

# LA TRIBUNE DES VAGABONDS DU REVE



N°4 - SEPTEMBRE 91 - 10 FF

Orthelens 91

LE MENSUEL DES REALITES IMAGINAIRES

PAULE ET MICK Corp.

# LA TRIBUNE DES VAGABONDS DU REVE

le mensuel des réalités imaginaires

La Tribune des Vagabonds  
du Rêve

n°4

septembre 91

publié par

PAULE ET MICK Corp.  
Association Loi 1901

19, bd Laugier

83200 TOULON

Tél 94 91 50 89

mensuel

dépôt légal

septembre 1991

directeur de la  
publication et rédacteur  
en chef

Sybille Marchetto

rédacteurs

S.F.

Bruno Falba

H. de K.

I.M.

Samuel Tarapacki

illustrateurs

Yann Barthélémy

L.N.

Manuel StBenoît



- 1 Couverture Yann Barthélémy
- 4 Le coin du bouquiniste Sam
- 5 Du côté des autres fanzines...
- 6 Drôle de guerre nouvelle S.F.
- 14 L'ultimate aide de jeu SF Sam
- 17 Mots croisés I.M.
- 19 Equivoque nouvelle Bruno Falba
- 21 Jack Vance Samuel Tarapacki
- 24 Bande dessinée
- 25 Des jeux de l'amour et du hasard...  
nouvelle Ludovic K. Merymeyr
- 29 Le premier jour nouvelle H. de K.

## LE COIN DU BOUQUINISTE

Dans la série "mettez m'en deux c'est pour offrir", voici-dessous une demi-livre de bouquins, susceptibles d'aider à la réalisation de mōōdules, genre l'Appel de Cthulhu, Chill, Maléfices... et qu'c'est tera.

### Guide de Paris mystérieux.

T'ention, la visite va commencer.

L'ouvrage, conçu comme un véritable guide historico-touristique, range les rues de la capitale par ordre alphabétique et, pour chacune d'entre elles, nous livre le lot d'étrangetés pour lesquelles nous avons acheté le bouquin.

Tout y passe. Depuis les mythes païens ou sacrés, jusqu'aux sectes et sorcières, en passant par les histoires légendaires et une foule de faits divers, qui n'ont rien d'extraordinaire en soi, mais qui peuvent représenter autant de points de départ à de nombreux scénarii.

C'est bien écrit, à la manière de petits articles. Un pour chaque rue. C'est bien illustré, d'images d'époques. C'est très bien documenté (c'est la moindre des choses). C'est bien, quoi!

C'est bien... bien que ce soit toujours un peu la même chose. Beaucoup de faits divers et de religion. M'enfin je crois bien que c'est l'histoire qui veut ça.

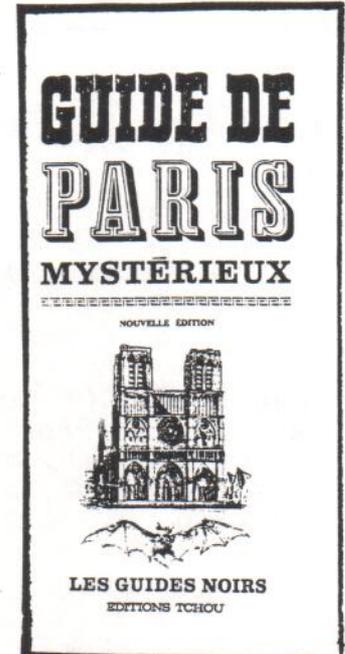
L'avantage est qu'après avoir tout lu et fait quelques recoupements, on peut arriver à des choses étonnantes.

Un bon bouquin, très épais, mais pas très large.

A noter qu'il existe d'autres guides mystérieux : de la Bretagne, de la Corse, de l'Île de France ...

Sont paru également d'autres ouvrages dans le même genre : Bestiaire Fantastique, Diableries, Signes et symboles, Le monde souterrain ...

La collection des guides noirs. Editions Tchou. 99 francs.



### Le dictionnaire des symboles.

Dans sa onzième édition, ce recueil nous propose, en plus d'un millier de pages, (autant que le petit Larousse illustré, sans les noms propres), les explications et interprétations de mille six cents articles ou symboles.

Pour chacun d'entre eux, que ce soit le Graal, les abîmes, le rhombe (?) ou Poséidon, les auteurs nous donnent les définitions, les origines et les superstitions qui peuvent s'y rattacher.

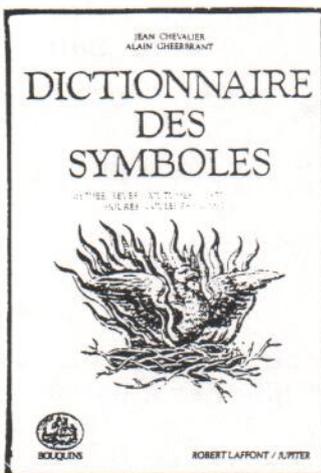
On nous propose les étymologies, les historiques, les légendes qui donnèrent naissance à ces symboles et leur prolongement dans nos sociétés contemporaines.

C'est une approche des plus sobres. Il ne s'agit pas d'interpréter des faits, mais simplement de donner d'une manière concise, le maximum de renseignements, glanés à travers le monde.

Un très bon inventaire, facile à lire et à comprendre.

Compte tenu de la densité, on en a pour son argent.

Collection Bouquins, éditons Robert Laffont/Jupiter. 120 francs.



Sam.

FANZINES FANZINES FANZINES FANZINES FANZINES FANZINES FANZINES

Role n'Troll n°2, 12 FF, 28 pages, Da Cruz, 5 bis avenue du bac, La Varenne, 94210 St Hilaire. Une présentation compacte pour, entre autres choses, une Morbidité Purulente qu'il faut avoir lue. Au fait, pourquoi la page 20 est-elle à l'envers?

Dragon et Microships n°1 et 2, 20 FF, 24 et 54 pages, trimestriel, L'Oeil de Sphinx, 36-42 rue de la Villette, 75019 Paris. Un monde, La Chapitria, qui n'attend que votre visite, et une superbe idée: publier des morceaux de zines disparus.

Chaotiquement Vôtre n°4, 15 FF, 50 pages, apériodique, 10 avenue Maignan, 91210 Draveil. Sous la direction de S.F., un numéro contenant notamment un dossier sur Maléfices, deux scénarii, une nouvelle de Duncan Fairmarch, BD, dessins d'humour, etc...

Les Lansquenets n°12, Jean-Marc Suzzoni, 116 rue Baudelaire, 72000 Le Mans. Pour une raison qui m'échappe, l'exemplaire que j'ai entre les mains ne contient que 16 pages alors que le sommaire en trahit bien plus. Sinon une présentation impeccable au service de la bataille de Shadowdale.

Guère Epais n°3 et 4, 5FF, 16 et 20 pages, périodicité capricieuse, Turrus Fortissima, Maison pour Tous, quai Gambetta, 07300 Tournon/Rhône. Bonne humeur et scénarii, un bon rapport qualité/prix et une superbe table de localisation des blessures.

Le Comique en Scooter n°1, 10 FF, 16 pages, Bruno Faidutti, 2 rue du marché, 59000 Lille. Belle présentation, dessins de

Mathieu, humour... pour les "joueurs de Cosmic Encounter".

Rock and Rôle n°3 et 4, 15 et 8 FF, 40 et 32 pages, bimestriel, Guillaume Béguin, Jaquet-Droz 24, CH - 2300 La Chaux-de-Fonds. Un sympathique demi-format qui nous vient de Suisse. Plein de bonnes choses, scénarii et bricolages étranges... Et un évènement: la 100ème page.

M.G.

Unaussprechlichen Kulten n°1, 20 FF, 40 pages, "quadrimestrielle", Patrice Louinet, 7 place des Charentes, 87000 Limoges. Se propose de mieux faire connaître Robert E. Howard. Pari réussi pour ce fascicule très bien documenté. Les mordus seront gâtés. Pour ma part, je suis comblé. On nous propose des articles de fond, des traductions (accompagnées des originaux) de textes inédits en France, voire, pour l'un d'entre eux, inédit au monde. Un régal. On entre de plain-pied dans l'univers d'Howard. Il faut s'accrocher un peu si on débute, même si on est guidé. Ca manque juste d'illustrations, mais c'est du bon boulot, surtout quand on s'aperçoit qu'ils ne sont que trois pour former l'équipe de rédaction.

Sam



# DRÔLE DE GUERRE

PAR  
S. F.



L'amiral Clark poussa un soupir résigné avant de se retourner vers les consoles de commandes. Il vérifia d'un rapide regard que tous les voyants fonctionnaient de façon optimale. S'approchant du mégaphone, ses yeux se portèrent vers les cimes boisées de l'île. La plus haute montagne pointait vers le ciel bleu du Pacifique, et les palmiers tarissaient le reste de la surface, ce qui lui donnait un air farouchement et inviolablement sauvage. La civilisation n'avait en effet jamais investi ce havre de paix et l'on pouvait même se demander si le moindre être humain avait une seule fois posé son pied sur cette terre. Et, pourtant, c'était cette île qu'il fallait attaquer.

L'amiral Clark hurla dans le mégaphone: *Appel à toute la flotte! Ordre de stopper les machines. Nous approchons de la cible.*

Derrière son navire, il vit toute la flotte faire halte, du simple destroyer au transporteur, des corvettes aux croiseurs. En tout quarante-huit vaisseaux de guerre parés à raser toute opposition. Ils étaient maintenant immobiles, attendant les ordres du vaisseau amiral et de leur chef, l'amiral Terence Clark.

L'amiral Clark avait toujours été un brillant soldat disposé avant tout à servir la patrie même au prix de sa vie. Son courage et son abnégation lui avaient valu nombre de médailles et de titres honorifiques; on l'avait souvent félicité car c'était sans doute l'un des derniers représentants de la gent politique traditionnelle, patriotique et efficace, privilégiant la stratégie de l'expérience à la planification systématique des nouveaux techno-stratèges, d'autant plus incompétents qu'ils n'avaient de militaires

que le nom. Clark était obéissant, discipliné, peut-être exagérément. Mais, au moins, connaissait-il l'art et la manière d'exécuter les ordres pour la plus grande gloire de la nation. On pouvait sans doute lui reprocher beaucoup de défauts, le taxer d'inaptitude à l'esprit critique et le considérer comme un sanguinaire abruti; cela ne l'empêchait pas d'exécuter les ordres. Et de bien les exécuter.

Cette fois cependant, il sentait au fond de sa gorge comme dans l'intimité de son esprit que quelque chose avait du mal à passer.

Jusqu'à ces derniers mois, cette île était sous la protection de la patrie et, pourtant, personne n'en avait jamais entendu parler. C'était avec l'arrivée du nouveau gouvernement que les événements avaient commencé à se précipiter en politique extérieure... Clark n'en revenait pas encore. Deux semaines seulement après l'arrivée du premier ministre Ryzbeth au pouvoir, des troubles avaient éclaté dans les paisibles colonies du Pacifique. Les rumeurs rapportaient que cette soudaine flambée d'anarchie se trouvait sur cette île totalement inhabitée. On tenta longtemps de garder secrètes ces difficultés coloniales, mais on fut obligé, face à une tension inexorablement croissante, d'envoyer plusieurs contingents pour calmer les ardeurs de belligérants ainsi que pour assurer la sécurité des quelques poignées d'habitants permanents. Rien n'y fit. Quand, deux semaines auparavant, on avait annoncé à Clark qu'une opération de grande envergure allait être lancée, il s'était à peine étonné d'une telle mesure, tant il était déjà estomaqué de la nouvelle dont toute la population venait de prendre

connaissance. La crise était trop importante pour n'en rien révéler mais ce qui avait été divulgué ne correspondait pas du tout à ce que l'on attendait. Et même le plus imaginatifs des historiens n'aurait pu prévoir ce qui pourtant se présentait comme la version officielle des événements.

