en cotte de mailles et le manège peut abriter une dizaine d'armures de plates. Un atelier d'armurier occupe le niveau inférieur.

La penderie tambour (profondeur 1,60 m, hauteur 2 m, largeur 2 m) renferme un mécanisme à base

d'engrenages destiné à mettre le tambour et le plancher de la penderie en mouvement. Quand les perches tournent, le plancher de fer forgé se relève, évitant ainsi tout risque de chute accidentelle. Il reprend sa place dès que le tambour est stabilisé.

Le manège porte-mannequins (2,80 m de diamètre) tourne grâce à un ensemble d'axes de transmission mû par engrenages. Les mannequins démontables sont en osier renforcé dans le modèle "A & R", en bois chevillé dans le modèle "G & V". Une porte aménagée dans la paroi latérale permet d'accéder à l'espace débouchant sur l'escalier de service.

L'équipement standard du niveau inférieur fait appel aux dernières innovations technologiques. Le brasero muni d'une plaque de fonte sert à chauffer les pierres et le fer à repasser, tout en évitant qu'ils noircissent. Il diffuse également les parfums. Le coffret offert par le fabriquant contient six flacons d'essences de fleurs destinées à parfumer discrètement les vêtements et six flacons d'huiles essentielles de plantes efficaces contre la vermine et les insectes. La lampe à carafe permet d'accroître l'éclairage, toutefois il est impératif de la remplir d'eau limpide.

Tarif des structures :

— Le module vide : 120 CO (escalier inclus)

— La penderie complète (bâtis + machinerie + sol) : 500 CO pour le modèle "A & R", 730 CO pour le modèle "G & V"

— Le manège complet avec mannequins : 750 CO pour le "A & R", 900 CO pour le "G & V"

Tarif des accessoires :

— Une paire de braseros diffuse-parfums (3 CO)

— Un ensemble pour le repassage (22 CA)

— Une lampe à carafe sur meuble (5 CO)

— Une forge miniature avec soufflet manuel (60 CO)

— L'outillage pour l'entretien et la réparation de tout type d'armure (100 CO)

— Une enclume (7 CO)

La ventichambre

Cette installation bon marché présente plusieurs avantages. Elle assure l'aération des galeries basses, la ventilation des couloirs, le séchage du linge ou d'autres produits. Elle évite le développement des champignons et moisissures. Il est impératif de disposer d'une chute d'eau suffisamment haute pour fournir l'énergie à l'installation.

La centrale énergétique construite au pied de la cascade (hauteur minimale 15 mètres) peut alimenter jusqu'à quatre ventilateurs. Chaque ventilateur est placé au centre d'une chambre à air. L'air arrive par la galerie d'admission provenant d'un niveau supérieur ou de l'extérieur et repart par le collecteur de vent.

L'axe de la roue à aube de la centrale supporte à son extrémité une série de pignons crantés de différents diamètres. Le mouvement est transmis à un pignon fixe couplé à une poulie motrice. Une courroie de transmission fait la liaison avec la poulie de l'axe du ventilateur. Un levier de débrayage permet de stopper l'installation. Il suffit de faire glisser le pignon fixe pour changer le débit d'air. Le ventilateur peut faire de 250 à 1.000 tours par clepsydre d'une pinte.

Tarif des constructions :

— La centrale brute : 20 CO

— Une chambre à air : 15 CO

— Galerie d'admission : 6 CO les 10 m

— Collecteur de vent : 11 CO les 10 m

Tarif des accessoires :

— Installation de la centrale : 300 CO

— Pose d'un ventilateur : 18 CO

— Le contrat d'entretien 1 an : 18 CO

Il est possible de former votre personnel à ce type de travail. Consultez votre détaillant pour connaître le tarif et les dates des stages.

Les locaux présentés ci-dessous sont des réalisations uniques. Pour des raisons de discrétion, nous tairons le nom de nos clients et le montant des travaux.

La laverie automatique

Elle est particulièrement utile dans les grands monastères, les garnisons centrales et les communautés urbaines mais nécessite la proximité d'un torrent. Elle permet de doubler voire tripler le nombre de lessives annuelles. Les Compagnons Taupiers, les Frères des Nouvelles Techniques, et l'A.M.M.V. ont collaboré à cette réalisation.

La lingerie est occupée par une douzaine de wagonnets. La laverie proprement dite contient un chauffe-eau, une lessiveuse, une rinceuse, une roue à eau avec sa conduite forcée et un lithophone rythme-action. Le séchoir est facultatif si l'on dispose de grands espaces.

Le local de nettoyage a une hauteur de plafond de 6 mètres. Le torrent se trouve à l'une de ses extrémités. Un bassin d'une profondeur de deux mètres est creusé à sa base, il est surmonté d'un châssis supportant la roue à eau sur laquelle des ailettes sont fixées. Les axes porte-seaux sont chevillés dans les rayons, chaque seau est muni d'une crosse permettant de le vider dans le réceptacle de la conduite forcée.

La conduite guide l'eau jusqu'à la marmite du chauffe-eau. La marmite en cuivre, d'une contenance de 1.000 litres, est dotée d'un flotteur qui déclenche, quand l'eau atteint le niveau désiré, la fermeture de la vanne d'arrivée d'eau. La chaufferie du chauffe-eau en pierre taillée est alimentée au bois.

La lessiveuse en bois doublé de fer blanc possède un fond incurvé percé d'un trou central ; une rame sert de bouchon. Son fond est tapissé d'une grille fine amovible. L'eau est évacuée par une canalisation souterraine débouchant en aval du bassin.

La rinceuse, réalisée à partir d'un fût contenant les battoirs, est placée sur le parcours de la conduite d'évacuation de l'eau. Une partie de la paroi du fût est découpée et transformée en porte. Toute les lattes sont ajourées. Une manivelle entraîne le mouvement des battoirs plantés dans un axe de roue.

Le lithophone rythme-action est un instrument de musique constitué de plaques de pierre de différentes tailles et épaisseurs et de marteaux mûs par des bras reliés à un mécanisme d'horlogerie très sophistiqué. Chaque son émis correspond à un ordre pour le golem.

Le personnel de cette laverie est constitué de deux préposés à l'étendage et d'un golem de pierre mis au point par l'A.M.M.V. Cette nouvelle génération de golem est capable d'effectuer une vingtaine de gestes techniques différents et de mémoriser une séquence de cinquante instructions.

Le fonctionnement est simple. La marmite se remplit de façon automatique, le golem remplit le foyer de bois et allume le feu. Il verse le contenu de six wagonnets de linge, de deux brouettes de cendre et d'un sac de plantes dans la lessiveuse. Il rajoute l'eau bouillante et tourne le linge à l'aide d'une rame. Après avoir vidangé la lessiveuse, son contenu est transféré dans la rinceuse puis dans le tombereau utilisé par les préposés à l'étendage.

Bloc opératoire pour squelettes

Le bloc opératoire fut réalisé par la S.A.E. Tyred® pour un nécromant exploitant une mine de soufre dans un volcan en activité. L'installation permet de fabriquer les prothèses et autres éléments de consolidation et de réaliser leur mise en place.

La zone réservée à la fabrication comprend une forge, un creuset et des moules destinés à la confection de prothèses d'articulations, une enclume pour le façonnage des plaques d'ostéosynthèse et un mortier pour fabriquer la charpie servant à colmater les trous. Le secteur du bloc est occupé par une table, un établi, une caisse d'outils (limes, mèches, trusquin, marteaux, poinçons, etc.) et une meule à eau servant au polissage des différents éléments.

Le tout à l'égout

Cette installation fut commandée par une importante confrérie religieuse aux Compagnons Taupiers. Le monastère occupe une petite surface en extérieur. Les appartements, ateliers, entrepôts et autres lieux de vie sont construits dans les galeries d'une ancienne carrière.

Les collecteurs périphériques vont des latrines, cuisines et ateliers vers le collecteur central. Un pavement en pâte de verre tapisse le sol de chaque conduit. Le tronçon terminal du collecteur axial est couvert d'une mosaïque de céramique vitrifiée, évitant tout risque d'adhésion accidentelle ou provoquée. La pression des détritus provoque l'ouverture de la trappe munie d'un ressort de rappel. Le dispositif est complété par une fosse couverte d'une couche de sable et habitée par un limon vert. La décomposition des ordures provoque la formation d'un gaz léger très inflammable. Ce problème a été résolu par la mise en place dans le plafond d'une dalle poreuse prolongée par un tube. Ce dernier achemine le gaz jusqu'aux lampes éclairant l'immense bibliothèque.

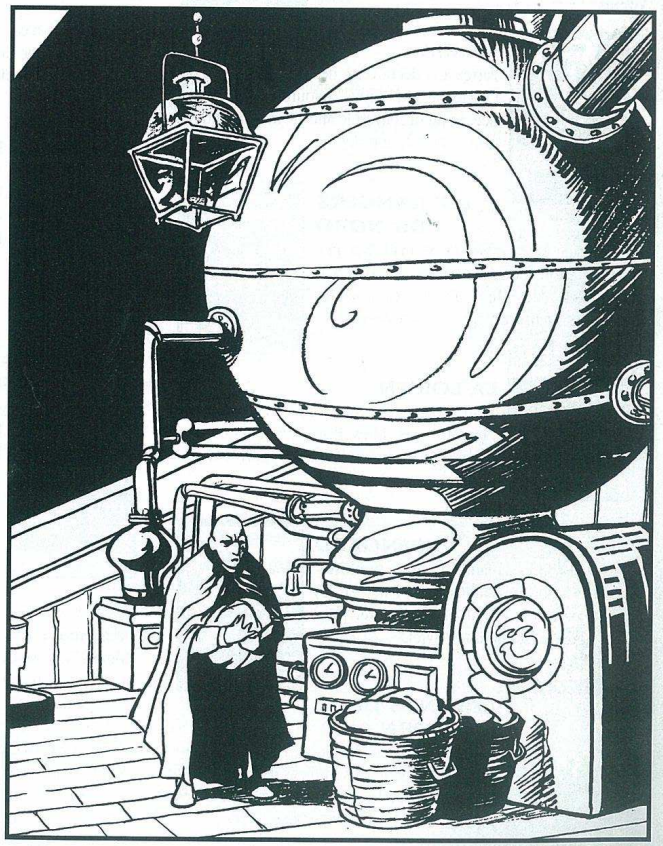
Le monastère est aussi muni d'un vide-ordures expérimental. Une cavité d'un mètre de diamètre et profonde de cinq mètres a été aménagée dans le sol du cabinet de travail du Grand Prêtre. Une *sphère d'annihilation* occupe le fond du puits. Malheureusement, un frère de grande taille passant dans une galerie sous-jacente fut tué en heurtant le vide-ordures. Depuis, la galerie est condamnée.

L'unité d'embouteillage d'élixirs

Un groupe de sorciers installé au bord d'un marécage riche en plantes médicinales demanda aux Frères des Nouvelles Techniques de mettre au point cet ensemble. Le maître d'œuvre du projet ayant connaissance de l'affaire Balthazar Bercus, résolue par Frère Willhem (voir Dragon® Magazine 30 et 31), supprima le tour à potier et toute l'infrastructure devant servir à la confection des flacons par le zombi.

L'atelier comprend deux parties distinctes. Une réservée à la préparation des ingrédients, l'autre au conditionnement. Le premier secteur est structuré autour d'une roue actionnée par un animal de trait. Des courroies partant de l'axe de la roue fournissent l'énergie motrice nécessaire aux différents postes. Pour les mortiers, un arbre à cames anime les pilons fixés sur des arcs flexibles. La presse à balanciers tourne par l'intermédiaire d'engrenages tronconiques, tout comme la meule à broyer. Le ventilateur du séchoir est en prise directe sur la courroie de transmission. Dans le second secteur, un zombi est placé dans une roue qui gère la chaîne d'embouteillage à l'aide d'un jeu complexe de leviers et d'engrenages.

La dame-jeanne renfermant l'élixir concocté par les sorciers est placée tête en bas. Une crémaillère agit sur son robinet. Le niveau de remplissage des flacons est contrôlé par l'intermédiaire d'un plateau monté sur ressorts. À partir d'un certain niveau d'écrasement (correspondant au remplissage complet de la bouteille) il provoque la fermeture du robinet et la mise en mouvement de la chaîne. La pose du bouchon et la mise en caisse sont faites manuellement.



Le Jeu de Rôles des Terres du Milieu

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

LA CARTE

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

L'ÉCRAN

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

LES CRÉATURES DES TERRES DU MILIEU

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

LES TRÉSORS DES TERRES DU MILIEU

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

MORIA

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

LES RANGERS DU NORD

L'Arthedain aux alentours de 3A 1640. Avec une présentation de La Comté, Fornost, Annúminas, des Dúnedain et des Lossoth. Plusieurs aventures vous sont proposées.

LA LÓRIEN

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

ISENGARD

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

LES ENTS DE FANGORN

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

LES CAVALIERS DU ROHAN

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

LE ROYAUME PERDU DU CARDOLAN

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

LA COMTÉ

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

LES VOLEURS DE THARBAD

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

RIVENDELL

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

AUX PORTES DU MORDOR

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

LES ASSASSINS DE DOL AMROTH

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

LA PORTE DES GOBELINS

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

LES RUINES HANTÉES DES DUNÉENS

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

Vue de Profils

Le Maître de Donjon

La fraternité secrète des Maîtres de Donjon accueille des gens de tous horizons. Le but de leur vie est de faire souffrir d'innocents aventuriers dans des dédales de couloirs peuplés de monstres gardant des trésors.

Le Maître de Donjon consacre son existence à contrôler et développer une forteresse généralement souterraine qui lui sert à la fois de retraite et de terrain de sport. Le donjon lui est aussi bien un refuge qu'un lieu de détente. À l'instar des anciens Romains, qui assistaient aux jeux du cirque, le Maître de Donjon se divertit en développant son donjon et en observant ses occupants et visiteurs. Ceux-ci, tels des rats de laboratoires, se heurtent aux pièges et énigmes que produit le Maître.

Bien entendu, le donjon est aussi une grande source de profit, car chaque aventurier qui y meurt apporte sa propre quote-part au trésor général. Sans parler du loyer versé par les diverses créatures qui hantent les couloirs et les salles du complexe.

Plus le Maître est expérimenté, plus son donjon est vaste, complexe et réputé. Le Maître de Donjon le plus connu de tous est sans doute le mage Halaster, dans les Royaumes Oubliés, lequel est à l'origine du fameux Montprofont, situé sous Eauprofonde [1].

Pré-requis : N'importe quelle classe ou race de personnage peut exercer la profession de Maître de Donjon. Toutefois, les personnages d'alignement bon en sont exclus : il faut savoir développer un certain cynisme et aimer voir souffrir les autres pour faire carrière dans cette branche. Le personnage doit avoir un minimum de 13 en Intelligence et en Sagesse.

Compétences martiales : Ce profil ne nécessite pas l'usage d'une arme particulière et ne restreint pas l'utilisation des armes et armures.

Compétences diverses recommandées : Ingénierie, Lecture/écriture, Maçonnerie, Combat aveugle, Commandement, Cryptographie.

Équipement : Dès le début de sa carrière, le Maître de Donjon possède un donjon. Celui-ci est au départ de petite taille mais ne demande qu'à s'agrandir si le personnage réussit à y attirer suffisamment d'occupants et d'aventuriers. Le type du donjon est déterminé par un jet sur la table suivante :

1d100	Type de donjon
01-15	Catacombes
16-39	Cavernes
40-50	Château abandonné
51-55	Labyrinthe
56-75	Mines abandonnées
76-95	Repaire souterrain abandonné
96-00	Temple abandonné

Le donjon peut posséder jusqu'à trois salles de 9 cases [2] par niveau du personnage. À lui d'en déterminer la destination. L'une des salles peut être plus grande aux dépens d'une (ou des deux) autre(s). De même, on peut imaginer un donjon de deux salles, par exemple une de 10 cases et une de 17. Chaque salle a droit à autant de portes que le Maître le désire ainsi qu'aux couloirs et corridors nécessaires pour la relier aux autres. Toutefois, la quantité totale de couloirs du donjon ne peut pas dépasser 5 fois le niveau du Maître en cases. Ainsi, un Maître de 5e niveau possède un donjon de 135 cases représentant au maximum 15 salles, avec au plus 25 cases de couloirs.

Chaque fois que le personnage change de niveau, il peut faire construire trois nouvelles salles avec leurs corridors. Le Maître de Donjon n'est pas contraint à toujours étendre son complexe en le creusant ou en le construisant, il peut très bien l'acheter. Par exemple, un Maître de 4e niveau qui passe au 5e peut céder son donjon à un autre Maître et en acquérir un nouveau plus grand.

Selon son niveau, le Maître peut attirer un certain nombre de créatures pour vivre dans son donjon. Il a droit à 10 DV de créatures maximum par niveau, à répartir selon ses désirs. Toutefois, une créature donnée ne peut pas avoir plus du niveau du Maître en DV. Au premier niveau, il peut donc y avoir au mieux dix créatures de 1 DV. Mais au 2e, il peut y avoir dix créatures de 2 DV ou dix de 1 DV et cinq de 2 DV, ou toute autre combinaison.

Les créatures attirées payent un loyer au Maître. Ce loyer prend généralement la forme de trésors prélevés sur les aventuriers qui viennent dans le donjon. En échange, le Maître de Donjon entretient les locaux et assure la publicité du donjon. Il veille donc à ce que des aventuriers se présentent régulièrement sur place pour alimenter ses locataires.

Le montant du loyer est au choix du Maître de Donjon, mais une bonne moyenne se situe à 5 po par mois et par DV

(1) Cf. DRAGON® Magazine n° 14.

(2) La case est l'unité de surface utilisée universellement par les Maîtres de Donjon, elle mesure trois mètres de côté.

Devenir propriétaire d'un donjon ? Allez chez TERREDONJON™, page 14.

Une aide de jeu pour AD&D®, destinée aux joueurs et MJ

Texte
Luc Masset

de créature. Pour chaque pièce d'or en dessous de 5, les créatures disposent d'un bonus de + 1 pour toutes leurs activités contre les visiteurs. Inversement, pour chaque pièce d'or au-dessus de 5, les locataires ont un malus de -1. Ainsi, plus le Maître taxe les résidents du donjon, et plus ils ont de chances de succomber face aux aventuriers en maraude.

Avantages : Le Maître de Donjon a des pouvoirs de scrutation qui s'étendent à tout son complexe et qui évoluent avec l'expérience. Ces pouvoirs ne fonctionnent que dans l'enceinte du donjon qui lui appartient.

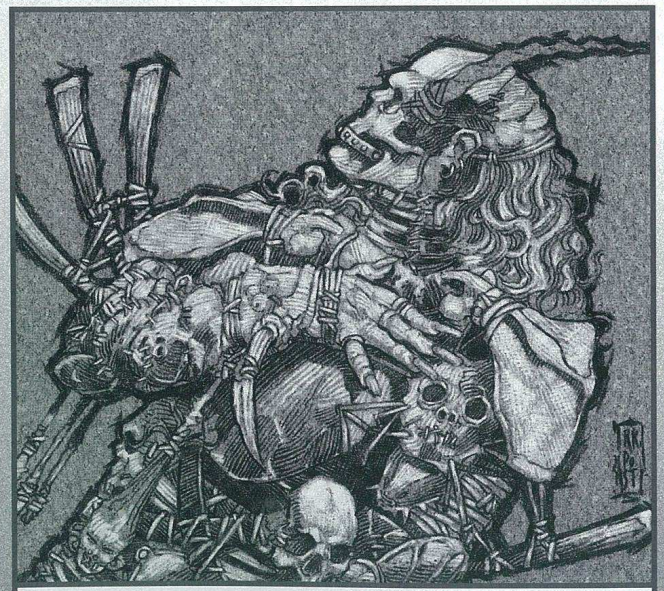
- Au premier niveau, le Maître a le pouvoir de *clairaudience* dans tout le donjon. Il peut entendre ce qui se passe dans une salle ou un couloir en se concentrant sur le point qu'il désire.
- Au troisième niveau, le Maître a le pouvoir de *clairvoyance* dans les salles du donjon. Là encore, il doit se concentrer sur la salle qu'il veut voir. Ce pouvoir peut être combiné avec la *clairaudience*.
- Au sixième niveau, il obtient la possibilité de voir par les yeux de la créature de son choix dans le donjon. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les résidents, pas sur les visiteurs. La créature n'est pas consciente de servir d'espion au Maître et celui-ci ne peut pas la contrôler.
- Au neuvième niveau, le Maître peut investir une créature résidente de son choix dans le donjon et contrôler ses actes. La créature a toutefois droit à un jet de sauvegarde contre la magie si son existence est mise en jeu. Si elle le réussit, elle regagne le contrôle de son corps.
- À partir du vingt-et-unième niveau, le Maître est omniscient pour tout ce qui concerne son donjon. Il sait exactement tout ce qui s'y passe et ce qui s'y dit, que ce soit du fait des résidents ou des visiteurs.

Outre ces pouvoirs, le Maître de Donjon acquiert progressivement un certain nombre de téléporteurs qui lui permettent — et à lui seul — de se déplacer dans son complexe. Dès le premier niveau, il en a un qui mène d'un point situé dans le donjon à un point situé à l'extérieur. Ensuite, il acquiert un nouveau téléporteur dans le donjon tous les deux niveaux. C'est à lui de les placer à son gré ; mais un téléporteur une fois placé ne peut être changé. Chaque téléporteur du donjon permet au Maître d'aller vers n'importe lequel des autres ou vers le point extérieur choisi au premier niveau.

Inconvénients : Le Maître de Donjon passe tellement de temps à gérer son complexe qu'il délaisse quelque peu ses autres activités. Aussi, tous les points d'expérience qu'il gagne sont divisés par deux.

Il n'est pas bon qu'un Maître s'éloigne trop longtemps de son donjon. S'il passe plus d'une semaine à distance, il court le risque qu'un autre Maître s'en empare, que des aventuriers le pillent ou que des locataires le désorganisent. Pour chaque semaine passée hors du donjon au-delà de la première, tirez 1d4 sur la table suivante en ajoutant à chaque fois le résultat de la semaine précédente :

Jets cumulés	Événement
1	Éboulement localisé ; une salle et les couloirs adjacents sont perdus.
2	Un monstre nettoyeur (cube gélatineux, otyugh, etc.) s'échappe et tue 1d10 DV de locataires.
3	Des orques ont creusé une galerie de communication directe avec un autre donjon ; une guerre est à craindre.
4	Conflit sanglant entre résidents ; 2d10 DV de locataires perdus.
5	Infestation de vermines (rats, chauves-souris, hobbits, etc.) ; 3d10 DV de locataires mécontents s'en vont.
6	Inondation ; 2d100 cases du donjon sont submergées et doivent être écopées.
7	Irruption d'aventuriers ; ils s'installent à demeure dans une salle.
8	Des nains mineurs font une percée dans le donjon ; 3d10 DV de locataires tués.
9	Un groupe d'aventuriers réussit une expédition dans le donjon ; 1d10 x 1.000 po de trésor perdues ; 2d10 DV de locataires tués.
10	Infestation d'ombres des roches ; ces monstres fouisseurs ont rajouté 1d100 cases de galeries de manière chaotique.
11	Irruption d'une source chaude dans un couloir ; la chaleur le rend impraticable.
12	Des représentants du *Guide des Donjons* se sont présentés pendant l'absence du Maître ; une étoile de moins dans le guide ; moitié moins de résidents attirés au prochain passage de niveau.
13	Invasion de morts-vivants dans la partie la plus basse du donjon.
14	Une guilde de voleurs s'est installée dans quelques salles : 10d1.000 po en moins dans le trésor.
15	Un concurrent lance une campagne publicitaire pour son donjon ; 3d10 DV de locataires s'en vont.
16	Guerre en surface ; les locataires s'y impliquent et 5d10 DV meurent.
17	Poche de gaz percée par un résident imprudent ; 2d10 DV de locataires empoisonnés ; 3d10 cases impraticables.
18	Un dragon s'intéresse au donjon ; il s'installe dans une grande salle et refuse d'en sortir.
19	Tremblement de terre ; 2d100 cases du donjon s'éboulent.
20	Un confrère a réussi à prendre le contrôle du donjon ; il ne reste plus qu'à en construire ou en voler un autre.



"Moi ? Profiter de l'absence d'un confrère et néanmoins ami pour envahir son Donjon !?! Jamais de la vie..."
Dessin de R. K. Post

Pécule : Un Maître de Donjon entame sa carrière avec 1.000 po qu'il peut investir pour ajouter des pièges et autres accessoires à son complexe. Ce pécule augmente selon le loyer qu'il perçoit des résidents de son donjon.

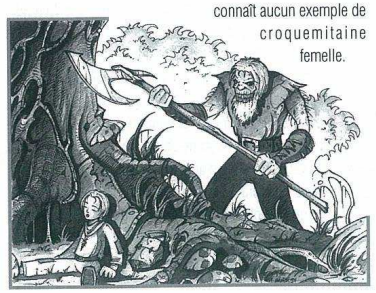
DES MONSTRES ENFANTINS

On affirme que tous les aventuriers sont des névrosés, ce que nous nions. Pourtant certains présentent des traumatismes dont l'origine se situe dans leur enfance.

CROQUEMITAINE

Climat/terrain :	Forêts
Fréquence :	Très rare
Organisation :	Solitaire
Cycle d'activité :	Nocturne
Régime :	Enfants
Intelligence :	Élevée
Trésor :	Néant
Alignement :	Loyal mauvais
Nombre :	1
Classe d'armure :	3
Déplacement :	14
Dés de Vie :	8
TACO :	13
Nb. d'attaques :	1
Dégâts/attaque :	1d8 + 7 (hache de bûcheron)
Attaques spéciales :	Magie (voir plus bas)
Défenses spéciales :	Magie (voir plus bas), jets de sauvegarde de magicien
Résistance magique :	15%
Taille :	M
Moral :	17
Valeur en PX :	4.000 + PX de magicien

Description : Le croquemitaine est souvent présenté comme une figure monstrueuse générique, ou comme un amalgame de divers prédateurs humanoïdes tels que trolls et ogres. Il s'agit en fait d'une créature bien réelle, mais considérablement plus rare qu'un troll ou qu'un ogre. Un croquemitaine est assez semblable à un ogre, mais il possède une peau très blanche, des yeux rouges et une longue barbe en bataille dont la couleur varie avec l'âge. On ne connaît aucun exemple de croquemitaine femelle.



Une très rapide étymologie de son nom indique que le croquemitaine ne dévore pas exactement les enfants tout crus, comme on le dit généralement, mais s'intéresse principalement à leurs mains (leurs mitaines), symboles du pouvoir de création. Le croquemitaine étant toutefois à la recherche de nourritures plus physiques et moins symboliques, il arrive régulièrement qu'il dévore toute sa victime, et non pas uniquement ses mains.

La jeune victime du croquemitaine, incapable d'accomplir quelque tâche que ce soit dans une société médiévale, meurt en général assez rapidement. Durant toute la période qui suit l'ablation de ses mains, elle reste morose et dépressive, sans aucune capacité créatrice, et ne fait aucun rêve. Sa créativité et son pouvoir de *faire* ont été dévorés par le croquemitaine.

Le pouvoir de création ainsi dévoré par le croquemitaine se manifeste par une maîtrise parfois sans égale de la magie de Conjuration et d'Abjuration. Chaque paire de mains dévorée représente, selon l'imagination et la créativité de l'enfant, entre 500 et 1.500 points d'expérience pour un croquemitaine. Un croquemitaine évolue tout comme un magicien : il peut lancer autant de sorts par jour qu'un magicien du même niveau, avec la même puissance, et ses jets de sauvegarde évoluent comme ceux d'un magicien (minimum niveau 8). Étrangement, les enfants capables de nourrir un croquemitaine (en termes humains, les enfants de moins de douze ans) sont totalement immunisés aux effets directs de ses sorts. Un croquemitaine lance ses sorts comme un pouvoir, c'est-à-dire de façon instantanée et sans devoir les sélectionner en début de journée.

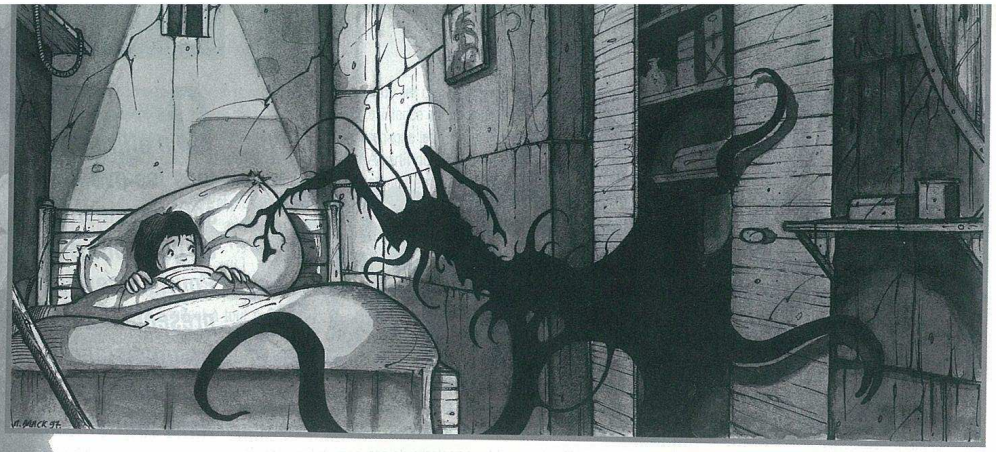
Combat : Un croquemitaine ne combat que pour se défendre, s'emparer du pouvoir ou, bien entendu, dévorer des enfants. Il est alors formidablement agressif et direct, cherchant à se débarrasser le plus rapidement possible d'un grand nombre d'ennemis. La plupart d'entre eux excellent à utiliser leur environnement contre des ennemis plus nombreux : une *boule de feu* dans une forêt ou un bâtiment peut très rapidement rompre la cohésion de leurs adversaires.