Des lutins. On allait entrer en guerre contre des lutins.

Depuis deux semaines, l'amiral Clark usait de tout son bon sens en vue de rester rationnel face à l'évènement qu'il affrontait. Décidément, il se demandait vraiment dans quel monde il évoluait. Il doutait depuis longtemps de la cohérence relative qui régissait les pays et les nations. Pour lui, l'équilibre précaire de cette cohérence venait de basculer définitivement du côté absurde. Il ne pouvait en être autrement. A force de réflexion, il s'était finalement convaincu que son seul espoir de conserver un esprit logique était de se confiner dans l'obéissance sans se poser de questions embarrassantes. Il était d'ailleurs persuadé que tous les hommes sensés du monde avaient dû suivre la même démarche, à juger par l'absence de réactions qui avait entouré l'annonce de cette inqualifiable chasse aux lutins.

Alors, qu'il en fut ainsi. Très bien, il obéirait. Il jouerait son rôle de soldat jusqu'au bout. Il débarquerait le contingent des forces d'élites, il superviserait leur attaque et, s'il le fallait, il enverrait les missiles qui équipaient certains des navires. Il irait jusqu'au bout du non-sens.

Le capitaine Irvin Masterson était accoudé à la rambarde du pont inférieur, sur la frégate Varenson qui



contenait une partie du contingent d'assaut. Masterson regardait défilier le courant marin avec sur le visage l'expression du triomphe. Il venait de passer une unité en revue. Cette occupation s'était révélée particulièrement exaltante mais, malheureusement, son grade ne lui avait pas permis de la pratiquer souvent. Cependant, cette fois, le plaisir qu'il ressentait était plus intense que jamais car aucun autre militaire n'avait pu le lui souffler. C'était lui qui commandait ce contingent. C'était à lui qu'on avait confié cette mission et ce droit faisait de lui le seul maître de ses hommes. Aucun supérieur ne pourrait le rappeler à l'ordre.

Il était certes un peu curieux que l'on ait confié une telle mission à un simple capitaine mais, au fond, il ne s'en étonnait pas. Il ne doutait

pas de ses grandes qualités et gardait confiance dans le haut commandement qui les avait reconnues. Il réfutait les propos de l'amiral Clark qui, à l'annonce de sa désignation, avait vociféré qu'il était sans doute le soldat le plus borné de l'armée qui obéirait sans sourciller. Ce n'était pas une question d'obéissance mais en fait d'éthique militaire. Clark ne voulait pas reconnaître la vérité; il savait que le petit capitaine Masterson possédait bien autant le sens de la discipline et de l'efficacité que lui-même. Masterson agissait, lui, et de la façon la plus efficace et la plus glorieuse pour l'honneur de l'armée ce qui rendait incompréhensible qu'on ait pu oublier son nom sur la liste des promotions. Pourtant, le véritable destin de ce grand homme était de devenir le général Masterson. Que cela sonnerait bien! Pour cette raison, Masterson attendait avec hâte de remplir cette mission dont la réussite pourrait le propulser au poste qu'il brigait. Sûrement qu'en lieu et place des lutins promis, il trouverait des communistes ou des adeptes d'un quelconque Reich; et de toute façon, plus les ennemis de la nation qui l'attendaient seraient singuliers et plus il aurait de plaisir à tirer dessus. A la limite, il serait presque regrettable de ne pas trouver de lutins, car quelle partie de tir aux pigeons cela deviendrait...

L'attaque fut lancée à quatre heures de l'après-midi. Tandis que sur la mer paisible naviguaient les pontons de débarquement remplis à ras bord d'hommes en armes, l'île attendait paisiblement la venue de la violence et du chaos sur sa terre jusqu'ici inviolée. L'amiral Clark attendait lui

aussi, avec autant d'appréhension que de réprobation. Il s'inquiétait de ces jeunes soldats inexpérimentés, du capitaine Masterson qui mettrait tout à feu et à sang, de l'absurdité présente dans toute cette action, du secret qui devait être gardé à son sujet; et enfin, il craignait son échec, auquel cas il devrait donner l'ordre aux vaisseaux de l'arrière-garde d'anéantir l'île à coups de missiles et, par là, ôter toute discrétion à l'opération, et d'autre part plonger le monde dans une nouvelle phase critique de son histoire. Tout cela pour faire la chasse aux lutins. Clark se rappela son rôle de soldat et refoula son anxiété; dans une heure, tout devait être réglé. Masterson avait été prévenu que son temps d'action était extrêmement court et que de son commandement dépendrait la victoire discrète ou la destruction totale. Il ne pouvait lui être accordé plus d'une heure. C'était à lui de bien l'employer; à cette pensée, Clark s'inquiéta de plus belle.

Le capitaine Masterson contempla de ses yeux exorbités la passerelle du ponton de débarquement qui s'abaissait. Il but chaque seconde de ce sublime moment et n'attendit pas que la porte de métal ait touché le sol pour donner le signal de la charge. Ce fut avec un sourire satisfait qu'il vit le ponton se désemplir de tout son contenu; puis il suivit la horde hurlante qui arborait l'uniforme du contingent d'assaut, la plus noble et terrible armée du monde entier, sa noble et terrible armée.

Chaque section du contingent, chacune sortant de son propre ponton, prit une direction différente pour s'enfoncer dans la sombre et sinistre jungle. Masterson prit

la tête de la principale d'entre elles et bientôt le soleil radieux qui trônait au-dessus de sa tête fut subtilisé par l'ombre dense et verdâtre réfugiée sous la haute et humide végétation. Masterson donna ses ordres: *Quadrillage total. Tirez sur tout ce qui n'est pas animal et qui n'appartient pas à la troupe. Gardez une distance de cinq mètres entre chacun de vous et soyez vigilants. N'oubliez pas l'objectif de la mission et canardez tout ce que vous verrez d'hostile, lutin ou pas. Allez-y.*

La végétation de l'île conservait à la jungle une pénombre suintante et froide. La course effrénée de la troupe eut tôt fait de se transformer en marathon haletant et Masterson, qui participait comme tous les autres, eut bientôt l'impression d'avoir les poumons imbibés d'eau. Gardant toujours son fusil d'assaut en main, il fit signe à ses hommes de marquer un court arrêt. Il ne fut alors pas le seul à pouvoir soulager son organisme en prenant quelques secondes de repos.

Tout à coup, son sang s'arrêta dans ses veines. Derrière les buissons, une forme humanoïde se mouvait comme si elle voulait se dissimuler. L'être évoluait de manière à engendrer le moins de bruit possible autour de lui et s'approchait vers le groupe.

Masterson arma son fusil.

Le craquement que fit celui-ci alerta celui qui se cachait. Masterson pointa son arme et tenta de discerner l'intrus. Derrière lui, pas un seul soldat ne bougeait. Là, un rayon de soleil filtrant à travers la végétation se refléta sur quelque feuille et révéla le visage de celui qu'ils avaient en face d'eux. Masterson ne fit qu'entr'apercevoir cette face hideuse et verdâtre mais cela lui suffit pour conclure à

l'évidence. "Bon sang." En un quart de seconde, il arrosa tout le périmètre de son arme à feu et fut bientôt imité par ses hommes. Le crachement de toutes les balles expédiées en même temps couvrit le cri d'agonie de l'ennemi qui s'effondra pitoyablement dans la verdure. Le calme revint comme il était parti et quelques oiseaux reprirent nonchalamment leurs chants insouciantes.

Masterson s'approcha du cadavre avec un sourire content. Puis sa bouche changea de forme et se fit béante quand il vit distinctement sa victime

*Oh non!*

Là gisait bien un être humanoïde d'assez petite taille mais pas le lutin qu'il s'attendait à découvrir. Ce n'était même pas un ennemi; son uniforme, bien que devenu plus rouge que vert, était pourtant celui de son contingent. Le cadavre à peine reconnaissable était celui du caporal Hichs, plus criblé qu'une passoire et collégialement abattu par ses propres camarades de chambrée, qui, à cause d'un reflet lumineux ainsi que de leur propre peur, avaient été dans l'impossibilité de le reconnaître.

Plusieurs soldats, parmi les moins expérimentés, se retournèrent pour vomir.

L'amiral Clark revenait des toilettes où il avait soulagé son anxiété avec grand plaisir. En pénétrant dans la salle de commande, il jeta rapidement un oeil à la pendule: une demi-heure venait de s'écouler et rien n'était changé à la surface de l'île. Les pontons de débarquement attendaient le retour de leur contenu. Clark ne put retenir une légère toux qui le fit remarquer par le personnel de la salle. Immédiatement, sans comprendre pourquoi, il fut pris à la gorge

par un opérateur-radio qui accourut vers lui en lui criant des mots que, tout d'abord, il fut trop interloqué pour comprendre.

L'opérateur lui jeta un message dans les mains: *En provenance de l'île, dit-il, voici ce que j'ai capté à la radio... La transmission est mauvaise et c'est presque incompréhensible... mais je crois que c'est suffisamment important pour vous en faire part malgré tout.*

Clark posa les yeux sur le message. Il lut: *Situation désespérée. Et là, il crut que son coeur allait faillir. L'oeil affolé, il regarda l'opérateur qui prit, à son tour, un air surpris. Sans doute devait-il voir pour la première fois son supérieur en train de blêmir.*

*Et les pontons? Ils ont bien des radios. Peuvent-ils confirmer?*

*Non. Normalement, il est vrai qu'ils sont mieux placés que nous mais les ondes sont détournées hors de leur portée. Ils n'entendent pas mieux que nous ce qui se passe.*

*Mais enfin, pourquoi les ondes sont-elles détournées?*

*Je ne sais pas, amiral... On pense que c'est la végétation, ou bien un gisement de minerais. Ce sont les seules explications...*

Clark resta muet. D'un pas de zombie, il s'approcha d'une commande éloignée des autres. Ses mains tremblaient. Il se souvint des ordres. Et, dans cette situation, les ordres devaient être exécutés, même dans le doute. Sur la console, il approcha ses doigts d'un bouton qui portait la légende *Envoi automatique des missiles. Ne pas toucher.* Il appuya. Après tout, il ne faisait qu'obéir aux ordres. Il n'y aurait aucune raison de considérer qu'il avait fait une faute.

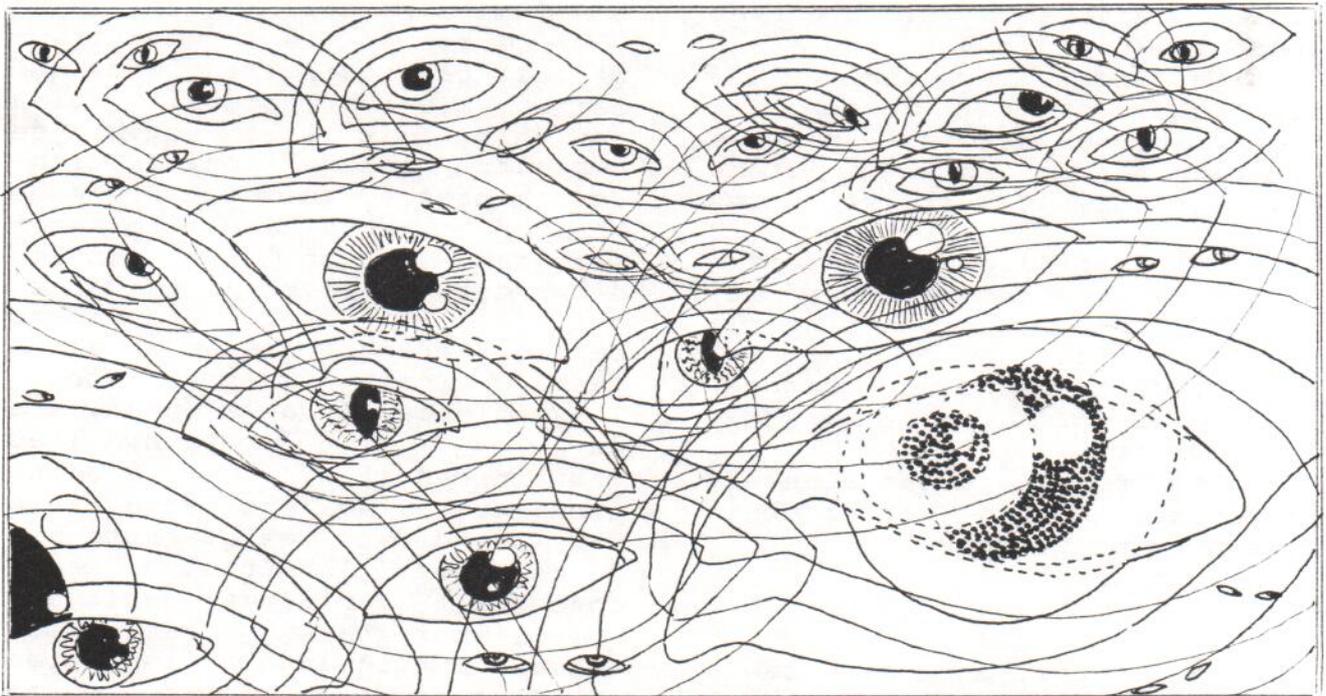
En effet, rien n'était de

sa faute. Car comment pouvait-il avoir une vue complète des évènements? Sa réaction n'aurait pas été semblable s'il avait su, par exemple, que le message radio, dûment interprété, mentionnait en fait situation clarifiée.

Aucun ennemi rencontré. Aucun ennemi tué. Masterson se posait des questions avec l'intime conviction que quelque chose lui avait échappé. Toute la noble fierté qu'il avait nourrie s'était envolé au moment même où il avait été obligé de mettre fin à la mission, faute d'adversaires et aussi - il fallait bien l'admettre - faute d'engouement, la masse d'enthousiasme déployée du temps où tout pouvait encore se produire, où l'aventure attendait derrière chaque buisson de l'île, avait laissé place à la déception et aussi à la honte.

Masterson se sentait humilié, son orgueil s'était effondré dans la décrépitude la plus totale. En plus de ça, son coeur s'humectait de rage à la pensée qu'on avait pu se jouer de lui durant toute la mission. Il s'était en effet montré incapable de commander correctement ses hommes et le résultat de la bataille qui n'avait pas eu lieu n'était même pas nul. Car en n'affrontant personne, la section avait trouvé le moyen de compter quatorze pertes dans ses rangs; son capitaine n'avait pas été le seul à perdre son sang-froid au moindre bruit et plusieurs soldats avaient été les victimes de leur malchance pour s'être trouvés au mauvais endroit au moment fatidique. Dieu, que c'était déshonorant!

Le capitaine Masterson regagnait son ponton, suivi des survivants de sa section, tandis que non loin de lui quatorze



couvertures blanches reposaient sur la plage, recouvrant des compagnons de combat qui se trouvaient dessous à la suite d'une erreur. Il se sentait écoeuré, mais il joua quand même son rôle de chef en donnant les ordres de retraite et en réglant par quelques consignes les conditions du retour. On commença à enlever les corps et chacun prit la direction de son groupe en vue de l'embarquement.

Au loin, plusieurs grondements se firent entendre. Un soldat dressa la tête et scruta le ciel. Masterson l'imita quelques instants plus tard et, non sans une observation soutenue, leur apparurent plusieurs traits lumineux qui déchiraient le ciel.

Le sergent Ramos, expert en armes lourdes et balistique, poussa un cri d'effroi qui attira l'attention de tous. Il pointa son doigt en direction de ce que tous voyaient et il fut le premier à comprendre ce qui les attendait tous. Il força ses cordes vocales à lui obéir et bredouilla:

*Capitaine, ce sont des missiles...*

Masterson sentit la panique le pénétrer. *Comment?* Il ne pouvait pas y croire. Les fous...

Le capitaine Masterson donna alors des ordres qui furent les derniers de sa carrière militaire.

*Vite. Tous aux pontons. Abandonnez tout ce qui gêne. Dépêchez-vous...*

Ces ordres furent donnés à la vitesse de l'éclair et obéis presqu'aussi vite...

*Trop tard...*

Jawis prit son service à huit heures, comme de coutume. Il commença à préparer le petit déjeuner de son maître qui sommeillait encore à cette heure

avancée de la matinée. Soudain, il entendit la sonnerie de la porte d'entrée résonner. Il n'en fut pas autrement surpris et se dit que c'était sûrement là le courrier officiel. En effet, un agent de police affilié au ministère l'attendait derrière la porte et, lorsque celle-ci fut ouverte, le serviteur se vit confier plusieurs enveloppes qu'il rapporta à la cuisine sans y prêter plus d'attention. Cependant il se rappela les exigences de son maître et inspecta rapidement les titres qui figuraient sur les papiers. Soudain alerté, il prit celle qui portait le nom de "Vanguard" et se précipita vers la chambre de celui qu'il servait, le Ministre de la Défense, André Bonner. Le Ministre Bonner avait demandé à être immédiatement prévenu si le rapport "Vanguard" lui parvenait. Jawis obéissait donc aux ordres sans se poser de questions sur le contenu du rapport, le seul qui touchait à une affaire totalement secrète, parmi toutes les autres enveloppes reçues.

Certes, le serviteur n'était pas indifférent à ce que cette missive pouvait bien contenir mais il ne pouvait se permettre aucune indiscretion. Tout ministre avait pour rôle de traiter certaines affaires secrètes qu'on ne pouvait décemment confier à n'importe qui. Celui-ci était d'ailleurs particulièrement sérieux à la tâche, car malgré toute l'expérience de Jawis en matière de personnalités gouvernementales - dont plusieurs l'avaient eu à leur service durant ses quarante ans de carrière - le Ministre Bonner conservait certaines habitudes qui l'intriguaient mais, son travail impliquant la discrétion et l'obéissance, Jawis ne se sentait guère le droit d'outrepasser les consignes du métier. Aussi obéissait-il sans

poser de questions.

Le Ministre Andrew Bonner, visiblement ébouriffé par une nuit de sommeil agité, reçut l'enveloppe de manière sereine puis demanda à Jawis de se retirer et de ne pas lui apporter le petit déjeuner avant une demi-heure. Le rapport fut vite parcouru et Bonner put constater l'échec de l'opération "Vanguard": un contingent tout entier exterminé, une île luxuriante transformée en désert, la démission de plusieurs hauts gradés et les interrogations de plusieurs nations au sujet de l'emploi inconsidéré de missiles offensifs. Bientôt, le monde entier serait dans le trouble. En fait, en y pensant bien, tout avait été prévu pour plonger tout le monde dans la confusion; l'opération elle-même avait été psychologiquement sabotée et, quand l'occasion s'était présentée, la zizanie avait pris une tournure physique, comme par la déviation des ondes radio. Il avait suffi de bien peu pour faire de cette opération un fiasco complet, comme l'avait prévu Ryzbeth, chef et guide infallible du Ministre Bonner.

Celui-ci sentit soudain son oreille le démanger et il souleva ses cheveux qui, habituellement, couvraient ses organes auditifs. Ils laissèrent apparaître l'oreille fine à l'extrémité pointue, comme celle de tous les frères de sa race...

Qu'est-ce qu'on s'amuse songea-t'il en se rappelant les propos de son frère de race Ryzbeth: Depuis plusieurs millions d'années, ils nous ont chassés de notre monde mais ils ont eu le tort de nous oublier...

Il referma le rapport et le remit avec précaution dans son enveloppe qu'il dissimula. Se redressant sur son lit, il esquissa un sourire sardonique.

Il se dit enfin: L'amusement final reste encore à venir mais il est pour bientôt, c'est certain!



### HEROICUS JEUDEROLUS

"Les deux cents Orcs survivants ont encerclé le fortin où vos douze personnages ont trouvé refuge. Mais ils ne lancent pas encore leur attaque. Votre puissance a dû les impressionner.

Un petit groupe de six Orcs sort des rangs et s'approche de vous. L'un d'eux tient un drapeau blanc. Il vous dit:

"Nous vous proposons une rédition honorable. Vous n'avez rien à gagner à refuser notre offre."

-- Désolé. Nous ne pouvons pas accepter. Nous n'avons pas assez de cordes pour tous vous faire prisonnier!

# L'ULTIMATE

## UNE AIDE DE JEU SF.

Par SAM.

Compte-rendu d'enquête du  
24/-03/205.

Objet : Mission de protection à l'Ultimate.

Complément : Rapport sur les activités du personnel.

Pièce jointe au dossier : la carte de l'Ultimate.

Classement : Aide de jeu SF.



Une pluie grise cliquetait sur les carreaux sales, derrière moi. Etendu, les deux pieds sur le coin du bureau, je plongeais mon attention dans les volutes de fumée que laissait échapper ma Light-Aven, sans filtre. Je n'avais décidément rien d'autre à faire ces jours-ci. Tout allait en empirant dans le pire des mondes, au point que mon dernier client s'était fait refroidir au blaster, avant d'avoir réglé mes honoraires. Le cave.

Tout en repensant à mes six cents dollars envolés, je distinguais une forme, derrière la porte vitrée de mon bureau. Je m'assis et remis ma cravate en place, au moment où elle entra.

Je rangeais la bouteille de whisky qui me servait de secrétaire et m'étonnais qu'une femme du monde puisse désirer louer les services d'un détective de mon niveau. Car, à n'en pas douter, cette déesse aux jambes infinies était plus habituée à se rougir les ongles dans les salons de la High Lux Corporation, qu'à se bleuir les fesses sur les bancs en plastoprène des bars de la dix-huitième rue.

Un traditionnel "asseyez-vous, que puis-je faire pour vous?" fut un étai savant à notre conversation, puis, en quelques mots, elle m'exposa son problème.

Elle avait rendez-vous ce soir, vers vingt et une heures, à une table de l'Ultimate. C'est un restaurant de New Malibu Road, le long de la plage.

Au cours de cet entretien, elle serait certainement menacée. Elle me chargeait de lui sauver la vie!

-- En quoi faisant, madameuh?

En lui tirant dessus! Ah bon! Et pourquoi faire appel à Jack Jordan, plutôt qu'à un agent de Up-Town? Madameuh?