Habitat/société : Les croquemitaines sont des créatures solitaires et indépendantes, dont le principal objectif semble être le pouvoir. Leurs méthodes sont généralement brutales et directes, ce qui constitue la principale faiblesse d'un jeune croquemitaine. Par contre, ceci ne représente pas

Une aide de jeu pour AD&D®, destinée aux MJ.

Faites-vous peur, page 38.

Texte
Sébastien Andrivet
Dessins
Mickael Brack



un obstacle réel pour un vieux croquemitaine, doté d'une grande puissance magique.

Les croquemitaines s'emparent fréquemment du pouvoir dans des structures de plus en plus étendues : tribus, villages, guildes, bourgs, bandes de mercenaires… Ceux qui tombent sous le joug d'un croquemitaine sont condamnés. Outre qu'il dévore chacun de leurs enfants, le croquemitaine ne laisse qu'une terre brûlée derrière lui lorsqu'il part vers de nouveaux horizons. Les raisons exactes de ce comportement apparemment rituel sont inconnues.

MONSTRE SOUS LE LIT

(Forme adulte entre parenthèses)

Climat/terrain :	Habitations *(demi-plan des ombres)*
Fréquence :	Discutable
Organisation :	Parasite solitaire *(solitaire ?)*
Cycle d'activité :	Nocturne *(quelconque)*
Régime :	Émotions *(aucun)*
Intelligence :	Basse
Trésor :	Néant
Alignement :	Neutre mauvais
Nombre :	1
Classe d'armure :	8 *(NA)*
Déplacement :	2 *(12)*
Dés de Vie :	2 *(NA)*
TACO :	19
Nb. d'attaques :	1
Dégâts/attaque :	Néant
Attaques spéciales :	Aucune
Défenses spéciales :	Aucune *(immunisé aux attaques de toutes sortes)*
Résistance magique :	Aucune *(100%)*
Taille :	M
Moral :	8
Valeur en PX :	270 *(6.000)*

Description du stade larvaire : Au stade larvaire, le monstre sous le lit a une apparence générale de mollusque totalement noir et froid n'apparaissant pas à l'infravision. Il est difficile d'identifier des parties anatomiques précises sur un monstre sous le lit, mais il est établi qu'il dispose d'un grand nombre de tentacules et d'au moins un œil. Le poids total de la créature oscille entre cinquante et soixante kilogrammes.

Le stade larvaire du monstre sous le lit n'a d'existence physique que nocturne. Lorsqu'il est touché par la lumière, il bascule instantanément sur le demi-plan des ombres. Il se matérialisera de nouveau à l'endroit où il a disparu dès la tombée de la nuit suivante. Dans le plan des ombres, le monstre sous le lit se replie en une boule noire et spongieuse. Comme les prédateurs l'évitent dans cet environnement, il est probable qu'il est extrêmement toxique.

Un monstre sous le lit peut se mouvoir en rampant physiquement. Il peut également se déplacer dans le demi-plan des ombres, à une vitesse équivalente à sa vitesse physique. Il peut ainsi, durant la journée, changer de repaire pour la nuit suivante si les deux lieux sont assez proches. Les monstres sous le lit peuvent hanter tout lieu sombre, comme un placard ou le dessous des escaliers.

Le monstre sous le lit ne peut atteindre le stade adulte qu'avec l'aide d'un jeune enfant, de quelque race qu'il soit (à l'exception des races n'ayant pas peur du noir parce qu'elles disposent d'une vision nocturne développée). L'intensité des émotions, notamment la peur, que ressent un enfant plongé dans le noir permet à la créature de lancer son processus de croissance. Le monstre sous le lit doit, pour achever cette transformation, capturer l'enfant avec un tentacule : il doit réussir à le toucher, puis opposer sa Force (12) à celle de l'enfant. S'il gagne, il engloutit sa victime. Cette attaque ne fait pas de dégâts (autres que psychologiques, la plupart des victimes rationalisant toutefois l'attaque pour en faire un cauchemar) ; par contre elle a 20% de chances de déclencher la transformation du monstre sous le lit en spécimen adulte.

Description du stade adulte : Le stade adulte est construit autour de l'émotion la plus violente ressentie par le jeune enfant lorsqu'il se fait engloutir par le monstre sous le lit. Dans l'immense majorité des cas, il s'agit de l'appel au secours adressé à ses parents. Le stade adulte du monstre sous le lit se construit donc sur l'image des parents du jeune enfant, en général une fusion de l'image de son père et de sa mère. Souvent, la créature androgyne sera approximativement de la taille d'un géant des collines, la taille d'un adulte aux yeux d'un enfant. Le monstre adulte acquiert également la capacité à produire des monstres larvaires.

Le monstre sous le lit adulte est une créature presque exclusivement extraplanaire, n'apparaissant que sur le demi-plan des ombres. L'unique exception est pour le ou les enfants qu'il a engloutis à son stade larvaire, avec lesquels il conserve une résonance tant que lui ou eux ne sont pas définitivement morts.

Apparemment, l'espace du demi-plan des ombres correspond dans une certaine mesure à l'espace de notre plan. Si le monstre et son ancienne victime devaient se trouver dans des régions qui se correspondent, la victime, et elle seule, percevrait la forme adulte de son monstre sous le lit. Le monstre serait pour elle une créature pleinement réelle, se déplaçant sur le plan matériel. Les autres personnes présentes à ce moment ne peuvent percevoir que les conséquences des actions du monstre, apparemment dues à une présence imperceptible et intangible (*NDLR : le mystère des poltergeist est enfin éclairci !*).

La rencontre entre un monstre sous le lit et l'individu lui ayant permis d'atteindre le stade adulte est extrêmement rare, mais aussi extrêmement dangereuse. Il semble en effet qu'engloutir une deuxième fois l'individu permette au monstre sous le lit d'atteindre un troisième stade, bien plus évolué que l'état adulte.

Le monstre sous le lit adulte est, par nature, invincible pour son ancienne victime : il est en effet l'image des parents, infaillibles et bien plus forts que l'enfant. Ceci est vrai quel que soit l'âge de la personne (même devenue adulte) : le monstre sous le lit sera toujours bien plus fort et, quel que soit sa puissance, le personnage ne pourra lui occasionner que les dégâts qu'un jeune enfant pourrait infliger à son père. L'approche d'un monstre sous le lit est accompagnée, durant les trois jours précédant la rencontre, d'un violent retour des cauchemars engendrés par les rencontres durant l'enfance avec le stade larvaire, ainsi que des névroses associées (et notamment une violente peur du noir et de la solitude).

L'unique moyen connu de vaincre un monstre sous le lit au stade adulte est que le personnage, au moment d'être englouti une deuxième fois, parvienne à surmonter son reliquat de peur et de dépendance envers ses parents. Ceci représente un jet de sauvegarde contre la mort magique, à modifier en fonction des expériences du personnage, de l'interprétation du rôle lors des cauchemars et de la rencontre avec le monstre sous le lit adulte.

Combat : Le monstre sous le lit larvaire ne peut que tenter d'attraper un enfant avec ses tentacules. Le monstre sous le lit adulte, lui, est proprement invincible et doté de pouvoirs fabuleux. Il est pratiquement invulnérable et possède une force irrésistible. Sa résistance à la magie de la victime est complète, et il ne peut être affecté par les sorts d'un tiers puisqu'il se trouve en réalité sur un autre plan. Le MJ peut également le doter de pouvoirs tels que la téléportation ou la capacité à retrouver le personnage en permanence, qui correspondent à l'idée exagérée qu'un jeune enfant peut avoir des capacités de ses parents.

Habitat/société : Le monstre sous le lit larvaire est un prédateur parasite solitaire et peu intelligent. Rien n'est connu sur la société des monstres sous le lit adultes, mais ils semblent également solitaires.

PROFANATEUR

Climat/terrain :	Agglomérations
Fréquence :	Très rare
Organisation :	Solitaire
Cycle d'activité :	Diurne
Régime :	Omnivore
Intelligence :	Élevée
Trésor :	Néant
Alignement :	Neutre mauvais
Nombre :	1
Classe d'armure :	8
Déplacement :	12
Dés de Vie :	4
TACO :	17
Nb. d'attaques :	1
Dégâts/attaque :	Selon l'arme
Attaques spéciales :	Néant
Défenses spéciales :	Immunisé aux armes inférieures ou égales à + 1
Résistance magique :	10%
Taille :	M
Moral :	12
Valeur en PX :	9.220
Psioniques :	Toutes les capacités d'un psioniste de quatrième niveau (toutes les caractéristiques d'un profanateur sont considérées comme étant de 15).

Description : Il est fréquent que les enfants croient que leurs parents ne sont pas leurs vrais parents, mais des imposteurs nourrissant de noirs desseins à leur encontre. Parfois, ils ont raison.

Les profanateurs sont des créatures dont la carrure et la silhouette rappellent celle des gobelins, mais qui semblent constituées d'un noir d'ombre (leur donnant la capacité à se dissimuler dans les ombres à 95%). Ils recherchent activement les parents de certains types d'enfants ; on ignore pourquoi ils choisissent une victime plutôt qu'une autre, mais il semblerait qu'ils agissent guidés par une série extrêmement complexe de prédictions astrologiques. L'hypothèse la plus sérieuse à ce jour est que les profanateurs tentent, en remplissant leur prophétie, d'empêcher une sorte de catastrophe cosmique.

Lorsqu'un profanateur trouve les parents de l'enfant qu'il convoite, il les assassine, puis vide les dépouilles selon un rituel très précis. Il ne lui reste qu'à se sacrifier au-dessus des cadavres vides pour les remplir chacun de la moitié de son sang. Les parents morts sont alors deux aspects du profanateur, et possèdent les caractéristiques ci-dessus (qui sont également celles du corps d'origine du profanateur). Le profanateur récupère également les souvenirs des parents. Il ne les obtient toutefois jamais de façon complète, le taux de perfection dépendant apparemment de l'exactitude de la cérémonie de mise à mort des parents. Il manque donc dans l'immense majorité des cas suffisamment de souvenirs pour éveiller l'inquiétude de l'enfant ; mais le profanateur est généralement capable de présenter un simulacre extrêmement convaincant des parents assassinés.

L'éducation que les profanateurs donnent à "leurs" enfants est, pour les besoins de l'imposture, assez proche de l'originale. Ils encouragent toutefois subtilement, au fil des années, des traits de caractère tels que le sentiment de supériorité, le désir d'aventure, l'intuition d'être promis à un grand destin et la lutte pour l'excellence. Il est d'ailleurs assez fréquent que de tels enfants deviennent des aventuriers ou des intrigants professionnels. Les enfants choisis présentent presque invariablement un grand potentiel physique et/ou intellectuel.

Un autre aspect provoqué chez l'enfant par la présence des profanateurs est un fort sentiment paranoïaque dû à la conviction que ses parents sont des imposteurs, et une agressivité accrue de par cette constante méfiance (aggravée par l'impossibilité de faire croire aux adultes que ses histoires sur ses parents sont vraies). Les alignements mauvais sont sur-représentés parmi les enfants élevés par les profanateurs.

L'analyse des victimes de ces créatures inquiétantes démontre également que tous les enfants de profanateurs subissent de longues séances d'hypnose nocturne de la part de leurs "parents", et possèdent une programmation hypnotique dormante extrêmement complexe conçue pour se déclencher dans des circonstances précises. On suppose qu'à un moment donné, tous ceux qui ont été éduqués par des profanateurs accompliront simultanément les actions qui ont été programmées au fin fond de leur psyché.

Les profanateurs détruisent systématiquement les corps des parents à minuit, à l'anniversaire des dix-sept ans de l'enfant, et reconstituent psioniquement leur corps d'origine à partir des cadavres avant de partir vers un nouvel enfant.

Combat : Les parents possédés par un profanateur se battent avec les capacités données dans les caractéristiques ci-dessus ; n'étant que des coquilles vides ils sont surnaturellement résistants aux blessures, et possèdent tous deux les pouvoirs psi du profanateur. Les corps des parents ne combattent que dans les circonstances où il aurait été logique que les parents combattent, ou lorsque le profanateur est découvert. Si les deux parents sont tués, le profanateur peut reconstituer son corps d'origine à partir des cadavres. La destruction des cadavres ou de l'esprit du profanateur met un terme à son existence.

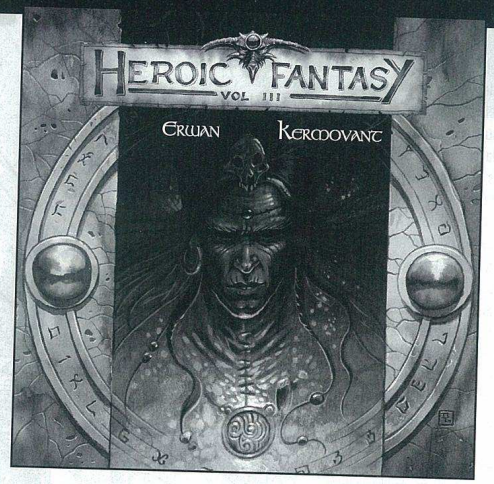
Habitat/société : Les profanateurs accomplissent chacun leur mission, et il est rare de les trouver dans leur corps d'origine, aussi ne connaît-on pratiquement rien de leur société. Il semble que certains spécimens soient des télépathes exceptionnellement puissants, capables de relayer les pensées des profanateurs à travers un continent. Ils restent ainsi en contact permanent les uns avec les autres.

Grendel Records

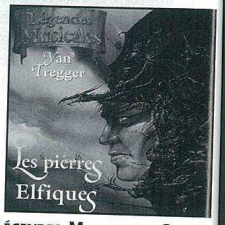
La Musique de vos imaginaires

DISPONIBLE EN CD, DANS TOUTES LES BOUTIQUES DE JEUX DE RÔLES.

GRENDEL RECORDS, maintenant LA référence pour la musique d'ambiance de jeux de rôles

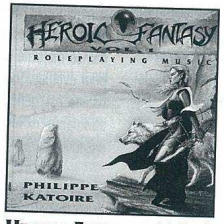


Heroic Fantasy Vol. 3 :
L'Acier & la magie,
Les Non-morts,
L'Éveil des faeries,
Les Licornes, La Horde,
Les esprits du rêve.
Six morceaux pour une heure de musique épique au royaume de l'Heroic Fantasy.

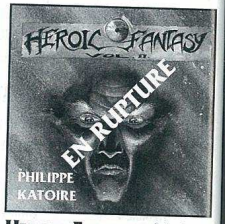


LÉGENDES MUSICALES, CHAP. 1

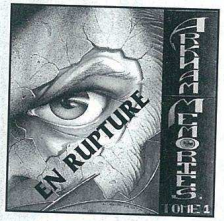
Une collection de huit albums :



HEROIC FANTASY, Vol. 1



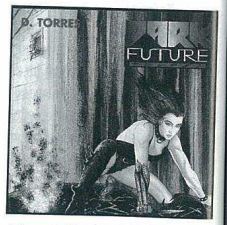
HEROIC FANTASY, Vol. 2



ARKHAM MEMORIES, T. 1

ARKHAM MEMORIES, T. 2

DARK FUTURE, File #1



DARK FUTURE, File #2

GRENDEL RECORDS

BON DE COMMANDE À RETOURNER À :
Music File, 23 avenue du 8 Mai 45, 95200 Sarcelles
accompagné d'un chèque à l'ordre de : **Music File**

Livraison sous 15 jours et dans la limite des stocks disponibles

CD	Auteur	Prix unit.	Qté.	Total
Légendes Musicales, chap. 1	Ted Scotto	140 F TTC x	------- =	-------
Heroic Fantasy, vol. 1	P. Katoire	140 F TTC x	------- =	-------
Heroic Fantasy, vol. 3	E.Kermovant	140 F TTC x	------- =	-------
Arkham Memories, tome 2	D. Boras	140 F TTC x	------- =	-------
Dark Future, File 1	W. Swynghedauw	140 F TTC x	------- =	-------
Dark Future, File 2	D. Torres	140 F TTC x	------- =	-------
		Frais de Port		+10 F

Nom ____ Prénom ____ Adresse ____ CP ____ Ville ____

GUIDE DU ROUTARD MARTIEN

☆ ☆ ☆

Changez-vous les idées, quittez le plancher des vaches, venez visiter la planète rouge et sa fabuleuse Labyrinth City. Un guide à l'usage du voyageur en quête de sensations.

ÉDITION 2117 - VISA DE CONTRÔLE N°75B2219

Longtemps réservé à l'élite du système, le tourisme sur Mars, sans être encore à la portée de tous, devient enfin abordable. La rédaction de ce guide devenait donc indispensable. Un avertissement s'impose toutefois : bien que la planète rouge ait été colonisée par les Néo-Soviétiques, et que le Parti Socialiste des Travailleurs Interplanétaires y soit largement majoritaire, c'est la taille de votre compte en banque qui déterminera les conditions de votre voyage et de votre séjour.

UN PEU D'HISTOIRE

La colonisation de Mars a véritablement débuté il y a de cela 80 ans, avec la construction par les Néo-Soviétiques de Base Phobos sur le satellite du même nom. Après l'achèvement de Station Mars, la station orbitale, Base Phobos a été abandonnée (elle peut être visitée, voir le chapitre la concernant). Parallèlement à la construction de la station orbitale, les Néo-Soviétiques ont fondé la ville de Labyrinth City dans la région de Noctis Labyrinthus (le Labyrinthe de la Nuit). Depuis lors, Mars est un véritable chantier.

Lab City s'est régulièrement étendue, de nouvelles villes ont été fondées, d'immenses aqueducs sont en cours d'achèvement pour transporter l'eau vers ces cités. Le projet de terraformation (créer une atmosphère respirable, dont la pression serait suffisante pour que l'eau reste liquide, augmenter la tem-

-50° C, bref rendre Mars semblable à la Terre) avance lentement mais sûrement. Au rythme actuel, il faudra encore au moins un siècle pour mener ce projet à terme, malgré la participation de plusieurs grandes multinationales.

GÉNÉRALITÉS

Mars fait partie du Conseil des Mondes et dispose d'un gouvernement socialiste autonome. Sa population totale s'élève à 150.000 habitants, dont un tiers vit à Base Mars et près de la moitié à Labyrinth City. Le gouvernement et les municipalités s'efforcent de faire disparaître la réputation de zone de non-droit qui s'attache encore à la planète. Il est vrai qu'elle a longtemps davantage ressemblé à une ville de prospecteurs qu'à une banlieue paisible de Moscou. Une délégation du Conseil des Mondes et du Bureau Spatial (la "police fédérale" du Conseil) se trouvent à Labyrinth City.

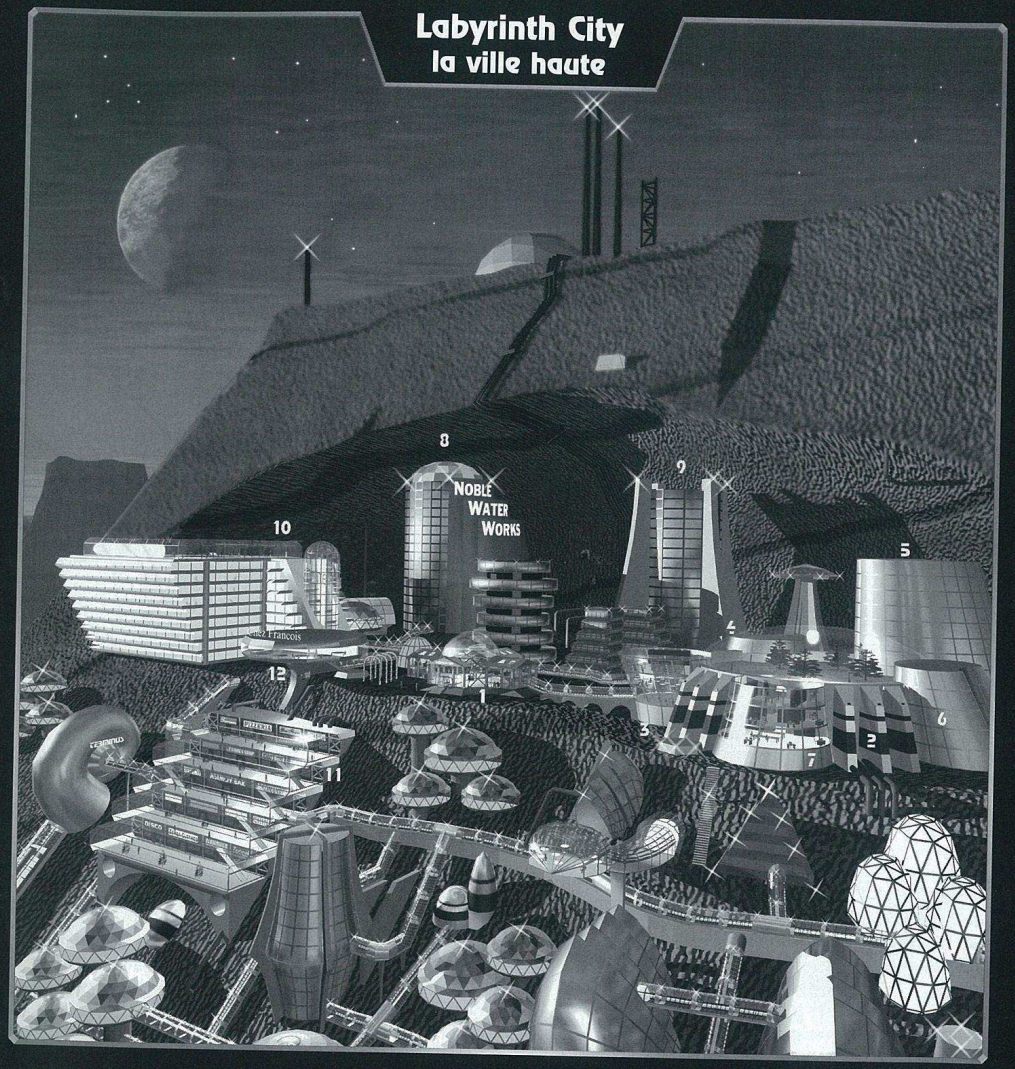
Mars produit énormément de verre et de métaux, mais n'exporte pour ainsi dire rien. Elle dépend encore de la Terre pour son approvisionnement en oxygène et en nourriture, et commence à peine à subvenir à ses besoins en eau. Pour l'instant, toute l'industrie est tournée vers la terraformation et le tourisme. Bien que néo-soviétique, Mars a fait appel à de nombreuses sociétés privées, ce qui a été plus ou moins bien accepté par les divers syndicats ouvriers.

Une aide de jeu pour tout jeu de rôles SF ou cyberpunk, destinée aux MJ.

La conquête de Mars, page 54.

Texte
Jérôme Müller
Plan de la cité

Labyrinth City
la ville haute



le permafrost. Il faut donc l'exploiter dans des mines, la dégeler et la purifier. De plus, la faible pression atmosphérique l'empêche de couler en surface : à peine dégelée, elle se sublime et se disperse dans l'espace. Il faut donc la stocker et la transporter dans des cuves pressurisées ou, dans un avenir proche, la faire circuler dans un aqueduc chauffé et pressurisé.

POPULATION

La population martienne est très nettement partagée en deux : ceux qui habitent depuis longtemps sur la planète rouge et ceux qui ne sont que de passage. Il n'y a pas de véritable opposition entre ces deux groupes, même si les Martiens proprement dit ont tendance à être méprisants envers tous ceux qu'ils considèrent comme des touristes. Mais si vous arrivez à vous faire accepter par ces rudes gaillards, vous découvrirez une population chaleureuse, toujours prête à faire la fête et boire un coup, dans la plus pure tradition de l'amitié virile des bûcherons du Grand Nord.

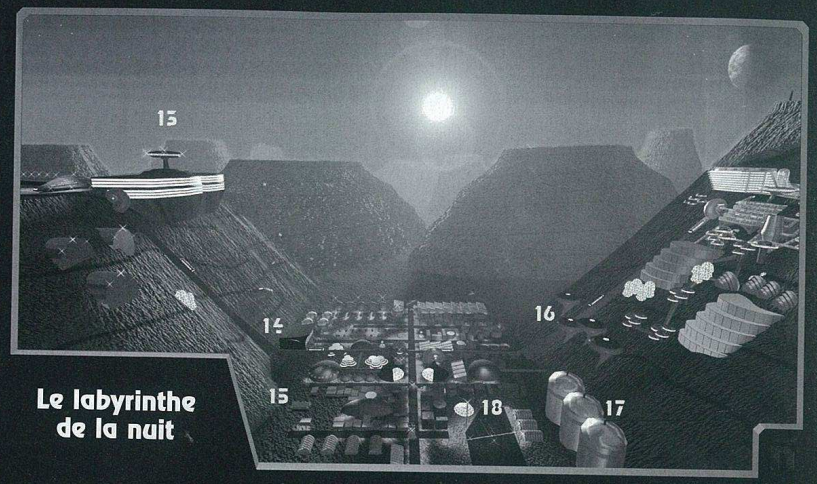
La plus grande partie de la population est composée par les "foreurs", à savoir l'ensemble des ouvriers et techniciens travaillant sur les chantiers de terraformation ou les différentes industries. Les administrateurs, bureaucrates et ingénieurs forment une petite minorité plus aisée, et vivent en général dans la partie haute de Labyrinth City. Tous ceux qui ont passé plus d'une année sur Mars sont faciles à reconnaître : un corps élancé, une musculature longiligne et une grande aisance à se déplacer malgré la faible pesanteur. Enfin, une part non négligeable de la population est composée de scientifiques, de spécialistes dans divers domaines et de touristes.

Dernière caractéristique surprenante, la population martienne est en forte majorité masculine. Héritage des temps héroïques, ce déséquilibre n'a jamais été rattrapé, ce qui peut rendre la vie d'une femme seule ou nouvellement arrivée assez pénible. On dit même que beaucoup de Martiennes se marient uniquement pour échapper aux trop nombreuses sollicitations.

Du fait de ses origines néo-soviétiques, Mars a deux langues officielles, le russe et le français ; mais une grande partie de la population parle également l'anglais.

Légende

1. Hôtel de ville
2. Conseil des mondes
3. Cafétéria
4. Tribunal/prison
5. Hôpital
6. Contrôle spacial
7. Bibliothèque
8. Noble Water Works
9. Hôtel Trotsky
10. Hôtel Interplanétaire
11. Centre commercial
12. Restaurant "Chez François"
13. Astroport
14. La ruche
15. Le chat gris
16. Cultures hydroponiques
17. Installations d'épuration et de recyclage
18. Aérodrome



Le labyrinthe de la nuit

LABYRINTH CITY

Principale ville de Mars, Lab City compte près de 70.000 habitants. Elle tire son nom du Labyrinthe de la Nuit où elle se situe. Cet immense canyon, dont les gorges, les falaises et les hauts plateaux volcaniques forment un véritable dédale, a été choisi pour plusieurs raisons : il est riche en matières premières, proche de l'équateur (pour le lancement des navettes), mais surtout à l'abri des tempêtes martiennes. N'oubliez pas que les vents incessants de la planète rouge atteignent régulièrement les 200 km/h.

Lab City a la particularité d'être verticale. En effet, les Néo-Soviétiques ont choisi une immense cavité dans une falaise pour construire leur base, un peu à la manière des villages troglodytes anasazis. Avec le temps, cette cavité gigantesque est devenue trop étroite, et la ville déborde largement vers le bas de la falaise et dans la plaine.

La cité est logiquement divisée en deux : la ville haute regroupe les bâtiments administratifs, les grands hôtels, les centres de recherche, les sièges des entreprises et le quartier résidentiel aisé. Sur la falaise et dans la plaine se trouve la ville basse, qui comporte les quartiers ouvriers et les zones industrielles. L'astroport est sur un plateau faisant face à la ville. Il offre une vue splendide du Labyrinthe.

L'ASTROPORT

Avec ses pistes longues d'une trentaine de kilomètres, ses innombrables entrepôts et bâtiments techniques, l'astroport est très impressionnant. Il grouille littéralement d'activité, et on compte un décollage ou un atterrissage de navette environ toutes les dix minutes.

LA VILLE HAUTE

La ville haute est appelée familièrement la "vitrine", car tous les immeubles sont transparents : sols, toits, murs et cloisons sont faits de verre. En effet, les deux principaux matériaux de construction sont le verre et le métal, car les matières premières sont abondantes, et leur fabrication ne requiert pas d'eau, au contraire des briques et du béton. Les Martiens sont habitués à la promiscuité que cela engendre, mais il est toujours possible de baisser des stores si l'on désire un peu d'intimité. Nous déconseillons cependant le port de la jupe.

Chaque bâtiment, parfaitement hermétique, est relié aux autres par les "couloirs municipaux", des tubes de verre pressurisés qui permettent de se déplacer sans devoir enfiler sa combinaison. Toutefois, un accident n'étant jamais à exclure, il est indispensable de la garder en permanence avec soi. Pour les trajets plus longs, il existe plusieurs lignes de robotrams.

La faible pesanteur martienne et la qualité de son verre ont autorisé des délires architecturaux inimaginables sur Terre. Des coupoles de verre gigantesques, des dômes et des surplombs qui semblent prêts à s'effondrer, des tours miroirs démesurées, des arcades travaillées comme des dentelles supportant des immeubles de 20 étages... Bref, chaque coin de rue est l'occasion d'émerveillements. Voici la description des principaux bâtiments.

HÔTEL DE VILLE

L'Hôtel de Ville de Labyrinth City est un excellent exemple de l'architecture martienne. De style palladien, il se compose d'un dôme verdâtre de treize mètres de haut sur dix de diamètre et de quatre ailes. La coupole est d'un seul bloc, exploit impossible sur Terre. Du dôme partent quatre couloirs voûtés desservant des escaliers permettant d'accéder aux étages. Chacune de ses ailes comporte de nombreux bureaux des services municipaux. La coupole elle-même est vide, et si fine qu'elle permet d'observer la voûte de la caverne où se niche la ville haute.