Cinq mille dollars me tinrent lieu de réponse, en plus du fait que personne ne me connaissait (!).

Elle ajouta une enveloppe au tas de billets verts, en m'indiquant que je trouverais à l'intérieur les renseignements concernant le restaurant et son personnel.

Lassé de toujours traîner mon imper usé dans les sous-mondes de cette maudite planète, j'acceptais, en échange d'un complément d'informations, de venir en aide à l'inconnue. Et j'encaissais les cinq mille tickets. Pour une telle somme, je connais des prêtres qui feraient les troncs.

Vingt heures cinq. La pluie avait cessé quand l'anti-grav me déposa sans bruit à proximité de l'Ultimate. J'avais fait connaissance avec les habitudes du restaurant et avais trouvé dans l'enveloppe, le carton de réservation d'une table. Je vérifiais mon arme, un double chargeur, à aiguilles et cartouches de neuf millimètres. Une prise à l'ennemi. Un modèle unique.

Je marchais un moment le long du trottoir et observais les abords de la façade. Un palais.

L'entrée était gardée par un colosse à moustaches répondant au nom de Victor. Deux mètres, cent cinquante kilos, un talk-walky dans une main, un moule à baffes dans l'autre, le monstre faisait les cent pas et saluait les clients d'un hochement de tête bovin. Le renflement de sa veste indiquait qu'il passait la soirée en compagnie d'un calibre, caché derrière la bedaine.

Je me décidais à entrer. Victor posa un oeil perplexe sur mon complet prêt-à-porter et poussa un peu sa graisse, comme il le faisait pour ceux qu'il autorisait à passer.

Tout en passant la porte, je l'entendis secouer la tête, ce qui n'est tout de même pas banal.

La première chose qui me vint à l'esprit, fut de me demander si les plantes qui ornaient l'entrée étaient véritables ou synthétiques. On entendait le bruit d'une cascade, mêlé à des cris d'oiseaux cachés parmi l'épais feuillage qui masquait le plafond. Si plafond il y avait.

Observant autour de moi, je remarquais que le sol était en fait une plaque de verre, sous laquelle se trouvait un aquarium. Je savais qu'il constituait le vivier de l'établissement. Il permettait de servir les produits les plus frais. Voire, encore vivants.

-- Bonsoir, monsieur.

L'hôtesse était vêtue du même uniforme que ses vingt consoeurs, un tailleur crème en satin. Sa chevelure orangée tombait droite sur ses épaules et ses mains gantées jouaient habilement avec une pile de menus.

Je l'aurais presque invité à dîner.

-- Avez-vous réservé, monsieur? demandèrent à la fois ses lèvres et ses yeux.

Je lui tendis mon carton. Elle me l'échangea contre un sourire puis me guida vers la salle.

Sa démarche gracieuse et ses jambes fuselées ne me firent pas perdre de vue l'objet de ma présence ici. Je devais avant tout noter soigneusement l'organisation de l'établissement. Ce qui devrait me faciliter la fuite.

Ce ne fut pas facile. Le chemin était semé

d'embûches à peau satinée et parfumée. D'ailleurs, j'eus toutes les peines du monde, alors que nous longions le bar, à ignorer les quatre "barwomen", qui me lancèrent chacune un sourire plus étincelant que les bouteilles qu'elles manipulaient.

-- Je vous souhaite une agréable soirée, monsieur, fit l'hôtesse en me présentant un siège.

Je pris place et observais à nouveau la salle, me mettant en devoir de repérer les notables de l'établissement. Ah! Les voilà.

Le premier, c'est Desmond Brandon. Le propriétaire de l'Ultimate. Presque un vieillard. Personne ne sait par quel moyen il a su faire disparaître la concurrence (encore que...) et devenir ainsi le premier dans sa catégorie. Il eut, au départ, une idée de génie. Faire goûter les mets des mondes les plus lointains aux riches habitants de la confédération. Mais l'argent appelle l'argent. Et avec lui viennent corruption et chantage. Sa chaîne de restaurants, au demeurant fort réputée, est surtout devenue le lieu de rencontre du haut banditisme et le point de rendez-vous des plus riches truands.

A sa droite, son conseiller. (Son bras droit, si vous préférez). Hans Wenzel n'était au départ qu'un contrebandier de bas niveau. Mais un jour, affrontant les interdits du service sanitaire, il livra à Brandon une soute de produits inconnus, qu'il échangea contre une place au soleil. Depuis, ce grand blond gominé tient le haut du pavé. Il s'occupe principalement d'établir des contacts et d'ouvrir de nouveaux marchés. Qui plus est, c'est un grand passionné de voitures, d'argent et de femmes.

Face à lui, Birney A'leckh, le goûteur. Plus gras qu'un porc sans sa viande. Et pas plus délicat. Il fut en son temps le cuisinier de Brandon. Aujourd'hui, il est le testeur des nouveautés. L'air de rien (enfin presque), il tient l'Ultimate à bout de bras. Sans lui, le renouvellement de la carte ne pourrait être assuré.

Enfin, Seth Crenna, le garde du corps de Brandon et de sa clique. Expert en arts martiaux, en drogues inconnues et en tortures raffinées. Egalement chef de la sécurité à l'Ultimate. Son rôle? Empêcher la concurrence de redevenir concurrentielle. Il veille entre autre, à ce que personne ne s'en prenne aux intérêts de son patron. Il dirige pour cela trente gardes-chiourme, parmi lesquels Victor fait figure de hors-d'oeuvre. L'Asiate donne également des ordres à plus de trois cents hommes, dispersés sur plus de douze mondes.

Bon sang, mais qu'est-ce que tu fais là? Si tu ne veux pas finir en rouleaux de printemps, t'as intérêt à te tenir méfiant.

-- Désirez-vous prendre un apéritif, monsieur?

La serveuse était presque plus belle que l'hôtesse, si cela est possible. Je pense deviner qui s'occupe également du recrutement du personnel. Je commandais un rhum sans glace, puis m'inquiétais de l'heure qu'il pouvait être.

Vingt heures cinquante. Parfait. Je sortis mon briquet et allumai une Light-Aven, sans filtre. Et pour faire passer le temps j'attrapais le menu, que je commençais à consulter.

Ma table était idéalement placée. Dos au mur, sous le balcon, qui faisait le tour de la vaste pièce. A l'étage, se trouvait une deuxième salle, d'où provenait une musique mêlant saxo et piano.

Aux tables alentour, les messieurs, habillés comme pour la noce, tenaient compagnie aux dames, vêtues pour être vues et selon les impératifs de la mode, c'est-à-dire n'importe comment.

Je reconnus quelques grandes figures de la pègre, tenant parfois compagnie à des élus ou personnages influents de la planète.

Chacun sirotait son cocktail ou alternait mastiquage et bavardage. Parfois, on devinait des gestes furtifs et des regards anxieux, autour de tables soudain silencieuses. Il faut bien que le business se fasse.

Tandis qu'un rêve apportait mon verre, accompagné de petites bricoles à grignoter, je vis apparaître la miss qui louait mes services. Elle longeait le grand aquarium mural et était escortée par deux anges gardiens vêtus de noir.

Ils se dirigèrent droit vers la table de Brandon.

Ce dernier fit simplement un signe de la main et aussitôt Seth Crenna fut debout, interdisant au trio d'aller plus en avant.

Je ne distinguais pas leurs paroles, mais je me doutais que la présence des deux gardes du corps de mon employeur n'était pas souhaitée à la table des négociations. A la suite de quelques palabres, elles adressa un signe à ses hommes, qui firent demi-tour et sortirent du restaurant.

Au même instant, je prenais pleinement conscience de mon rôle. Il ne restait plus qu'elle, moi et l'ennemi tout autour.

Elle prit place à la table et les débats s'engagèrent. De mon côté, je devais attendre le premier signe de nervosité d'un des partis pour intervenir. Ce faisant, je picorais les amuse-gueules et les aidais à descendre avec de petites lampées de rhum.

Je n'eus pas le temps de m'impatienter. Alors que je passais ma commande, un genre de spécialité maison, j'aperçus Hans Wenzel esquisser un geste sous son revers et, au même instant, la cible se redresser sur son siège.

Il n'eut pas besoin de sortir son arme. Le vieux Desmond Brandon sembla lui intimer l'ordre de rester tranquille, tout en adressant un sourire cruel à mon employeur.

La fille porta la main à sa bouche tout en regardant le verre qu'on lui avait servi. Elle avait eu raison de se méfier et d'envisager cette hypothèse. Du poison.

Ma vue se brouilla au même instant. Je fermais le yeux et me pinçais le nez. Quand je relevais la tête, un homme avait pris place en face de moi. Un sbire de Crenna. Comment avais-je été repéré? Je n'en sais rien. Mais ça partait mal. Très mal.

J'étais moi aussi empoisonné. Sans doute par ces saletés de tacos. J'aurais voulu sortir mon arme et me servir des aiguilles que ma patronne avait eu la brillante idée de faire enduire de sérum. Mais au premier geste maladroit de ma part, Machin me logerait deux balles dans le buffet.

De plus, il m'empêchait de voir la table de Crenna et de connaître la suite des événements.

-- Vous voulez quoi? demandais-je avec peine.

-- Simplement m'assurer que tu te tiendras tranquille. Ce sera pas long.

Tandis qu'il parlait, j'avais pris mon verre et bu une longue gorgée de rhum, sans quitter des yeux mon briquet, posé devant moi.

Je tendis la main. Un avertissement me parvint.

-- Fais pas l'idiot!

Je lui montrais le briquet. Il parut se détendre et accepter que je le ramasse.

La seconde d'après, je portai la flamme à ma bouche et crachai l'alcool dans sa direction. Une langue de feu lui lécha le visage dans un bruit de souffle. Il tomba à la renverse alors que je m'emparais de mon arme.

La première aiguille salvatrice fut pour moi. A bout portant dans le bras gauche. Petite douleur, empêchant une grande perte.

La seconde salve partit, au jugé, en direction de la fille. Dix aiguilles par seconde. En principe elle était sauvée.

D'un mouvement du pouce, je basculai le chargeur et arrosai la table de Brandon. Ma cible fut d'abord Seth crenna. L'impact le déséquilibra, mais les balles ricochèrent sur son implant en kevlar.

Puis, j'abassai le canon vers mon invité mystère, qui reprenait ses esprits. Deux balles. Adios gringo.

Birney avait pris la tangente et disparu au milieu des allées. Hans Wenzel avait fait basculer la table et couvrait la fuite de son patron, aspiré par une trappe.

Tout autour de nous, au milieu des cris et des armes hâtivement dégainées, les clients commençaient à fuir vers la sortie, ou s'étaient mis à couvert sous les tables.



Depuis les balcons, les hommes de mains de Brandon cherchaient une cible à allumer. Pour le moment ils se servaient moins de leurs yeux que de leur Uzi, m'offrant un peu de répit.

Seth Crenna lança deux shourikens dans ma direction et roula sous une table. Je le perdus de vue alors que j'esquivais les étoiles d'acier.

Maintenant, il fallait sortir d'ici. Si possible en un seul morceau. Je me ruais vers la table, d'où ma cliente commençait à s'éloigner en titubant. Wenzel leva son arme dans sa direction, mais deux pruneaux de ma part le rappelèrent à l'ordre.

J'empoignais la jolie par le bras et visais la sortie. Hum! Pas facile.