Autre élément, encore plus extraordinaire : sous une simple vitrine placée au centre du dôme est exposée la fameuse "plaque martienne", ce morceau d'alliage ultra résistant gravé de symboles non encore déchiffrés. Il s'agit là d'une occasion unique de voir un artefact d'origine extraterrestre. Découverte sur Mars, la plaque est attribuée à la mystérieuse "Culture X", dont on ne sait rien, sinon qu'elle a également visité Vénus.

CONSEIL DES MONDES

Antenne locale du Conseil des Mondes, le bâtiment en lui-même a peu d'intérêt, sauf si vous êtes amateur de labyrinthes de miroirs. Les couloirs semblent aussi complexes et interminables que les démarches administratives qu'on y exécute. Un dôme central dessert, par d'innombrables coursives transparentes, des bâtiments secondaires.

On trouve toutefois dans ce bâtiment une bibliothèque importante, une cafétéria très abordable et, en cas de besoin, l'hôpital, le tribunal et la prison.

TOUR NOBLE

Immense tour monolythique de miroir noir, c'est le siège de la Noble Water Work et de nombreuses autres sociétés privées. Impressionnant mais ne se visite pas.

HÔTEL INTERPLANÉTAIRE

L'Hôtel Interplanétaire est le plus grand, le plus ancien et le plus luxueux hôtel martien. Il est placé au bord de la falaise et ses étages en encorbellement offrent une vue imprenable sur le Labyrinthe depuis toutes les chambres donnant sur la façade.

Le toit de l'Hôtel a deux attraits particuliers : un immense atrium où une pseudo forêt tropicale a été reconstituée et qui, bien qu'un peu maigrichonne, demeure le seul espace vert de Mars ; et surtout la plus grande étendue d'eau de la planète. Ici, la démesure martienne n'a plus cours : il s'agit d'une simple piscine olympique.

Les chambres sont spacieuses et confortables (avec une particularité : des murs et des sols en grès opaque, plus compatibles avec les habitudes terrestres), le personnel prévenant et le service irréprochable. Les tarifs sont plutôt élevés, mais vous avez accès à un buffet copieux (la publicité le qualifie de "gastronomique", ce qui est peut-être vrai suivant les critères nord-américains).

LA VILLE BASSE

Comme dit précédemment, la ville basse s'étend sur la paroi de la falaise et dans la plaine à ses pieds. Elle regroupe les quartiers résidentiels des travailleurs martiens, les industries (fonderies de verre et de métal, ateliers mécaniques, fermes hydroponiques, retraitement et recyclage…), les entrepôts des marchandises en provenance de la Terre et de la Lune et la gare routière.

LES QUARTIERS OUVRIERS

Ici, pas de délire architectural, mais le règne de l'économie et de l'efficacité. Les ouvriers logent la plupart dans de petits immeubles préfabriqués en tôle ondulée qui dépassent rarement les trois étages. De nombreux immeubles sont peints de motifs en trompe-l'œil. Ainsi, des bâtiments semblent faits de bambous ou de bois, d'autres ressemblent à s'y méprendre à des maisons de briques rouges. Certains poussent le luxe jusqu'à installer de fausses pelouses devant leur porte (on y a même vu des nains de jardin !).

Les couloirs municipaux sont plus rares que dans la ville haute, et ne desservent que les quartiers et les bâtiments importants. Si vous désirez visiter la ville basse, il vous faudra donc enfiler votre combinaison pour vous promener dans les rues à ciel ouvert, où règnent un froid glacial et des vents violents (un vent de 80 km/h est considéré comme une brise légère).

L'AÉRODROME

Vaste ensemble d'entrepôts et d'ateliers, c'est d'ici que partent les convois de marscam (gigantesques camions tout-terrain rappelant des insectes et capables de tirer de nombreuses remorques) et de chenillettes à destination des chantiers et des villes secondaires. Un peu à l'écart se trouve la piste d'où décollent les planeurs (envergure 40 m, capacité de transport : 300 kg). Ces avions sans moteur, graciles et entièrement automatisés, sont le moyen de transport le plus rapide et le plus économique pour emporter deux personnes d'un point de Mars à un autre.

L'HÔTEL TROTSKI ET LA RUCHE

Si vous avez les moyens, nous ne saurions trop vous recommander l'Hôtel Interplanétaire. L'Hôtel Trotski est plus abordable. Il s'agit d'une tour massive et sans âme, construite récemment au fond de la cavité pour accueillir les touristes moins fortunés et les hommes d'affaires. Sans être de grande classe, il est très acceptable. La vue y est par contre moins attrayante.

Enfin, pour les plus désargentés, il reste la Ruche. Il s'agit d'un refuge pour les plus défavorisés (passer une nuit dehors équivaut à mourir congelé). Les chambres sont en fait des tubes dans lesquels on se glisse pour dormir. Elles sont personnelles, on y dispose d'un petit placard de rangement et d'une plaque vidéo. Spartiate mais vivable pour les non-claustrophobes. On peut également y manger pour une bouchée de pain (c'est d'ailleurs le menu).

CHEZ FRANÇOIS

Autre curiosité de Mars, ce restaurant français est accroché sur la falaise, à la limite de la ville basse et de la ville haute. Dans un décor de bistrot parisien revu par Walt Disney, on peut y manger, pour un prix raisonnable, diverses spécialités françaises à la sauce sud-américaine (le patron est originaire du Brésil). Très sympa et très chaleureux, ce restaurant permet de rencontrer aussi bien des foreurs voulant changer d'ordinaire que des cadres supérieurs ou des hommes d'affaires à la recherche de simplicité.

LE CHAT GRIS

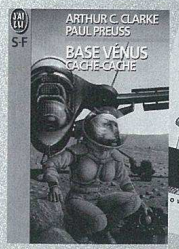
Situé en plein cœur du quartier ouvrier, le Chat Gris est un véritable bistrot populaire. Rien n'indique que cet ancien entrepôt a été reconverti, si ce n'est une enseigne branlante faite d'un aileron de navette accidentée. Il n'est fréquenté que par des habitués, ne vous attendez donc pas à un accueil délirant. Il vaut mieux y être accompagné par un ouvrier que de venir à l'improviste. Surtout, surveillez vos propos, car les clients vous prendront *a priori* pour un indic (de la police, d'une compagnie, d'un syndicat…), et si vous confirmez leurs soupçons par une parole déplacée, vous risquez divers désagréments.

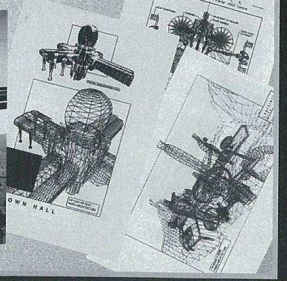
Toutefois, le Chat Gris est le meilleur endroit pour rencontrer de véritables Martiens, en savoir davantage sur leur vie, et surtout pour goûter les deux seules vraies spécialités locales : la fameuse bière de Mars et la vodka rouge (élaborées toutes deux à partir de culture hydroponique et d'eau martienne).

Nous espérons que ce bref extrait du *Guide de Mars* vous aura donné envie de faire un tour sur la Planète Rouge, car si notre bonne vieille Terre présente de nombreux attraits, un séjour sur Mars est vraiment le voyage d'une vie.

BASE VÉNUS

Cet article et le plan de la ville sont grandement inspirés de la vision martienne d'Arthur C. Clarke et Paul Preuss, dans leur cycle en 6 volumes "Base Vénus". Les quatre premiers tomes de la série (les meilleurs) sont des enquêtes policières dans l'espace, et décrivent les colonies humaines de la Lune, Mars et Vénus, avant d'amener le lecteur vers Jupiter. Un cycle publié chez J'ai Lu et qui existe en coffret.





Légendes & Oracle

Édition spéciale bimestrielle du journal Légendes et Oracles publié chaque semaine sur Internet.
Ce bulletin d'informations sur vos mondes imaginaires est conçu en collaboration avec des aventuriers, des maîtres de jeu et des conteurs recrutés à travers la totalité des univers du rêve.
Dessins de Olivier Frot.

N°4 - 50 ₪ ÉDITION SPÉCIALE OCT - NOV 97

LE TRÉSOR DES SHOSHONI

Le Colorado n'a pas fini de nous livrer ses secrets.

par Gilles Mayen

Quinze pièces volées ! Tel fut le triste constat fait par James Gardner, le directeur de la Galerie d'Arts Saint-James de New York, à la veille de l'inauguration de son exposition consacrée aux trésors culturels du Colorado.

"J'espère que la justice saura retrouver la trace des auteurs de ce vol scandaleux. Toutefois, les pièces dérobées ne sont pas les joyaux de la collection mais plutôt des objets d'intérêt mineur. L'exposition aura donc bien lieu." C'est sur ces paroles que James Gardner a tenté de minimiser les faits lors de sa conférence du lendemain matin. Ses affirmations semblent confirmées par les spécialistes. En effet, la majorité des œuvres dérobées, des peintures sur peaux tannées ou sur céramiques, étaient d'auteurs inconnus et provenaient de réserves indiennes aujourd'hui disparues mais courantes au dix-neuvième siècle. Si la valeur historique et culturelle du butin reste incontestable, les archéologues affirment que ce type d'objet ne justifie en rien que quelqu'un se donne la peine de les voler. Harold Finkelan, chargé de l'enquête, se refuse donc à croire à un éventuel trafic.

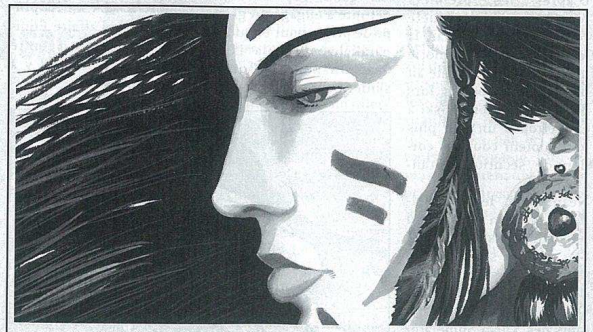
Pourtant les moyens utilisés par les voleurs confirment leur professionnalisme et leur détermination. "Le coup est trop bien monté pour être l'œuvre d'amateurs illuminés," résume Finkelan dont l'enquête semble d'autant plus ardue que les voleurs n'ont laissé aucune trace derrière eux.

Il n'y a aucun mystère qui ne puisse être élucidé. C'est en s'interrogeant sur la provenance des pièces, et grâce à une minutieuse étude des clichés pris par la galerie, que Finkelan a constaté que tous les dessins se rapportaient à une seule et même région bordant le Colorado. Tout hasard ou coïncidence est impensable du fait de la longueur du fleuve : deux mille cinq cents kilomètres.

De nombreux rapprochements faits à l'issue de cette découverte ont permis à Finkelan de déterminer l'emplacement exact du lieu décrit par les poteries et peintures : un vieux cimetière indien perdu dans les Rocheuses. C'est accompagnés du shérif local et de ses adjoints, que plusieurs membres de la police New Yorkaise se sont rendus sur place. À la surprise générale, les enquêteurs sont tombés nez à nez avec le gang des voleurs. La rencontre soudaine n'a heureusement fait aucune victime car les criminels n'ont opposé aucune résistance aux forces de l'ordre. Cette heureuse rencontre a permis l'arrestation de toute la bande, et du chef de celle-ci, une Indienne nommée Melody Rainsong.

Après l'interrogatoire de la jeune femme, les motivations des voleurs sont devenues claires. Selon Melody Rainsong, les poteries et les peintures, une fois réunies permettent de localiser l'emplacement de butins cachés là par un chef de tribu peu avant la fin des Guerres Indiennes et les derniers massacres. Apprenant que l'exposition regrouperait une grande partie des pièces-indices, la jeune Shoshoni ne voulait pas que le secret de ses ancêtres risque de tomber en de mauvaises mains.

Le gouvernement américain s'est engagé à ouvrir un musée pour accueillir les nombreux objets d'arts et les bijoux que contient ce trésor de guerre. ■



Melody Rainsong, devenue criminelle pour la sauvegarde des trésors de son peuple.

SCANDALE POLITICO-MAGIQUE

L'Inquisition impliquée dans le désastre de Siarka.

par André Thomas

Le vol de dragons qui s'est abattu sur le palais de Siarka, la Cité du Soufre (cf. les Brèves du numéro précédent), aurait impliqué des membres de l'Inquisition. Ce désastre n'était en effet que le point final d'une journée riche en surprises pour les habitants de la cité actuellement assiégée par la grande peste.

Plus tôt dans la journée, un procès se déroulait au Palais de Justice impliquant un étranger du nord dans une série de meurtres. L'arbitrage d'un Chevalier d'Orage ayant été demandé par la Cour, l'affaire semblait être sur le point de se conclure. Soudain, suite aux déclarations de l'accusé, le Grand Inquisiteur présent dans la salle exigea le huis clos. Nous n'avons pu savoir ce qui s'est produit ensuite dans l'enceinte du tribunal. Il n'en reste pas moins qu'un conflit a éclaté entre les gardes de l'Inquisition et le Chevalier d'Orage ! Le Grand Inquisiteur lui-même, sévèrement blessé, s'est rendu aussitôt au Palais. Quand on connaît la réputation d'équité et de justice des Chevaliers d'Orage, on ne peut qu'être troublé. Si l'un d'eux se tourne contre l'Inquisition, c'est que celle-ci est en faute ! [*NDLR : Nous laissons à notre rédacteur l'entière responsabilité de ses propos.*]

Le vol de dragon s'est produit le soir même sur le Palais. Or, on sait que des Inquisiteurs y étaient présents pour le Bal royal. Ceux-ci n'ont rien fait pour empêcher l'attaque. Mais il semble bien qu'un Chevalier d'Orage, peut-être le même que celui du tribunal, soit intervenu pour châtier les créatures et les empêcher d'attenter à la vie de notre Souverain. Celui-ci a déclaré qu'il appointait un observateur extérieur, en l'occurrence Dame Sybelle de la Cour de Sélène, pour enquêter sur ces événements. ■

Le Prince de Paris devra lutter pour garder le pouvoir

MENACE SUR LE TRÔNE

Un Baron dans le Paris du XIIe siècle ?

Texte anonyme

L & O : Monsieur le Baron, quand vous est venue cette admiration pour Paris ?

B : Cela remonte à très loin, quand j'étais encore aide de camp du Tribun Antonius. Je servais alors les puissantes armées de Rome. Je fus amené à visiter Lutèce pour rendre compte de l'avancée de notre pacification. Je fus immédiatement séduit par le charme de la cité. Plus tard, je dus partir pour la Grèce où je devais rencontrer mon destin. Je n'ai pas revu la ville depuis. Le siècle qui suivit fut terrible. Je dus tuer mon Sire et fuir la civilisation, en gagnant les montagnes de l'empire de Bulgarie. Seule la pensée de Lutèce et de sa douceur me permit de ne pas sombrer dans la barbarie la plus abjecte.

L & O : En tant que dignitaire tzimisce, ne pensez-vous pas y rencontrer quelques difficultés ?

B : Je ne crois pas. On m'a dit que le Prince de Paris était un Ventrue intelligent et courtois. Même si je ne porte pas une grande estime pour son sang, je respecte toujours mes hôtes — enfin... tant que je n'ai pas rassemblé suffisamment d'informations et de forces pour choisir une autre option. Depuis que j'ai pris connaissance de la construction de la cathédrale, en 1165, j'ai de plus en plus envie de prendre les rênes de la cité. Je pressens qu'elle deviendra une des plus belles d'Europe.

L & O : La traversée de l'Europe de votre domaine jusqu'à Paris ne représente-t-elle pas un gros risque ?

B : Oui bien sûr, je compte d'ailleurs voyager en compagnie d'une vingtaine de serviteurs dévoués, et de deux Vozhd. Je les ai fabriqués spécialement pour l'occasion. On peut facilement les confondre avec des chevaux, tant qu'on n'enlève pas les bardes de cuir qui les dissimulent et les protègent.

L & O : Dans votre désir de conquête, ne craignez-vous pas de transformer la cité de vos rêves en une vaste ruine ?

B : Vous savez, mon jeune ami, tout se reconstruit, même le corps humain. Au fait, avez-vous jamais songé à vivre éternellement ? ■

MANIPULATIONS ?

COÏNCIDENCE MACABRE

par Joan Chen

Tôt ce matin, le corps de la cousine du maire de Seattle a été retrouvé sans vie sur la plage d'Astoria, dans le conseil Salish Shide, où la jeune femme passait ses vacances. C'est le second décès dans la famille du maire, après le terrible accident de voiture dont son père fut victime le mois dernier.

D'après les premiers résultats de l'enquête confiée à la Lone Star, la jeune femme serait morte noyée après que sa tête ait percuté un rocher lors d'une chute. Son jet-ski a été retrouvé un peu plus loin, moteur coupé et cordon de sécurité débranché.

Néanmoins, les spéculations vont bon train parmi les enquêteurs de la Lone Star. On se souvient que dans deux semaines se déroulera une rencontre au sommet avec les représentants des Salish Shide afin de renégocier les droits d'accès et de circulation à travers leur territoire.

Un groupe terroriste indépendantiste pourrait avoir intérêt à déstabiliser le maire au nom d'une prétendue souveraineté territoriale, d'un réflexe anti-économique primaire ou, en étant plus pragmatique, parce que c'est là l'intérêt d'une plus puissante organisation qui le finance. Pour l'instant aucune revendication n'a été faite.

Ce matin, l'époux de la défunte a engagé un groupe de privés pour enquêter parallèlement à la Lone Star. On murmure qu'ils s'intéressent actuellement à de récentes évasions de la prison centrale de Seattle.

Ont-ils des informations dont la Lone Star ne dispose pas ? Est-ce une manœuvre pour détourner l'attention de leur véritable entreprise ? Ou s'agit-il des agissements voyants d'un groupe peu discret laissant le champ libre à une unité plus réduite et plus spécialisée, comme cela s'est déjà produit lors de l'affaire Équinoxe et de l'attentat contre l'arcologie Renraku il y a deux ans ? ■

CHIRURGIEN : UN COUP DE THÉÂTRE

Dominique Ferret

L'enquête sur le tueur en série "le chirurgien" (Voir L&O n°3) semblait dans l'impasse, puisque le docteur Keller mettait fin à ses jours (son corps a été retrouvé dans un cinéma).

Les forces Falkampft se sont alors concentrées sur le *modus operandi* du tueur en série. Après vérification, Ralph Kurten a assassiné 34 personnes sans respecter aucun cycle temporel. Au catalogue des organes prélevés, on compte 23 foies, 12 cœurs, 32 yeux, etc.

"Les meurtres étaient bien commis par Kurten, mais les prélèvements ne sont pas de sa main. Selon toute vraisemblance, une clinique privée spécialisée dans les greffes manipulait le tueur et récupérait ensuite ses victimes pour ses clients. Il est même possible que certains meurtres ne soient pas dus à Kurten."

À l'heure qu'il est, Halifax n'a cité aucun nom de responsable mais l'on s'attend à des arrestations dans les heures prochaines. ■

LA MOMIE DE LORRAINE

L'inconnu de Notre-Dame de la Piété

par Serge Quelmer

C'est par le plus grand des hasards que la crypte a été mise à jour dans les sous-sols de la chapelle Notre-Dame de la Piété, dans ce petit village à quelques kilomètres au sud de Nancy. En effet, c'est en décembre 1872, lors d'anodins travaux de rénovation effectués par l'entreprise de maçonnerie Gomard, que les ouvriers ont découvert la crypte. Aussitôt prévenu, le Père Van Roussel, prêtre de la paroisse, a autorisé des fouilles dans l'édifice sacré.

L'un des gisants, au nom de Jean Rocq et daté de 1566, cachait l'entrée d'un souterrain resté secret durant plusieurs siècles. Le tunnel menait à une seconde crypte ne contenant qu'un sarcophage. L'affaire a fait grand bruit dans le petit village, d'autant qu'aucune famille Rocq n'a jamais habité le canton.

Le sarcophage, ouvert par des spécialistes, contenait un petit être humain nu, pour lequel il est difficile de déterminer un âge. Le plus étrange réside dans le fait que le cadavre était momifié. Or, de telles pratiques, autrefois en usage dans certaines de nos colonies, n'ont jamais été employées en France.

Nous comptons sur nos lecteurs pour nous envoyer toute information possible sur cette momie et sur la famille Rocq. ■

Dernière minute

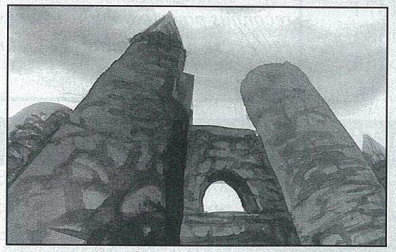
Mardi, peu avant le lever du jour, la précieuse momie a été dérobée. Un mineur qui prenait son petit-déjeuner a donné l'alerte quand il a aperçu des hommes s'introduire discrètement dans le chantier. Hélas, le temps qu'il aille prévenir le garde-champêtre, les voleurs avaient pris la poudre d'escampette.

Les gendarmes chargés de l'affaire s'attendent à ce qu'une rançon soit demandée. Que pourraient faire d'autre ces malfrats avec la momie ? ■

POUR ÉCRIRE DANS "LÉGENDES & ORACLE"

Rendez-vous sur Internet à l'adresse http : //www.legendes.com ou écrivez à Élixir, Légendes & Oracle, 42 Allée des graviers de la Salmouille, 91190 Gif-sur-Yvette.

Écrivez des articles de journaux ou des interviews d'une taille de 800 à 2.500 signes (vous pouvez envoyer des disquettes Mac ou PC avec des fichiers au format MCW ou Microsoft Word). N'oubliez pas que vos articles seront lus par des gens qui ne connaissent pas votre monde de jeu et qu'ils doivent être plus que de simples anecdotes. Ils doivent offrir des idées de scénarios ou de personnages aux lecteurs, ou simplement le plaisir de lire une histoire sympathique. Quant aux brèves, ce sont de petites infos, des nécrologies ou des appels aux autres lecteurs qui peuvent y répondre en ajoutant leurs propres informations. Les meilleurs envois seront publiés. ■



Que cachent les hauts murs de Pergame ?

L'UNIVERSITÉ SACCAGÉE !

Simon Lioult

Décidément, les autorités de Peling subissent de plus en plus de pressions de la part du Roi qui désire voir leur politique de tolérance se modérer. De nombreux incidents ont poussé les guildes de marchands à porter diverses plaintes à la capitale. Hier, de violents affrontements ont causé la mort de 83 personnes dont 21 citadins et la destruction de la très glorieuse université du prophète Agmar. L'origine de ce massacre est une dissension idéologique entre deux philosophes peu scrupuleux. Le premier affirmait "Qui se ressemble s'assemble" et le second "Les extrêmes se rejoignent." La discussion a pris des proportions énormes et le débat a dégénéré entre partisans de l'un ou l'autre des deux hommes.

Il serait bon que certains enseignements et certains courants de pensée, dangereux pour nos concitoyens soient au moins surveillés. ■

VILLE FANTÔME

Casses du siècle : enfin une piste !

par Karine, d'après Efge

C'est Gardick Keyrvann, ancien duelliste et aventurier à ses heures, qui a enfin fait avancer une enquête qui s'enlisait. L'affaire des casses du siècle à Harling (voir notre n° 2) et celle des incidents de Pergame (voir brèves du n° 3) semblent être une seule et même affaire !

Pergame est une cité interdite depuis plus de 50 ans et chacun s'était habitué à ne pouvoir pénétrer en ses murailles et à n'avoir d'échanges avec ses habitants que lors du marché mensuel devant les portes de la ville. Le Sire Keyrvann s'est aperçu que toutes les marchandises et valeurs monétaires disparues venaient à l'origine de cette cité !

À n'en point douter, la clé de ces mystérieux cambriolages se trouvait au-delà des murs de la cité interdite. Au retour de son expédition, les révélations de Sire Keyrvann sont stupéfiantes. Tous les habitants de la ville semblent endormis ! Plusieurs centimètres de poussière recouvrent tout, mobiliers et pavés ! Les seules personnes éveillées sont des gardes qui ont pourchassé l'enquêteur.

Allant de surprise en surprise, il a retrouvé toutes les marchandises et victuailles achetées depuis des années par les habitants de Pergame, lors du marché mensuel. Elles étaient entassées pêle-mêle sur la place de la fontaine. Étrangement, aucun des aliments, même les plus anciens, ne semble avoir pourri. Poursuivi par les gardes, l'enquêteur a dû quitter la ville, mais il projette une nouvelle expédition dont nous nous ferons l'écho. ■

BRÈVES

Fantomas de retour !

Déjà la quatrième disparition mystérieuse en moins d'une semaine sur l'Ile de la Cité. Les rares témoins décrivent "une ombre s'abattant sur la victime avec une terrible rapidité et disparaissant tout aussi soudainement." Le Commissaire Juve, de la police criminelle se refusant à tout commentaire, a cependant lâché un nom... Fantomas !

Guerre des genres

Une vente aux enchères au profit des victimes de la guerre des genres se tiendra le 12 décembre dans la salle S. King. Des célébrités de tous les genres (SF, fantastique, heroic fantasy, etc.) ont offert les éléments qui seront mis en vente, comme par exemple une paire de bottes de 7 lieues (merci au Petit Poucet), une reproduction d'Excalibur (merci Arthur), un morceau du vaisseau Rama (merci Arthur, l'autre), etc. Nous attendons vos offres d'achat.

Avis de recherche

Le professeur Von Beck est toujours à la recherche d'objets anciens (armes, grimoires, etc.). N'hésitez pas à le contacter pour lui proposer vos trésors accompagnés du récit de leur découverte ou de leur histoire personnelle. Laissez vos messages chez *Légendes & Oracle*.

Gargouilles

Monseigneur Cavarielli, Archevêque de Paris, reste toujours silencieux quant à l'apparition, il y a une dizaine de jours, de 3 nouvelles gargouilles sur les murs de Notre-Dame. La police enquête toujours pour mettre la main sur le sculpteur de cet extravagant canular.

De nouvelles gargouilles à Notre-Dame !

LA VPC JEUX ACTUELS : DES PRIX CANONS !

JEUX ACTUELS, c'est un catalogue de plus de 300 références en jeux historiques, wargames ou jeux de plateaux. Découvrez les promotions exceptionnelles que nous vous proposons ce mois-ci, et n'hésitez pas à commander notre catalogue.

JEUX DE STRATÉGIE (WARGAMES)

ÉPOQUE ANTIQUE, MÉDIÉVALE ET NAPOLÉONIENNE

Bataille d'Espagnol
Talavera . . . . . 288 F
Enemy in Sight . . . . . 105 F
Siege of Jerusalem . . . . . 210 F
We the People . . . . . 240 F
Zorndorf . . . . . 252 F

GUERRE DE SÉCESSION

1863 . . . . . 195 F
Across Five Aprils . . . . . 181 F
Gettysburg . . . . . 120 F
Roads to Gettysburg . . . . . 192 F
Sam Grant . . . . . 256 F
Stonewall Jackson's Way . 210 F

2ÈME GUERRE MONDIALE

1944 . . . . . 199 F
Air Bridge to Victory . . . . 132 F
Army Group Center . . . . . 147 F
Battle for North Africa . . . 199 F
Borodino'41 . . . . . 158 F
D-Day * . . . . . 216 F
Mustang . . . . . 150 F
Operation Shoestring . . . . 158 F
Pacific War . . . . . 294 F
Patton's Best * . . . . . 172 F
Run Silent, Run Deep . . . . 174 F
Storm Over Arnheim . . . . . 84 F
Thunder at Cassino * . . . . 151 F
Tokyo Express . . . . . 189 F
Turning Point Stalingrad . . 147 F
Up-Front . . . . . 158 F
War in the Desert . . . . . 526 F

ÉPOQUE MODERNE

6th Fleet * . . . . . 258 F
7th Fleet * . . . . . 320 F
Gulfstrike * . . . . . 286 F
NATO * . . . . . 120 F

OFFRES PROMOTIONNELLES

SPQR+Africa+
Victory in the West 300FF
Un "package" exceptionnel à prix exceptionnel avec trois des meilleures parutions américaines de ces dernières années.

GD40+Matanikau 350FF
Deux jeux de "The Gamers", reconnus pour la qualité de leurs règles et l'originalité de leur thème.

** Jeux munis de traductions*

JEUX DE NÉGOCIATION JEUX DE PLATEAU

Alpha Omega . . . . . 147 F
Maharadja . . . . . 158 F
New World . . . . . 132 F
Pax Britanica . . . . . 144 F
Star Cruiser . . . . . 105 F

ÉDITIONS JEUX ACTUELS

Baston* 180FF
La rue (*une extension pour Baston*)* 76FF
La Compagnie des Glaces* 86FF
Les locos fantômes (un scénario pour la Compagnie des glaces)* 38FF
Gorilla* 90FF

** Jeux en français*

JEUX	Prix	Qté	Total
Partcipation aux frais de port :			40 F

Je règle par chèque ou mandat à l'ordre de JEUX ACTUELS la somme de que j'envoie à JEUX ACTUELS, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy

À recopier, photocopier ou découper

Je désire ❑ Commander ❑ Recevoir gratuitement votre catalogue.
Nom (en majuscules) : . . . . . .
Prénom : . . . . . .
Tél. (facultatif) : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
Code Postal : . . . . . .
Ville : . . . . . .

CONSEIL DES SAGES

Changement de sexe

◆ Un doppelgänger peut-il prendre les traits d'une femme ? Si oui, gagne-t-il ses organes sexuels ? Et si oui, peut-il être fécondé ?