Nous nous mîmes à courir sous le feu des gardes. A nos pieds, la plaque de verre éclata en plusieurs endroits, mais ne céda pas. Nous passâmes sous le balcon et nous trouvâmes hors d'atteinte des hommes du premier étage.

Sur la droite, trois méchants nous mirent en joue et commencèrent à tirer. Leur feu nous poursuivit alors que nous nous jetions derrière le bar. Les bouteilles éclatèrent sous les impacts et nous fûmes couverts de morceaux de verre. Je décidais de riposter. Comme je tirais dans le tas, j'avisai, derrière nos compagnons artilleurs, le grand aquarium mural. Il fallait une diversion. J'eus la même idée que vous.

Trois balles. La vitre ne broncha pas. Je me mis à couvert. Manqué. Il fallait trouver autre chose. Ma compagne avait retrouvé ses esprits. Le contrepoison avait fait son office. A l'endroit de sa cachette, elle découvrit une bouteille de gaz pression, utilisée pour la confection de cocktails. Sans me demander mon avis, elle la jeta par-dessus le bar.

Elle heurta l'aquarium. La seconde d'après, profitant d'un bref arrêt dans le tir de nos ennemis, je me levai pour la mettre en joue et la faire exploser. J'aurais dû me douter qu'il y avait une raison à ce répit. Le temps que je m'aperçoive de mon erreur, je m'aperçus du même coup que Seth Crenna était debout sur le bar.

Tu l'auras voulu! Je visai et appuyai sur la détente. Rien!

Le temps que je bascule sur le chargeur à

aiguilles, son pied heurta ma main et je lâchai mon arme. Un autre mouvement et je me retrouvai étendu.

Il s'apprêta à me porter l'estocade, quand un grincement sinistre s'éleva dans la pièce. La vitre avait fini par céder.

Dans un fracas assourdissant, des centaines de mètres cubes d'eau se déversèrent dans les allées du restaurant, balayant tous les bipèdes se trouvant sur leur chemin.

Nous bondîmes hors de notre abri, laissant Crenna se débrouiller avec le déluge. Direction la sortie.

Rien n'entrava notre progression, exceptés les tourbillons d'eau tumultueuse au milieu desquels nous pataignons.

Nous passâmes la porte, pour nous trouver face au gros Victor. Je l'avais presque oublié, celui-là! Il me balança une mornifle et je sentis ma tête se dévisser. Avant que je lui envoie ma contre-attaque dans les parties, il s'écroula, tout seul, avec un bruit mat. Enfin aussi mat que peut le faire un boeuf glissant sur un trottoir inondé. Les deux anges gardiens de la miss avaient presque oublié d'intervenir, mais mieux valait tard que jamais.

Délaissant leurs matraques, ils nous guidèrent vers leur véhicule, garé plus haut.

Alors que la ville défilait sous mes yeux, je jetais mon paquet de cigarettes détrempées. L'un des anges me proposa une Light-Aven, bout filtre. Merci, t'es brave.

Avec tout ça, je n'avais pas soupé.

## MOTS CROISES

I. M.

### HORIZONTALEMENT

I Le Maître de Providence. II Participe passé - Lettres de Nyarlathotep. III Nombre cyclique - Lettres d'Atlach-Nacha. IV Prénom ou nom célèbre du fantastique américain - note. V Ville mythique de Nouvelle Angleterre. VI Pronom - Pays natal de I. VII Seconde note de "The Call of Cthulhu" par Metallica - Vêtement cher à la vermine. VIII L'île-prison de 9 (désordre). IX Dieu cher à A.Machen - Cri du Fourreux.

### VERTICALEMENT

1 Second prénom singularisé de I. 2 Constellation indispensable au retour de 9. 3 Oui - Pronom. 4 Celui qu'on ne doit pas nommer. 5 Technique utilisée par 9 sur ces adorateurs - Cri Akélien. 6 Prénom d'un héros de Démon & Merveilles. 7 Celui de Pickman est dangereux - Lettres de Shudde M'ell. 8 Lieu de sacrifice. 9 Il attend toujours dans sa prison.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
I									
II	■			■				■	■
III			■						
IV							■		
V									
VI		■	■					■	
VII			■		■				
VIII		■							■
IX				■		■			

solution en page 24.

## LES COCKTAILS

### **SAINT HORVAL**

Alcool d'écorce de chêne-pleureur, cidre de poire, miel.

### **STARLIGHT FIZZ**

Glace parfumée des banquises de HOTTE, alcool de thé oriental, soda.

### **AMARETTANO ALEXANDER**

Lait de bovin terrien, alcool d'amande de MARIATENE, cacao.

### **CERISERAIE DAIQUIRI**

Essence des cerises bleues de VERPALIS, rhum argenté des SARGASSES, jus de citron.

### **TNT**

Téquila, Nosybe's Tea.

### **PINAGIDE COLADA**

Rhumwsky des contrebandiers de LA MARCHE, lait pétillant des baleines de GIDE, sirop de fraises orientales.

### **DRYWINE FLIP**

Le jaune de l'oeuf du CARACRAO mariné dans le porto de vin cuit des esclaves TRAPICHTES.  
Idéal pour 4 personnes.

**COCKTAIL DE VAPEURS** (importé de la géante LT4-25).

Un surprenant mélange des vapeurs et brouillards dont raffolent les habitants de cette planète gazeuse.

### **COCKTAIL SANS ALCOOL**

Citronadine, cannelle, sucre ambré des mines d'IRITIS.

### **COCKTAIL MAISON**

## LES BOISSONS

- Eau gazeuse de LT4-25.
- Pepsi-Coke.
- Bière pourpre de TEBEN.
- Apéritifs.
- Vin fumé du Bordelois.
- Rouge de TERRE.
- Blanc de la nouvelle NEW ORLEANS.
- Café (Au naturel ou à la choconille).
- Thé (Au naturel, à la pomme ou au miel).
- Digestifs.

## LES ENTREES

### **LA SALADE CENTENAIRE**

Les cent câpres de TENITL à tous leurs âges ... Cent goûts à découvrir.

**LA PIEUVRE DE HOTTE**, dans son encre.

**L'HUITRE GEANTE** de l'océan de sable (La perle vous est offerte).

**CERVELLE** de chevagneau en accras.

Nous vous proposons d'accompagner vos plats de succulentes **TARTINES A L'AIL**.

## LES PLATS

**LES GALETS DE CHAIR** des plages d'AQUAVERDE (cuisson au choix).

**LA MOELLE CROUSTILLANTE** des cétacés d'AQUAVERDE.

**SOUFFLE AU PLANCTON** et légumes de mer, servi dans la dent d'un squalé géant.

**LES FRUITS DE PINS D'ENTOREN** sur lit de champignons. (L'origine des thallophytes est mystérieuse, mais leur consommation validée par l'astroquarantaine).

## LES SPECIALITES

**SOUPE DE POISSON A LA VIANDE** d'antilope naine de BUBALTE.  
(Mélange effectué en apesanteur pour vous donner la plus subtile finesse).

**LES VIANDES DE LA LOINTAINE TRMM-JRN** sur leurs os-brochettes.  
(Sauce au choix : fromage de TAWN-TAWN, négociant de vin, herbes douces d'HERYTS).

**T-BONE DE YACHK** de GRAMLAN. (Cuisson au faisceau à particules).  
Unique dans les mondes connus.

**Attention** : afin de ne pas mettre votre vie en danger, la commande de ce plat hors du commun nous oblige à vous injecter un anti-poison.

## LES DESSERTS

**PUDDING** d'écorces de fruits amers.

**GATEAU** de lichens sucrés de Hotte.

**SORBETS** (Petit Marnier, Citronadine, Bésillonne).

**GLACES** (Choconille, Baccio, Amande).

**BEIGNETS DE FRAISES** (Des bois, de la jungle de MENEST et des îles d'AQUAVERDE).

Nous acceptons tous les modes de paiement : Cartes bancaires, numéraires, chèques, or, troc (pour les paiements en nature consultez notre hôtesse)...

*Nouvelle*

# *Équivoque*

*par Bruno  
Falba*

Impossible de déterminer depuis quand nous avons quitté la base. Hors du temps, nous avons perdu tout point de repère. Et, pour l'instant, R.A.S. Tout est plat.

Deh, mon frère jumeau, perd patience. Il ne supporte pas l'inactivité. Ses nerfs montent en neige. Je suis un peu comme lui. Mais que faire d'autre?

Où sommes-nous? Après avoir quitté notre espace vital, nous avons été défaits de notre trajectoire initiale pour être stockés en cet univers glauque.

Est-il arrivé la même chose aux autres expéditions? Nul ne le saura jamais si la température continue de chuter de la sorte.

Gelés, nous nous engourdissons peu à peu. Et nous sombrons doucement dans la crainte de terminer notre mission glacés, oubliés de tous, en ce flou artistique que nous nommerons... hum... nulle part... histoire de se donner un point de repère... eh! eh! eh!

- Cesse tes déblatérations, stupide John, et viens plutôt m'aider à trouver la raison du brouillage de nos émissions radios.

- Laisse tomber, on n'y arrivera jamais. Leur technologie est plus élaborée que la nôtre. Ces pirates ont tout calculé. Alors WAIT AND SEE...

- Ils verront de quel bois j'me chauffe s'ils viennent nous rendre visite! Ils n'ont même pas respecté les conventions universelles sur les droits à la navigation. C'est illégal! Et je te jure que... Que se passe-t-il?

- L'appareil vient de quitter son point d'ancrage! Où vont-ils nous transbahuter comme ça?

- Laisse bouillir! Il faut échapper à leur étreinte.

- Ils vont peut-être nous

relâcher...

- Eh l'utopiste! Ne me fais pas gober n'importe quoi! J'ai le foie fragile!

- La température! Elle remonte...

- La pression externe a augmenté!

- La coque va-t-elle résister?

- T'inquiète: je l'ai bichonnée comme une mère poule.

- Nous pivotons sur nous-même...

- Je vais tenter de nous dégager de leurs sales pattes avant qu'ils nous fassent choper une jaunisse.

- Engage la procédure de décollage!

- Procédure de décollage amorcée. Réussie! Sauvés! Nous allons quitter ce...

- Les secousses se durcissent! Pleine puissance! Qu'attends-tu?

- Rien à faire. Ca ne fonctionne pas.

- L'attraction, bon sang! Nous sommes attirés par je ne sais quoi...

- Je n'arrive pas à garder le contrôle de l'appareil! Les commandes ne répondent plus. Nous chutons!

- Redresse! Sors de cette vrille!

- Rien à faire!

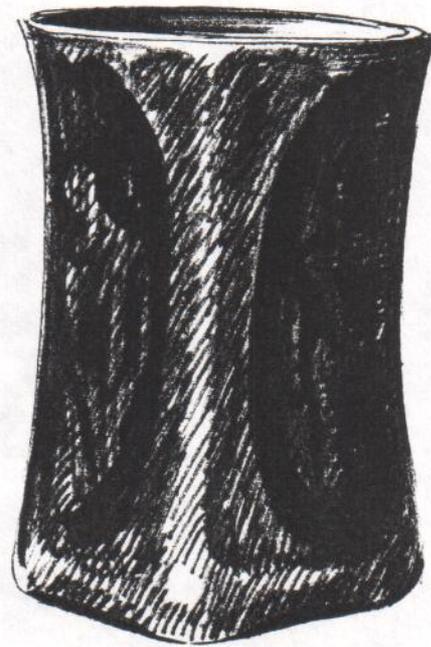
- DEHF!

- JOHN!

#### SPATCH

Perché sur un coin de table, un chat fureteur contemple, étonné, la résultante d'un amusé coup de patte sur l'objet de son divertissement, maintenant en morceaux et répandu sur le sol.

- Satanée bestiole! Elle a cassé mon oeuf!

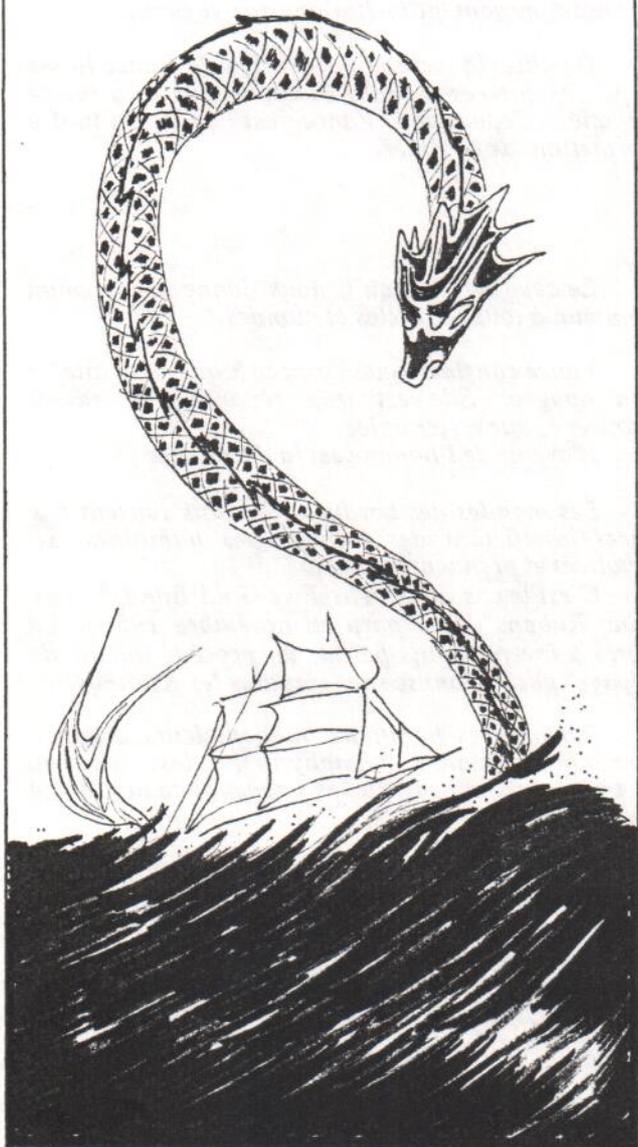


\*

# Jack Vance

PAR

Samuel Tarapacki



"Les hommes sont originaires d'un seul monde, une planète appelée la Terre, tout au moins c'est ce qui est généralement admis".

Jack VANCE, "Emphyrio". (Emphyrio : Fantastic, juin et août 1969).

John Holbrook Vance naquit en 1916 à San Francisco. Il passa son enfance en Californie où il fit également ses études, avant de tenter une carrière d'ingénieur des mines. Il ne se lança que fort tard dans la littérature, après avoir été journaliste puis marin.

Sa première nouvelle, "The World-Thinker", fut publiée en été 1945 dans la revue Thrilling Wonder Stories. A partir de cette date, Vance illustra des Pulp tels que Startling Stories ou Astounding Stories.

Il faut tout d'abord souligner que si Jack Vance est surtout connu pour ses récits de fiction et de space opera, il a également écrit des romans d'heroic fantasy et des policiers, pour lesquels il utilisa souvent son véritable nom. Citons par exemple "The Man in the Cage", en 1960, ou "The House on Lily Street" en 1978.

On lui doit aussi "Bad Ronald" (Méchant garçon, publié en 1979), où il raconte la sombre histoire d'un adolescent, qui, sous ses traits d'écrivain de Sword and Sorcery, cache un tueur psychopathe.

Vance inventa de nombreux pseudonymes pour signer divers genres de récits : Alan Wade, Peter Hedd ou encore John Van See (!), qu'il créa pour signer "First Star I See Tonight" publié en mars 1954.

Il écrivit également trois romans policiers sous le nom d'Ellery Queen : "The Four Johns", en 1964, "A Room to Die In" en 1965 et "The Madman Theory" en 1966.

Mais, lorsqu'on prononce le nom de Jack Vance, c'est d'avantage pour le lier à un récit de science fiction.

A noter qu'il sait utiliser ce genre littéraire pour dénoncer certains maux de notre monde. Par exemple en 1953, il écrivit "DP!" (Personnes déplacées), où il évoque le problème du racisme. Il raconte l'étrange histoire d'un peuple troglodyte de plusieurs millions d'individus. Chassés par on ne sait quel mal souterrain, ils font surface à notre époque, dans le centre de l'Europe.

Ce surprenant récit est considéré comme un must par les amateurs.

D'ailleurs qu'on soit fan ou lecteur occasionnel, on trouve toujours un intérêt à lire Vance.

C'est en 1950 qu'est publié son premier roman, "The Dying Earth" (Un monde magique). Il remporta alors un très vif succès.

Dans cet univers d'heroic fantasy, la souveraineté de la magie a fait oublier la science. Les mages tentent, d'une manière artificielle, de reconstruire une humanité décadente.

L'histoire débute par la quête de Turjan, le jeune magicien, à la recherche de l'être parfait. Aidé uniquement par les quelques sorts qu'il peut mémoriser, ce qui n'est pas sans nous rappeler quelque chose, il découvre et affronte un monde sur le point de disparaître. "La Terre se meurt et vit son crépuscule (...)"

Pourtant, cet univers au bord du gouffre est magistralement animé par l'auteur. Il le fait respirer et vibrer autour de chacun des héros qu'il nous présente au fil des pages. L'imagination de Vance semble sans limite. Chaque page recèle une trouvaille et tous les chapitres, une histoire que peuvent envier bon nombre de meneurs de jeu.

Tout ce que Vance écrira par la suite prend racine dans cet ouvrage.

En premier lieu, Vance nous convie à un fantastique voyage à travers les mondes. Il est le plus brillant créateur d'univers que la littérature ait engendré.

En guise d'introduction à "The Domains of Koryphon" (Les Domaines de Koryphon, paru dans Amazing en Août 1974), Vance nous brosse un tableau détaillé des us et coutumes de la planète. Il nous décrit les races qui l'habitent et les animaux que l'on peut y rencontrer.

Avant de débiter le récit de "Maske : Thaery" (Un tour en Thaery, écrit en 1976), il nous raconte l'histoire de ce monde et en dresse les cartes. Il nous livre en quelques pages un univers prêt à jouer. En effet, son livre est accompagné d'un glossaire, dont le paragraphe sur l'existence des Djans et leur table de rencontres, est à la hauteur de n'importe quelle aide de jeu.

Il va même plus loin. Dans "Tschai" (Le Cycle de Tschai, débuté en 1968, composé de quatre tomes et considéré comme son oeuvre maîtresse), un seul ouvrage ne suffit pas à décrire un monde. Le premier tome, "City of the Chasch" (Le Chasch) est déjà un régal et laisse le lecteur en admiration devant tant de créativité.

Les trois tomes suivants ont eux aussi leur part d'inventions et complètent avec brio la description d'une planète inoubliable.

Chaque cycle nous apparaît alors comme une superbe histoire et chaque tome, comme une nouvelle page de la saga.

Le schéma est le même pour La Geste des Princes Démons, débutée par "The Star King" (Le Prince des Etoiles) en février 1965. Ce cycle (composé de cinq tomes que j'apprécie tout particulièrement) nous fait assister à la superbe chasse galactique à laquelle se livre Kirth Gersen, vis-à-vis de méchants tout à fait terrifiants. Chaque tome est l'occasion pour l'auteur de nous faire découvrir des endroits nouveaux.

On aime Vance pour ça. C'est un penseur et un créateur de mondes. Il sait inventer des univers aux multiples facettes et nous faire apprécier chacune d'entre elles.

Ses planètes n'ont pas besoin de posséder trois soleils ou d'être creuses pour devenir extraordinaires.

Leur description suffit à les rendre uniques.

Chacun de ses romans est en fait l'occasion d'imaginer de nouvelles situations et les quêtes de ses héros ne sont qu'invitations aux voyages.

De plus, la lecture des oeuvres de Vance laisse à penser que ces mondes évoluent tous à la même époque. Cependant Vance est avare d'indices permettant de la situer.

Le seul élément qu'il nous donne est le point commun à tous ses cycles et mondes.

Vance considère que l'espèce humaine a atteint son apogée. Elle est trop répandue à travers l'univers pour rester unie.

L'avenir de l'homme est la décadence.

Les mondes des bordures, ou plus souvent des races bénéficiant des technologies humaines, se révoltent et prennent leur essor.

C'est le cas dans "The Five Gold Bands" (Les Cinq Rubans d'Or, paru en novembre 1950). La Terre a inventé, puis perdu, un procédé unique de voyage spatial dont se sont emparés les Kudthus.

Parfois, les habitants oublient leurs origines terriennes. Dans "Emphyrio", les citoyens d'Ambroy présumant que les seigneurs de la planète viennent de la Terre.

Dans le premier chapitre de "Big planet" (La planète Géante, septembre 1952), on apprend que "le Central Terrien envoie une commission par génération (...)" pour rappeler son existence à un peuple qui préférerait l'oublier. Ce sera pour Claude Glystra l'occasion d'une odyssee de soixante quinze mille kilomètres.

Loin de la Terre, les hommes ont développé de nouvelles civilisations et de nouveaux modes de vie. Ils se sont acclimatés à leurs planètes d'adoption.

A tel point qu'apparaît la notion de "l'homme multiple", chère à Vance. Chaque planète semble abriter une race différente des autres, pourtant issue de la même souche : l'espèce humaine.

Pour le voyageur il est impossible de concevoir que ces êtres, si différents les uns des autres, puissent appartenir à une même race.

C'est ce qui fait la force des récits de Vance. Une éternelle sensation de nouveauté, au milieu d'un monde où tout paraît à la fois normal et stupéfiant.

Vance veut préserver ses univers et les faire évoluer en vase clos. Il considère que les mondes se suffisent à eux-mêmes et n'ont besoin d'aucune relation particulière entre eux.

Pour chaque histoire il va créer une société, avec son passé et ses coutumes, avec ses messages et ses symboles. Dans "The Last Castle" (Le dernier château, paru dans Galaxy en avril 1966), il va jusqu'à dresser un tableau résumant les coutumes et les devoirs des clans de Hagedorn. Chaque membre du clan doit posséder un nom précis et honorer la couleur due à son rang.

Tout va devenir synonyme de signes pour Vance. Un vêtement, une allure ou une parole. Chaque mot est un indice et aucune description n'est présente par pure fantaisie.

Par exemple dans "To live forever" (La vie éternelle, paru en 1956), il développe en plusieurs pages ce qu'est le parcours des habitants de Clarges sur une "pente". Il s'agit pour chacun d'eux d'évoluer dans les cinq niveaux de phyles, jusqu'à l'ultime, celui de l'immortalité. Tout ceci régit la vie des habitants de la dernière cité du monde.

On découvre alors que l'épilogue du récit est caché dans l'interprétation de ces signes.