▲ *Un doppelgänger peut fort bien prendre l'aspect d'une femme avec tout ce qu'il faut là où il faut. Il existerait même certaines maisons que la morale réprouve dont les filles seraient des doppelgängers capables de s'adapter à la demande du client... Par contre, un doppelgänger sous forme féminine reste stérile ; il ne peut se reproduire que sous forme masculine en fécondant une femme de la race adoptée. À ce sujet, consultez le n° 9 de* DRAGON® *Magazine.*

Des vampires dans l'espaaace...

◆ Dans l'espace, un vampire craint-il la lumière du soleil ?

▲ *Quel que soit l'univers où vous jouez (médiéval fantastique ou Monde des Ténèbres de White Wolf) la lumière directe du soleil affecte un vampire où qu'il se trouve. Toutefois, les règles de* Vampire : La Mascarade *indiquent (page 118) une aggravation des risques entre des rayons indirects et les rayons directs d'un soleil sans obstacle. On y apprend également au passage que c'est la partie ultra-violette du spectre qui est fatale au vampire (c'est pourquoi d'autres types de lumière ne les affectent pas). Ces ultra-violets sont normalement filtrés par l'atmosphère si bien que seuls 48 % du rayonnement solaire arrivent au sol. On peut donc supposer qu'un vampire exposé à la lumière du soleil dans l'espace subit deux fois plus de dégâts ou est détruit deux fois plus rapidement.*

Un autre effet du soleil sur le vampire est la léthargie qui le saisit pendant le jour. Même si le soleil ne lui est pas visible, le vampire s'endort lorsque l'astre du jour est dans le ciel. Que se passe-t-il donc dans l'espace où il n'y a pas de nuit ? Ici, trois hypothèses s'affrontent. Certains pensent que le rythme de léthargie des vampires n'est pas directement lié au soleil mais plutôt à la Terre. Dans ce cas, le vampire continuerait à entrer en léthargie selon la position relative du soleil et de la Terre par rapport à lui. Si la Terre est entre lui et le soleil, il est actif, autrement il est léthargique.

La seconde hypothèse suggère que soleil et Terre n'ont pas d'importance. La léthargie du vampire dépendrait de sa position par rapport à l'étoile et à la planète la plus proche. On se retrouverait donc dans le cas de figure précédent à ceci près qu'un vampire plus proche de la Lune que de la Terre serait actif lorsque le satellite lui cacherait le soleil.

La troisième hypothèse prétend que le vampire reste en léthargie tant qu'il est en dehors de l'atmosphère terrestre. Voilà qui a le mérite d'être rassurant : il ne risque pas d'y avoir des vampires sur Mars.

Magefeu

◆ Qu'est-ce que le "magefeu" présenté dans le roman Fleuve Noir du même nom et comment le jouer à AD&D® ?

▲ *Voici en substance ce qui est dit du magefeu dans un supplément en anglais épuisé,* Hall of Heroes. *Le magefeu est la capacité d'absorber l'énergie à l'état brut. La magie des magiciens consiste à transférer de l'énergie du Plan Positif pour la libérer sur le Plan Primaire. Le magefeu au contraire tire de l'énergie de n'importe quelle source pour la stocker dans le corps de la personne qui possède le pouvoir. Cette personne peut libérer cette énergie à volonté sous diverses formes.*

La quantité de magefeu que peut contrôler une personne est déterminée par sa Constitution et se mesure en points. Chaque fois que la personne qui possède le pouvoir entre en contact avec la magie, elle l'absorbe — qu'il s'agisse d'un sort qui la vise, d'un objet magique ou d'une faculté magique chez un monstre. Chaque niveau de sort donne un point de magefeu. Chaque "plus" d'une arme magique donne un point de magefeu. Chaque faculté spéciale donne un point sauf si le MJ juge que le pouvoir est plus puissant. Une charge de baguette ou autre donne un point quel que soit le pouvoir de l'objet. Par contre, si l'effet de l'objet est employé sur l'utilisateur du magefeu, c'est son niveau qui est absorbé. Même le souffle d'un dragon donne un point par dé de vie.

Le nombre maximal de points absorbés est de 10 fois (10 x) la Constitution avec les conséquences suivantes :

Jusqu'à 5 x Constitution : *Aucun effet secondaire.*

De 5 à 6 x : *Le porteur peut sentir l'énergie qui l'habite. Ses yeux luisent. Tout contact avec un effet de sort, une créature ou un objet magique libère 1d6 points sur celui-ci. Il faut réussir un jet de Constitution toutes les 24 heures ou perdre 1d6 p.v. et 1 point de magefeu.*

De 6 à 7 x : *Le porteur a la peau qui picote. Un contact magique libère 2d6 points. Le jet de Constitution doit être fait toutes les heures, avec les mêmes effets en cas d'échec.*

De 7 à 8 x : *La peau du porteur brille faiblement, les yeux brillent assez pour être vus de loin le jour. Un contact libère 3d6 points. Le jet de Constitution doit être fait tous les tours.*

De 8 à 9 x : *Tout le corps brille. Le porteur a mal et doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie pour réussir toute action. Un contact libère 4d6 points. Le jet de Constitution doit être fait tous les rounds.*

De 9 à 10 x : *Le corps du porteur irradie la chaleur jusqu'à 1 mètre. La douleur est assez forte pour demander un jet de sauvegarde à -2 pour agir. Le jet de Constitution doit être fait toutes les 5 secondes.*

Le porteur du magefeu peut libérer jusqu'à sa Constitution en points de magefeu. Chaque point contient assez d'énergie pour causer 1d6 points de dégâts sous forme destructive. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour demi-dégâts. En guérison, chaque point soigne 2 p.v.

Le contrôle du magefeu s'acquiert avec l'expérience. Pour ce faire, le porteur accumule des PX comme un personnage multi-classé mais ceux qui sont consacrés au magefeu n'affectent ni les points de vie, ni le combat, ni les jets de sauvegarde. La progression s'établit sur la table de PX des magiciens.

Premier niveau : *Tout objet magique touché est absorbé, que le personnage le veuille ou non. Le personnage ne peut utiliser que des effets destructeurs et ne peut guère contrôler la quantité de magefeu libérée. Ajoutez 1d4 – 2 points à ceux qu'il veut libérer ; le minimum est de 1, le maximum est la Constitution. On n'a droit qu'à une décharge par round, lancée en ligne droite.*

Second niveau : *Les objets magiques touchés ne sont absorbés que lorsque le porteur le désire ou lorsqu'il utilise le magefeu. Le personnage peut contrôler la quantité de points libérés. La décharge peut être arquée dans la direction voulue.*

Troisième niveau : *Deux décharges par round, une depuis chaque main ; ou une par round depuis n'importe quelle partie du corps. Le nombre maximal de points déchargés en un round est toujours égal à la Constitution. Le personnage peut réagir avec le magefeu, mais avec seulement une décharge dans le round et un malus de 5 à l'initiative.*

Quatrième niveau : *Des effets utilisant moins d'un point sont possibles (mais 1 point entier est déduit du total). Par exemple, allumer une bougie prend moins d'un point de magefeu.*

Cinquième niveau : *Le personnage a maintenant assez de contrôle pour soigner une personne qu'il touche de chair à chair. Il peut envoyer jusqu'à trois décharges par round, une de chaque main et une des yeux. Le nombre de points en un round est toujours limité par la Constitution.*

Les pouvoirs supérieurs au cinquième niveau sont pour l'heure inconnus.

Le magefeu est toujours limité à la ligne de mire du porteur, mais pas en distance. Il faut un jet pour toucher tout ce qui se trouve au delà de 10 mètres et qui se défend. Les cibles immobiles sont touchées automatiquement.

La résistante à la magie n'a pas d'effet contre le magefeu. Quant aux créatures enchantées, elles prennent les dégâts pleins, sans jet de sauvegarde. Les morts-vivants qui absorbent l'énergie vitale sauvegardent à + 2.

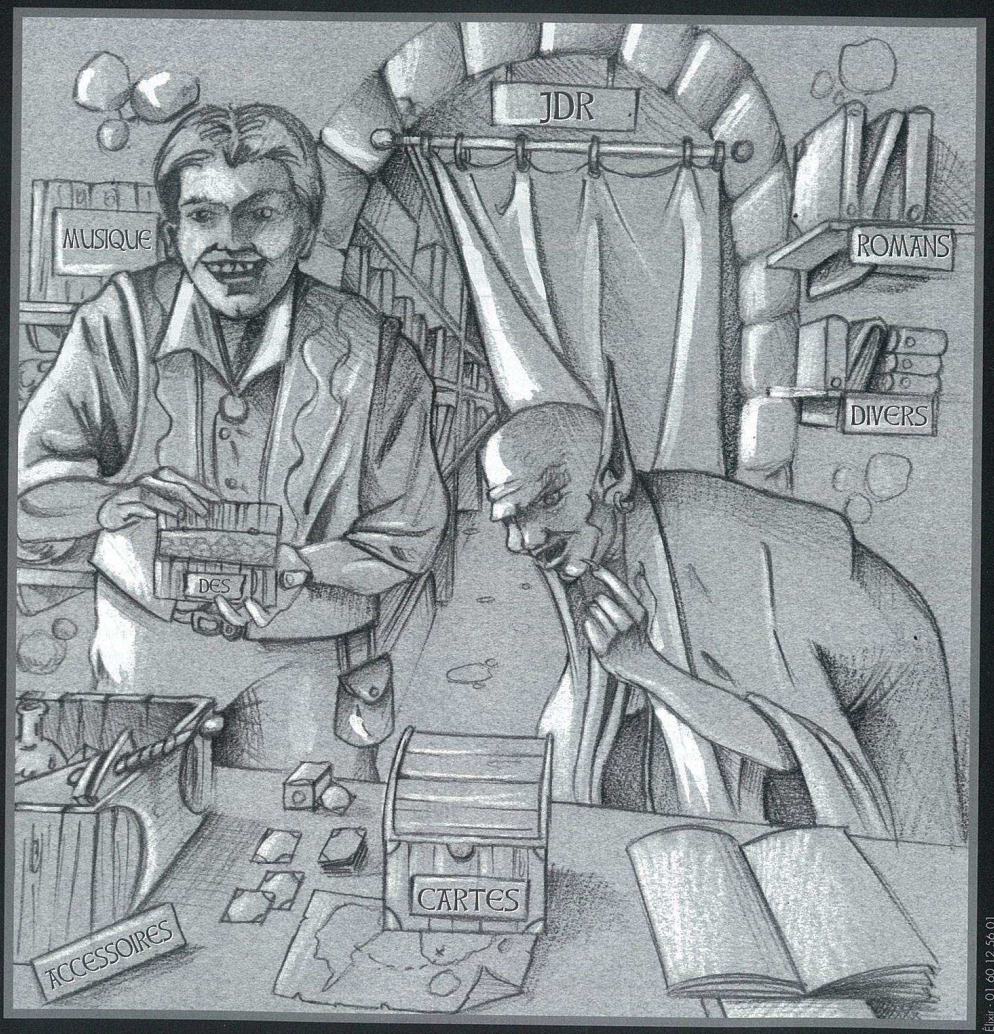
Certains sorts et objets magiques sont immunisés au magefeu. Tout ce qui absorbe de l'énergie magique sans la stocker est immunisé au magefeu et peut l'absorber. Tout ce qui absorbe l'énergie vitale pour la réutiliser n'est pas immunisé mais peut absorber le magefeu. Tout ce qui crée des barrières imperméables à la magie est immunisé à la destruction par le magefeu mais peut être absorbé.

Le Conseil des Sages répond à vos questions sur AD&D® et tous les autres jeux de rôles.

Posez-les à :
DRAGON® Magazine
Conseil des Sages,
94-96, rue Faidherbe
93700 Drancy

Oracle Légendes &

La boutique de l'imaginaire



Éloir - 01 60 12 56 01

Le premier site internet de vente par correspondance consacré : aux jeux de rôles, de cartes, de simulations...

http://www.legendes.com

COURRIER

Laurent (94) : Le retour

[...] Voilà, sinon à part ça, ce sera tout. Je suis fatigué et exaspéré d'écrire des pages et des pages (20 en 4 numéros) pour trouver des remarques intéressantes, tant pour le courrier que pour les enquêtes de Frère Willhem, à la Rédaction de DM en renvoyant à chaque fois une enveloppe timbrée et d'attendre en vain une réponse dans ma boîte aux lettres ou dans les pages de DRAGON® Magazine.

Vous écrivez que "3 pages de lecture et d'écriture, nous savons que ce n'est pas tâche facile et que cela nous fait perdre du temps." Alors, pensez-vous que ce que je fais est plus facile ? [...] Je passe des heures à chercher le détail qui cloche dans les enquêtes de Frère Willhem, bien souvent au détriment de mes études, pour ne rien recevoir, alors que Jérôme Pierru est gratifié de 100 $D pour sa fiole d'eau. Ne parlons pas du temps perdu à rédiger les quelques remarques sur la structure de DRAGON® Magazine qui doivent sans doute se trouver mêlées à la litière du chat du gardien de votre immeuble... pff... Oui, je suis amer, désabusé, écœuré et imbu de moi-même. J'éprouve le même sentiment que lorsque l'on vient de recevoir un coup d'épée entre les deux omoplates alors que l'on est aux WC. Ça fait mal. J'espère seulement que vous aurez compris que l'image que je donnais était préfabriquée pour vous tendre des perches et faciliter la communication avec vos lecteurs.

Voilà, la rupture est consommée. J'espère que vous êtes conscients que vous venez de fouler du pied les illusions d'un adolescent plein d'espoirs mais bien trop naïf. Je m'en vais retourner à mes bouquins afin de découvrir où peut être ce cerveau dont parle votre lectrice, Isabelle [*NDLR : voir DM 37*], et, accessoirement, préparer mon concours de première année de médecine.

J'écris ces lignes sous le coup d'une juste indignation et de l'émotion mais n'attendez plus rien de ma part en tout cas.

Puissiez-vous tout de même continuer à voler encore longtemps et éclairer les voies de l'imaginaire des enfants de mes petits-enfants sans moi, je décroche et sombre dans l'obscurité.

Le moine Lô-Rhan,
Fidèle lecteur, jeune investigateur,
éternel insatisfait, dracophile
inquiet, ignoble maître-chanteur et
admirateur désabusé.

Laurent (94)

Cher Laurent, sachez tout d'abord que vos lettres sont lues avec attention et avec plaisir. Il me serait triste d'apprendre que plus jamais nous ne pourrons lire votre prose hilarante. Certes vous joignez à chacune de vos lettres une enveloppe timbrée, mais hélas nous n'avons pas le temps de répondre. Attention, je n'ai pas dit que nous n'avions pas de temps à perdre ou à gâcher, mais simplement que nous n'avions pas le temps d'y répondre. Vous êtes même plutôt un chanceux puisque c'est la deuxième fois que nous publions un extrait de vos écrits. L'intégralité de votre lettre était d'ailleurs impubliable, il nous aurait fallu 6 pages complètes (la prochaine fois envoyez une disquette avec le texte au format Word pour Mac) !