Il va donc charger ses héros de déchiffrer ces symboles.

Là encore il est unique. Il ne va pas parer ses personnages d'une force extraordinaire, ou de pouvoirs particuliers. Il va se contenter de les rendre astucieux et remarquablement intelligents.

C'est cette qualité qui va permettre à Gastel Etwane de vaincre les Roguskhoï dans "The Brave Free Men" (Les Paladins de la Liberté, extrait des Chroniques de Durdane. Ce cycle, composé aujourd'hui de trois tomes, fut débuté en juillet 1972).

Cugel est également un brillant exemple d'individu que l'on peut qualifier d'habile. Dans "Overworld" (Cugel l'astucieux, écrit en avril 1966), il saura se tirer de toutes sortes de situations, à la mesure de l'imagination de Vance.

Celui-ci s'amuse même à créer un héros complètement différent de tous ceux que l'on rencontre habituellement dans les romans de science fiction. Magnus Ridolph, (dont la première histoire, "Hard-Luck Diggins" fut écrite en 1948), est un vieux détective-savant-homme d'affaires, plein de flegme et doué d'un extraordinaire esprit d'invention.

Citons enfin Paddy Blackthorn, qui, dans "The Five Golds Bands", emmène le lecteur avec lui, grâce à sa manie de commenter ses propres actes, avec un humour et une tranquillité tout à fait particuliers.

Et on se prend au jeu. On tente à son tour de deviner la fin du récit, mais l'auteur parvient à nous surprendre jusqu'à la dernière ligne.

Vance ne va pas s'embarasser d'intrigues complexes pour mener à bien son histoire. Ses romans sont écrits à la manière d'une nouvelle et les conclusions ont souvent l'aspect d'évidences, auxquelles on n'oserait pas penser.

Citons par exemple la magnifique révélation (je ne la dévoilerai pas) qui clôt "Emphyrio" et la manière dont s'achèvent régulièrement les aventures de Magnus Ridolph ou de Cugel.

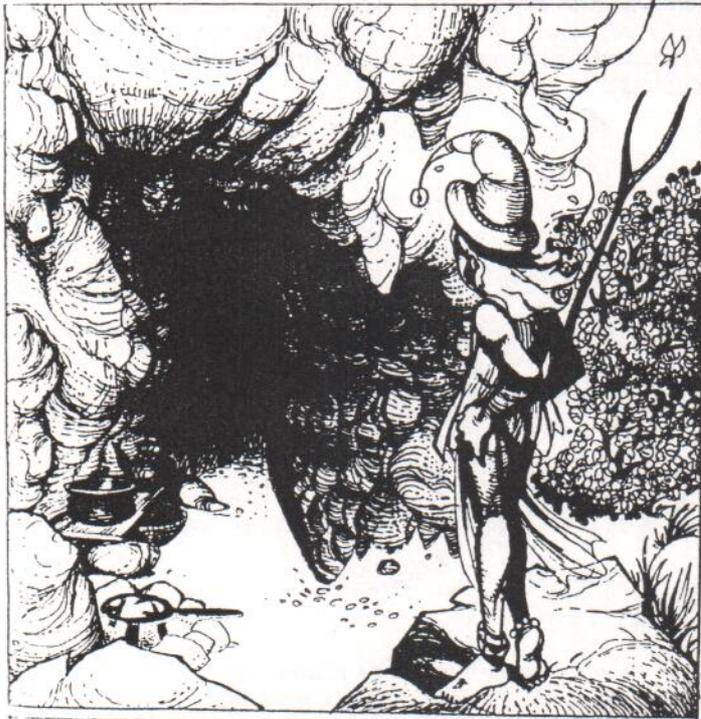


Les mondes de Vance sont d'une richesse et d'une beauté inouïes. Toutefois ils ne sont pas la simple narration d'événements merveilleux. L'auteur dit lui-même qu'il écrit "plus sur la base d'une atmosphère que sur celle d'une idée".

On peut les prendre comme de précieuses aides de jeu, ou parfois même des scénarii prêts à jouer.

Mais avant tout, chaque livre est une découverte et une formidable aventure. Certains de ses cycles sont considérés comme des chefs d'oeuvre du genre.

Vance est principalement édité dans les collections Le Masque Science fiction, J'ai lu et Presses Pocket.



# Des Jeux de l'Amour et du Hasard



par Ludovic K. Kerymeyer

Nous étions à quelques jours des vacances et je ne me souviens pas que l'un d'entre nous eut souhaité travailler. A midi, la cloche réveillait les longs couloirs dont la peinture s'écaillait en larges plaques. Nous nous précipitions alors hors de notre salle de classe et, en nous asseyant sur les pelouses, entre les massifs de roses odorantes, nous vidions les grands paniers remplis par nos mères d'appétissantes victuailles.

Le ciel était d'un bleu si pur qu'il nous semblait que rien n'eut dû troubler notre douce somnolence. Parfois, nous nous dorions au soleil, les yeux fermés, et nous rêvions à nos prochains voyages, plages brûlantes, musées frais et poussiéreux. Aure et moi, tout en faisant honneur à un superbe gigot, nous promettions de nous envoyer nombre de cartes postales et de nous rapporter d'affreux petits souvenirs en plastique.

C'est au milieu de cette paresse tranquille, qu'entrecoupait parfois la voix de l'un de nos professeurs, soudainement réveillé et désirant transmettre son savoir, que cette histoire a commencé. Nous étions en géographie et un vieux monsieur, chauve et ventripotent, plutôt petit, nous expliquait les graves conséquences d'un conflit quelconque. Aure, Natacha et Henri, à trois tables de moi, avaient organisé un jeu et le diffusaient lentement à tous nos camarades. Il se passa plusieurs minutes avant que je puisse, à mon tour, m'inclure à la partie. Bientôt, nous eûmes chacun, entre les mains, une feuille de papier glacé. Un artiste de talent y avait peint le décor d'une large salle.

La règle du jeu était fort simple. Elle supposait que nous nous trouvions dans cette salle,

ensemble, vingt-quatre adolescents désœuvrés. Il ne nous restait plus qu'à penser très fort à ce que nous voulions faire et, petit à petit, nous progresserions à travers un immense labyrinthe. Bien évidemment, la magie était nécessaire dans ce jeu et nous avions tous un peu peur de cette science étrange, mais Natacha avait été brillamment reçu à son examen de fin d'année, à l'École de Sorcellerie, et nous étions d'accord pour lui faire confiance.

Quelques mètres de couloirs, plusieurs pièces plus ou moins grandes, et notre groupe fut dispersé. Natacha nous ayant conseillé de ne jamais nous trouver seul, je restais donc en compagnie d'Aure et d'Olivier. Tout débuta comme une promenade et il ne se passa rien durant tout le grand A de la seconde partie du cours de géographie. Mais, alors que débutait le grand B, nous nous retrouvâmes face à trois couloirs identiques et nous avions trois avis différents sur le chemin à suivre.

Quand, soudain, une femme d'une grande beauté apparut devant nous. Elle sourit de notre stupeur. *Allons, les enfants, nous dit-elle, il est imprudent de vous attarder ici. Ce lieu est magique et le jeu ne doit pas être freiné.* Elle nous inquiéta - je dois le dire - et nous nous empressâmes de prendre l'une des directions: celle du milieu. Nous suivîmes un long couloir. Le sol était de marbre et, sur les murs de pierre, à intervalle régulier, brûlaient de grandes torches. Olivier en prit une et nous continuâmes. Il nous semblait que nous marchions depuis plusieurs heures et Aure se plaignait de ce jeu vraiment stupide où il ne se passait jamais rien.

Comme pour répondre à son exigence, une salle apparut

après un coude du couloir. En face de nous se trouvait une porte de bois noir. Les murs étaient tendus de tapisseries fanées sorties tout droit du Moyen Age. Une large table était le seul meuble. Un meuble supportant un véritable festin. Plats de viandes et de poissons. Coupes de fruits. Tours de pâtisserie. Crèmes délicates dans de petits pots de chocolat noir. Potages légers. Fromages et laitages. Pains variés et viennoiserie. Brioches et pâtés...

C'était sans doute le plus merveilleux rêve que je n'eus jamais fait. D'un commun accord, Aure, Olivier et moi nous précipitâmes vers ce somptueux repas. Sortant mon couteau, je m'attaquai à quelque roti, puis j'avalai une volaille, dévorai deux superbes saumons, fit honneur à une terrine et dégustai un pavé de chèvre. J'engouffrai un pain de seigle, achevai une mousse au chocolat. Puis ce fut le tour d'un miroir au cassis, d'un biscuit fondant, de quelques pains au lait, d'une ganache, d'une assiette de toasts.

Je jetai alors un coup d'œil vers mes deux camarades. Aure finissait un chevreuil et Olivier savourait quelques brochettes de thon. J'attrapai une salade au roquefort et aux noix lorsqu'une petite phrase me revint à l'esprit: *le jeu ne doit pas être freiné.* Je compris alors que nous avions fait une belle erreur et mes compagnons en prirent conscience en même temps que moi.

*On aurait dû rester avec Natacha,* murmura Olivier, et Aure lui répliqua:

*Au moins, on aura bien mangé.*

Les deux issues de la pièce où nous nous trouvions disparurent au même instant et nous entendîmes un effrayant grondement. Le sol trembla et

les murs commencèrent à s'effondrer autour de nous. Un gigantesque décor de théâtre qui ne servait plus.

*Alea jacta est*, lançai-je.

Aller à la maison, répondit Aure, et Olivier hurla:

*Je laisse ma collection de timbres à mon père et mes patins à roulettes à ma mère.*

Une énorme pierre, détachée du plafond, s'abattit sur moi et je n'entendis pas la suite du testament. Le destin n'avait pas souhaité que ce jour me révèle la liste de tous les biens de mon ami.

C'était la récréation: dix minutes entre la géographie et les maths. Chacun racontait ce que le labyrinthe lui avait apporté. Alors qu'Henri découvrait un trésor, Eric délivrait une princesse et Valérie tuait à mains nues une armée entière de lutins féroces. Aure et moi marchions à l'écart. Peu fiers de nous, nous ne souhaitions pas que l'on sache comment nous nous étions laissés aller au péché de gourmandise, de goinfrerie même. Natacha s'approcha de nous et nous fusilla du regard. Ce n'était que grâce à son intervention que nous avons pu échapper à une mort certaine.

*Vous ne nous racontez pas ce que vous avez fait, mes agneaux?* demanda-t-elle.

Aure glissa, comme une confidence:

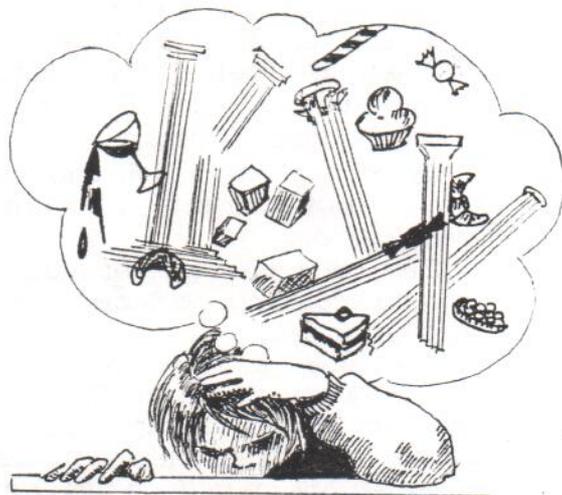
*Nous avons fait des choses qui ne te regardent pas. Contente-toi de savoir qu'Olivier et Ludovic sont des garçons merveilleux et qu'ils sont très doués.*

Aure s'éloigna et Natacha se tourna vers moi:

*Ce n'est tout de même pas pour ça que vous avez endommagé le jeu!*

Elle était furieuse et me planta là, pensant sans doute que j'étais quelque satyre. Je

soupirai. Pour une fois que je m'étais tu, tout était retombé sur moi. Si au moins...



### SOLUTION de la page 17

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
I	L	O	V	E	C	R	A	F	T
II		R	I		H	A	R		
III	P	I		H	A	N	T	A	C
IV	H	O	W	A	R	D		U	T
V	I	N	N	S	M	O	U	T	H
VI	L			T	E	L		E	U
VII	L	A		U		P	U	L	L
VIII	I		E	R	Y	H	L		H
IX	P	A	N		O		D	R	U



Vous avez sans doute remarqué les yeux de cet animal, sur la droite. Oui, celui qui vous fixe, là ! Connaissez-vous son nom ? Maintenant que je vous pose la question, je sens une lueur d'inquiétude dans votre regard. Et vous avez raison d'être anxieux. Ce sont les yeux d'un Chien de Tindalos. Et il vous a vu !

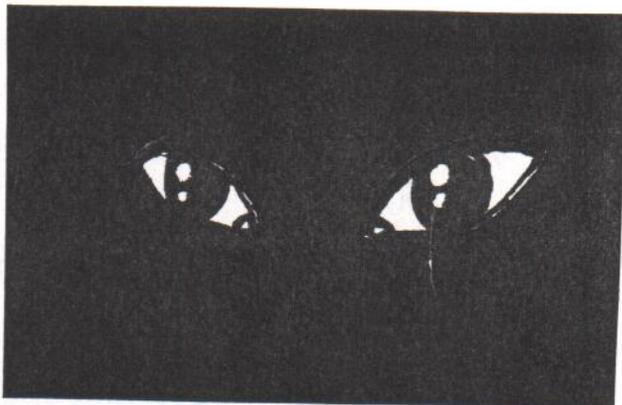
Connaissez-vous la légende (mais est-ce vraiment une légende ?) qui veut qu'un Chien de Tindalos ne perd jamais la piste de sa proie ? Même à travers les siècles ...

En ce moment, il doit être sur vos traces et devrait vous faire face ... voyons ..., eh bien, le mois prochain.

C'est court pour profiter pleinement des plaisirs de la vie, avant que la mort ne vous emporte. Mais il existe un moyen de repousser perpétuellement l'échéance de sa venue.

Quel est-il ? Il suffit de posséder un certain grimoire. Du genre de celui que vous avez entre les mains. Vous vous sentez soulagé, n'est-ce-pas ? Il y a une chose pourtant que je dois vous dire. La protection accordée par ce grimoire est de 30 jours. Il faut donc vous en procurer un nouveau avant le délai fatidique. Puis un autre le mois suivant et ainsi jusqu'à votre mort ... naturelle j'espère !

Comment ? C'est simple, remplissez le formulaire ci-dessous, joignez la somme indiquée et notre aimable service se fait fort de vous protéger des attaques du monstre pendant un an.



Cordialement. *Sam*

---

**BULLETIN D'ABONNEMENT**

*La TRIBUNE des Vagabonds du Rêve  
Le zine des réalités imaginaires*

**OUI  Je m'abonne à La TRIBUNE pour un an. 12 numéros : 100 francs**

*Ci-joint mon règlement par : Chèque postal  Chèque bancaire  Mandat   
A l'ordre de Marchetto.*

*Mes coordonnées :*

*Nom :* \_\_\_\_\_

*Prénom :* \_\_\_\_\_

*Adresse :* \_\_\_\_\_

*Code postal :* \_\_\_\_\_

*Ville :* \_\_\_\_\_

*J'ai bien noté que  
le prix d'un numéro  
est de 10 francs.*

*LA TRIBUNE m'offre  
donc deux grimoires.*

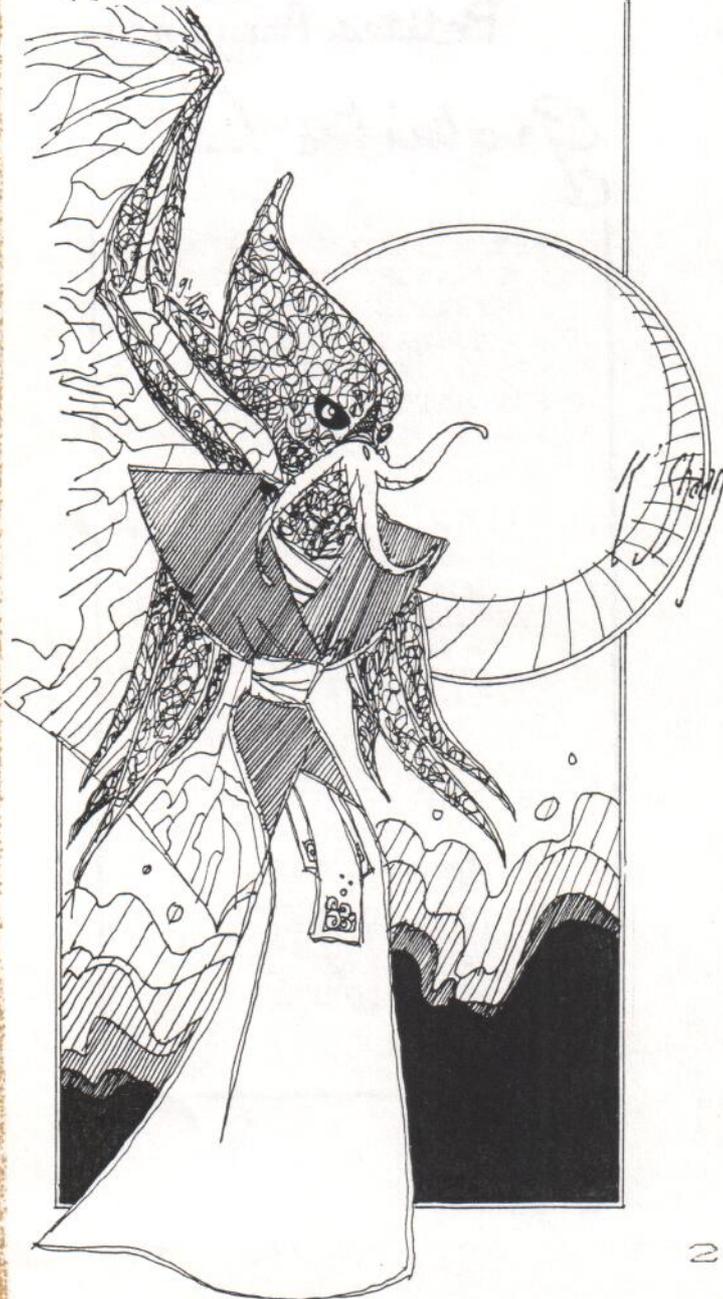
**A découper, photocopier, décalquer, scanner ...  
et à retourner, paiement joint à :**

**La TRIBUNE des Vagabonds du Rêve  
Paule & Mike Corp.  
19 Bd Pierre Laugier  
83000 TOULON**

# Le Premier Jour

PAR

H. P. K.



Mais songez que si cela réussit nous deviendrons les deux personnes les plus célèbres de l'univers.

D'émotion, K'shaan agita ses appendices supérieurs. Ses arguments laissèrent de glace Mhurnoya, la grande prêtresse.

C'était un bel après-midi sur Tau-Cetti, comme on n'en avait pas vu depuis au moins vingt lunes. La grande prêtresse éructa un long jet de bave gluante, signe d'un agacement certain.

Non, reprit-elle, c'est sacrilège que de s'attribuer un pareil droit. Seul Kwhy peut y prétendre. Vous n'aurez pas ma permission. Sur ce, elle tourna le cône et s'en fut dans un grand bruissement d'ailes, dégageant un petit nuage de sable chaud.

Alors, siffla K'shaan, l'expérience aura lieu sans votre consentement.

Quand il arriva sur Melton, le plus gros satellite de Tau-Cetti, tout était déjà prêt.

Procédez au compte à rebours, ordonna K'shaan. Une dizaine de techniciens bondirent sur leurs pupitres, dans un état d'excitation et d'énervement visible.

Nul ne savait exactement ce que contenait le missile dressé au centre du cratère où se trouvait la base, l'expérience étant entourée du secret le plus absolu.

De ses cinq yeux humides, K'shaan contemplait le fruit d'un siècle et demi de recherche...

Le silence fut bientôt insoutenable, troublé seulement par le long écoulement des secondes à l'horloge murale. Enfin, à l'ultime instant, la fusée s'éleva de manière impeccable, suivie d'une corolle de flammes. Elle resta comme un instant suspendue dans le ciel étoilé puis s'inclina et plongea à une vitesse vertigineuse dans

les profondeurs de l'espace. La respiration de K'shaan parut s'apaiser.

Les yeux électroniques des traceurs à ultra-ondes suivaient la course de la fusée. Mais ce n'est qu'au bout de cinq minutes que l'on remarqua la défaillance. Un des assistants vola souplement jusqu'à K'shaan.

Professeur, cliqueta-t-il dans son tube auditif, le projectile s'est éloigné de trois degrés d'arc de la trajectoire prévue. Nous ne pouvons le contrôler. Le système de guidage a été endommagé par les radiations cosmiques lorsqu'il est passé à proximité de Bételgeuse...

K'shaan jaunit et, soudain, se replia faisant entendre un long hullulement, signe de douleur intense chez ceux de sa race.

Puis il perdit conscience.

Lorsqu'on le ranima, il avoua en versant de chaudes larmes d'acide:

*C'est la malédiction de Kwhy pour avoir voulu accaparer ses divins pouvoirs. Seuls les dieux ont le droit de décider de la création de races nouvelles. Le projectile renfermait virus et bactéries adaptés aux conditions de vie sur la septième planète de notre système. Maintenant il est perdu, et moi avec. Une vie de découvertes génétiques ruinée...*

Et il replongea dans l'inconscience.

Ce n'est que bien des années plus tard qu'on lui posa la question: *Qu'arriverait-il si la fusée s'écrasait sur une planète pour laquelle les formes de vie qu'elle contenait n'avaient pas été prévues?*

- *Que cela n'arrive jamais car, alors, si les espèces en culture ne périssaient pas, il en résulterait des formes vivantes atrocement imparfaites, dégénérées et malfaisantes.*

Sur terre, c'était l'âge des reptiles. Soudain, dans le ciel, ...



## Petites Annonces

# Gratuites!

VENDS COMICS ANCIENS  
(STRANGE, SPECIAL  
STRANGE, TITANS,  
MUSTANG, NOVA,  
ETC.). ME CONTACTER  
SUR 3615 AKELA BAL:  
"THYF"

\*

RECHERCHE  
DESSINATEUR POUR  
CREER BANDE DESSINEE  
S'ADRESSER AU  
JOURNAL

\*

GRIFFES ET NEURONES  
RECHERCHE  
SCENARIISTES,  
ILLUSTRATEURS...  
ANTOINE CUPIAL  
3 RUE DU MUGUET  
03410 DOMERAT