Pour que vous compreniez bien votre chance, voici la liste des lettres que j'ai en souffrance. Je profite de la réponse que je vous fais pour m'excuser auprès de tous ces lecteurs qui comme vous attendent un signe de notre part : Christophe Altmeyer, Laurent Baille-Barrelle, Adrien Baudasse, Romain Baudry (à qui nous n'avons pas répondu alors que Marion Zimmer Bradley a mis 2 semaines à lui écrire ! Il est vrai qu'elle ne travaille pas dans un magazine !), Aline Bertrand, Lucas Bonnet, Sébastien Boudeau, Joseph Brun, Yon Capdessus, Sophie Chaumel, Stéphanie Clérot, Olivier Corvacchia, Manna Coué, Roland Cuadros, Stéphane Delaporte, Valérie Denot, Julie Dhers, Jean-Michel Dupuy, Emanuel Fallet, Didier Fédou, Gaël, Isabelle Guigonnet, Olivier Kuntz, Pascal Lafoy, Jean-Baptiste Lamy, Bertrand Lamy, Antoine Laroche, Thierry et Cécile Lhuissier, Frédéric Lignac, Simon Lioult, Mikaël Lolive, Franck Mergen, Sylvain Mermillot, Richard Mézery, Alexandre Parrot, Didier Poyet, Émilie-Anne Privat, Stéphane Reymond, Franck Robinet, Maxime Roccisano (qui nous envoie des énigmes), Laurent Royer, Michel Sentzel, Jean-Michel Vilomet, Jérôme Woets, etc.

Ceci ne représente qu'une partie du courrier en attente depuis juin, si votre nom n'y apparaît pas, c'est qu'il est dans une autre pile. Il faut ajouter à ces lettres le Trésor du Dragon, le Conseil des Sages, le Conseil de Fangorn, Frère Willhem, les demandes de guides du rédacteur ou de l'illustrateur, les dossiers d'auteurs ou de dessinateurs ainsi que, tout récemment, les sondages.

Cher Laurent, comme vous devez maintenant vous en rendre compte, il nous est impossible de répondre à tous. Toutefois, sachez que si nous ne répondons qu'à peu de lettres, nous lisons tout le courrier. Ainsi emmenons-nous des lettres en allant manger le midi, ou en rentrant chez nous le soir, afin d'avoir le temps de les lire.

Nous aimerions répondre à tout le monde, car vos lettres méritent toujours une réponse de notre part. Comme ceci n'est pas possible, il faut profiter des deux Salons qui ont lieu chaque année et où DRAGON® Magazine est présent. Ainsi sur le Salon de la Maquette et plus spécialement sur le Salon Le Monde du Jeu qui se tient fin octobre, nous vous attendons nombreux. Ce sera l'occasion de discuter en direct avec nos auteurs, nos illustrateurs, le secrétaire de rédaction ou encore le rédacteur en chef. Venez le plus nombreux possible car c'est l'un de ces rares moments où nous pourrons vous répondre en prenant notre temps. Pour les autres, tous ceux qui n'auront pas la chance de venir, nous vous demandons de ne pas perdre patience et surtout de continuer à nous envoyer du courrier, des dessins ou des photos car cela nous fait grandement plaisir. Nous considérons votre courrier comme des encouragements à continuer, alors surtout n'arrêtez pas.

Pour revenir à nos affaires mon cher Laurent, sachez que Jérôme Pierru n'a pas été récompensé pour une fiole d'eau, mais pour un joli objet qu'il a façonné et qui contient dit-il, l'élémentaire meurtrier. Cette fiole est scellée et franchement je n'ose l'ouvrir de peur que celui-ci ne s'évade ou ne s'en prenne à moi. Mais ne soyez plus jaloux de Jérôme Pierru, qui de lecteur assidu et actif devient le souffre-douleur des dracophiles, puisque votre réponse à Frère Willhem (une variante de la solution) a été récompensée.

Nous espérons que vous réussirez vos examens et qu'à vos moments libres, vous continuerez à nous envoyer des suggestions utiles ou amusantes.

Humour ?

[...] Je trouve que si un peu d'humour est nécessaire, consacrer tout un article parfois, à un sujet humoristique est superflu, surtout si cet article est intégré à un dossier. Par exemple dans le dossier Alchimie (DRAGON® Magazine 35), l'article sur la création du Coca-Cola est amusant mais il prend la place d'un article qui aurait été plus intéressant pour traiter un aussi vaste sujet.

Olivier (73)

L'humour est effectivement nécessaire et si nous en faisons un compagnon de certains de nos textes, nous ne l'utilisons pas comme moteur. Ainsi l'article dont vous parlez n'est pas, contrairement à ce que vous pensez, drôle. Il s'agissait pour l'auteur de parler de l'alchimie et des alchimistes, d'expliquer

Concours Delcourt

Voici la liste des gagnants au concours BD que nous avions organisé avec les Éditions Delcourt dans notre n° 36.

1ère : Sandy Lesch (75)
2e : Nicolas Hyon (44)
3e : Michel Poupart (22)
4e : Dolorès Morant (34)
5e : Laurent Etchandy (37)
6e : Hugues Beziaud (79)
7e : Laurent Alonzo (83)
8e : Cécile Dimoyat (63)
9e : Yon Capdessus-Lacoste (29)
10e : Sébastien Poncet (69)
11e : Eric Bernier (37)
12e : Corinne Chazalon (34)
13e : Arnaud Villeger (87)
14e : Sarah Verdu (34)
15 : Yann Codaccioni (64)
16e : Laurent Frémont (44)
17e : Jean-Philippe Turot (31)
18e : Michaël Ivorra (76)
19e : Delphine Torres (34)
20e : Jean-Philippe Tinnes (57)
21e : David Chaulet (69)
22e : Grégory Mamuet (69)
23e : Roméo Lima (60)
24e : Frédéric Madzak (69)
25e : Guillaume Carnino (60)
26e : Vincent Frank (67)
27e : Franck Brunner (78)
28e : Loïc Bernard (69)
29e : Dominique Maisonneuve (69)
30e : Olivier Carnino (69)

Ils seront récompensés en recevant des bandes dessinées de la collection Terre de Légendes, *éditée par Delcourt.*

Dragon au Monde du Jeu

Nous vous attendons nombreux sur notre stand du Salon Le Monde du Jeu qui se déroulera Porte de Pantin. Vous pourrez admirer de nombreux dessins originaux, de superbes créations de Philippe Rose (le façonneur du sceau de pirates du n° 37), des dioramas ou des objets envoyés par des lecteurs.
Le vendredi 31 octobre, c'est l'illustratrice Séverine Pineaux et l'auteur Isabelle Sol qui vous attendront ; le samedi 1er novembre, ce seront Didier Graffet et Alain Bonet ; et enfin le dimanche, Sandrine Gestin et Éric Holweck. Olivier Noël, Luc Masset, Stéphane Mayor et Jeando Jodin seront également présents.
À bientôt

Photo envoyée par Sébastien Gras du fanzine Rangda.

la difficulté des recherches, de décrire les étapes importantes de la transformation, de parler de la panacée, des problèmes de la clandestinité, etc. Éric Holweck a donc complètement respecté ces impératifs, mais plutôt que d'écrire un article "scolaire", donnant ces éléments de manière assez froide, il a préféré y greffer une histoire et une chute qui rendent le texte agréable à lire.
Pour chaque dossier, nous choisissons le sujet que nous allons traiter et le contenu que nous voulons donner aux articles, c'est ensuite avec les auteurs que nous travaillons sur "l'angle d'approche" afin de donner du dynamisme et du relief aux textes. Par exemple dans le n° 37 nous projetions un article sur les techniques des pirates et c'est Alain Bonet qui nous a proposé un entretien avec Henry Morgan. Dans ce même numéro, Jeando Jodin était chargé d'écrire une chasse au trésor, il a choisi d'y mélanger le destin d'un jeune mousse. Dans le numéro que vous tenez entre les mains, nous avons commandé un article qui passerait en revue une bonne partie des choses qui font peur aux enfants. Olivier Binstok a choisi pour cela d'utiliser le journal de bord d'un enfant qui au final se révèle être le fils du Père Fouettard — Ces changements d'identité finale ont déjà été utilisés plusieurs fois, comme le faisait remarquer un lecteur, mais ce n'est qu'un artifice, un emballage, ce qui compte, c'est le contenu de l'article. Le but est simplement de présenter au mieux le sujet tant iconographiquement que par l'approche du texte.
Vous connaissez maintenant notre recette : choisir le sujet de l'article, puis l'approche. Un reportage ? une interview ? un conte ? un journal de bord ? une lettre ? etc. En essayant de ne pas se répéter trop fréquemment.

Question de cartes

[...] Il y avait dans ma lettre précédente, des questions sur les règles du *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux*, or je n'ai point reçu de réponse.

Bruno (65)

Nous ne sommes en aucun cas des spécialistes des règles du Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux, *mais lors du Championnat de France 1997 (au Salon Le Monde du Jeu), vous aurez tout loisir de rencontrer des spécialistes qui sauront vous satisfaire. Si vous disposez d'Internet, vous pouvez poser vos questions à Olivier Binstok (Arbitre Officiel du Championnat) sur son site http://www.mygale.org/08/bishlouk/fangorn.htm*

Écrivez-nous à DRAGON® Magazine, Courrier des lecteurs, 94-96, rue Faidherbe, 93700 Drancy.

DEMANDEZ LE PROGRAMME ! APERÇU DU N° 39 (Sous réserve)

■ **CITÉS MÉDIÉVALES**
Voyage dans une ville du Moyen-Âge, des portes de la cité au centre ville. Marchand d'oublies, écrivain public ou prévôt, le peuple des cités. Votre aventurier est riche ? Achetez-vous une maison ou une auberge. Du fantastique dans le Moyen-Âge : des demeures enchanteresses.

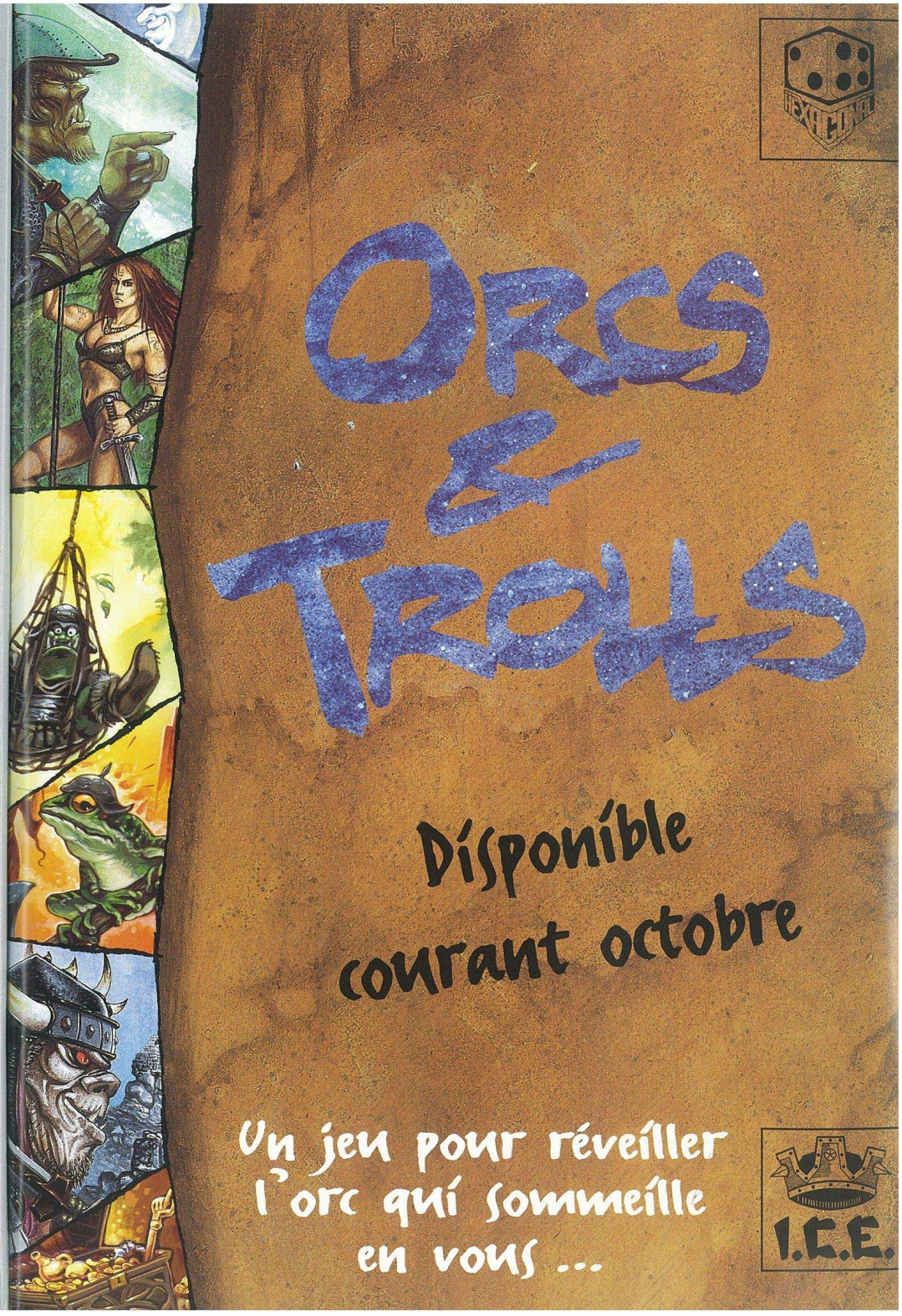
■ **LES MONDES DE PARKINSON**
Visite des mondes merveilleux de l'illustrateur Keith Parkinson. Un dossier proposant de nombreuses œuvres du maître inédites en France. L'artiste répond à nos questions.

■ **LES GNOMES**
Quelle influence ont eu les gnomes sur l'histoire des hommes ? Ils vivent dans nos cités en toute discrétion, le gnome des champs est devenu le gnome des villes. Un bazar du bizarre spécial équipement de gnome ! Une race de jeux de rôles peu connue : le gnome.

MAIS AUSSI...
Le résultat du sondage, À la pointe du pinceau, les news, Légendes et Oracle, Frère Willhem, et toutes vos rubriques habituelles...

PARUTION : Mercredi 10 décembre 1997
Disponible chez votre marchand de journaux.

LISTE DES ANNONCEURS

CHAUVET Créations	p 36
Le CONSEIL de FANGORN	p 68, 70, 72
ELIXIR	p 96
FENRYLL	p 60
FLEUVE NOIR	p 30
HEXAGONAL	p 58, 80, 99, 100
I.C.E.	p 42
JEUX ACTUELS	p 94
LEFRANCQ	p 20
MOND'EXPO	p 2
MUSIC FILE	p 86
PASSION Jeux de Rôles	p 74
Annonces Magasins	p 73, 75

Pour passer de la publicité dans DRAGON® Magazine, contactez : RIVE MEDIA
tél. : 01 42 21 88 02
fax : 01 48 21 88 01