



NUMÉRO 4

UN ÉTÉ 2010



LE 'ZINE DE LA COMMUNAUTÉ DE BLOGS

# EDITO

Comme à son habitude, le 'Zine se veut le reflet de l'activité de notre communauté de blogs. Nous espérons donc que ce polaroid estival vous donnera envie d'en découvrir plus qu'un simple aperçu.

Pour cette saison, nous avons décidé d'amorcer une nouvelle série : celle des « focus ». Il s'agit de vous présenter plus en profondeur un membre d'Autres Mondes, sous forme d'interview. Et qui de plus naturel pour débiter que le créateur de la communauté : j'ai nommé, « Alex ».

De plus, forts de nos premiers succès, et sous la pression insoutenable exercée, via le forum, par des créateurs insatiables, nous ouvrons pour l'automne deux concours simultanément, respectivement pour les textes et les illustrations.

Et enfin, j'ai le plaisir de vous annoncer que l'équipe du 'Zine se renforce avec, en plus de Sedenta et de votre serviteur, Mille Visages et Spooky. Un grand merci également à Fabrice pour son œil avisé ès corrections orthographiques.

Je remercie chaleureusement tous les participants, qui ont accepté la publication de leurs œuvres sur un autre support que leur blog et sans qui ce 'Zine ne pourrait exister.

... bonne lecture  
Alice

La couverture du 'Zine a été réalisée par Sedenta avec des images de Fan et d'Erwin Pale.

Autres Mondes, c'est plus de 230 blogs sur la [communauté](#) d'Overblog et des amis, membres du [forum](#).

Si vous aussi vous souhaitez participer à la prochaine édition du 'Zine, à l'issue de l'automne 2010, laissez nous un message à cette adresse [autresmondes.ob@gmail.com](mailto:autresmondes.ob@gmail.com) ou sur le [forum](#).

La propriété artistique des œuvres présentées ci-après appartient à leurs auteurs.  
Merci de la respecter.



# DEDANS IL Y A ...

Plainte	p.4
Strip	p.4
La force de Coriolis	p.5
Tirhal	p.7
Vehlmann & Gazzotti - Seuls (2006-2010)	p.8
<b>Le non mort</b>	p.9
Un monde idéal où de lointaines colonies sont découvertes	p.10
Alice, see your true self	p.11
Inception vs. La jeunesse de Picsou : étude comparée	p.12
Fatissérie	p.14
Armure de combat Mark V	p.15
Rhinohorne	p.18
Timothée Rey mérite (encore) des coups	p.19
Brèves de Taverne	p.20
<b>LE MONSTRARBRE</b>	p.21
Attente	p.22
La course à l'oiseau sauvage	p.23
<b>FOCUS SUR ALEX</b>	p.24

## ET DANS NOTRE DOSSIER SPÉCIAL « TERRE DE DRAGONS »

La sorcière et le dragon	p.28
<b>Les résultats du concours</b>	p.30
La dernière faute	p.31
Premières flammes	p.33
Notre Terre	p.34
Nuages toxiques	p.36
Le dragon du sanctuaire	p.37
<b>Les contributeurs</b>	p.39
<b>En attendant l'automne</b>	p.42

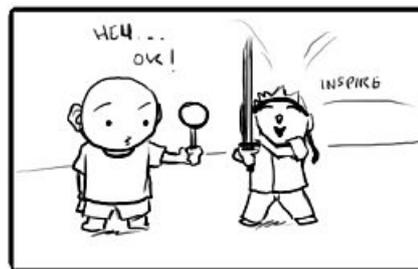


# Plainte

Ou comment **Marieaunet** se plaint quand on la plaint... :D



# Strip



# La force de Coriolis

La navette des nécrophages ressemblait à une guêpe noire et agressive. Fuselée, une tête globuleuse séparée du corps par un passage étroit et articulé, elle générait au-dessus d'elle un champ de force qui vibrait comme une paire d'élytres. Déjà grosse dans le ciel, elle se stabilisa au-dessus de la piste d'atterrissage en soulevant un nuage de poussière. Benjamin mit ses mains en visière pour pouvoir garder les yeux ouverts. Il était le premier humain à jouir de ce spectacle et il comptait bien en profiter.

Le vaisseau extruda une série de coussins sous son abdomen et se posa élégamment sur la piste. Le dispositif d'atterrissage se dégonfla, générant de nouvelles volutes de poussière, et la carlingue toucha gracieusement le sol. Le vrombissement du champ de force s'estompa. Une forte odeur d'ozone flottait dans l'air du matin.

Une ouverture se dessina sur le côté de la navette et un homme en émergea. Il était grand et sec, et portait une chemise blanche, manches retroussées. Il marchait en vacillant légèrement et exhibait une mine morose, presque malade. Lorsqu'il arriva au niveau de Benjamin, ce dernier l'aida à retrouver son équilibre.

– Alors ? C'était comment ?

La question avait claqué comme un ordre.

– Monsieur le président, articula l'homme, j'ai du mal à trouver les mots. C'était intense, très impressionnant et... très dérangeant pour l'estomac.

Benjamin ne fit pas d'effort pour paraître compatissant. Du coin de l'œil, il vit la silhouette du pilote se dessiner dans l'ouverture de la navette et se diriger vers eux.

– Vous avez vomi ? demanda-t-il sans délicatesse.

– Non, mais j'ai failli. L'effet ressenti est très différent de l'avion. C'est comme si une main invisible vous enserrait l'estomac et...

Benjamin n'écoutait pas son conseiller. Il adressa au pilote qui s'approchait d'eux un geste de l'index. Ce dernier se posta au garde-à-vous face au chef des armées.

– Votre rapport ?

– Monsieur le président, le vaisseau alien répond parfaitement aux commandes. Nous avons effectué un aller-retour jusqu'à une île du Pacifique. L'aller a duré sept minutes quarante-cinq, le retour huit minutes et trois secondes.

– Pourquoi cette différence ? interrompit le président en fronçant les sourcils.

– La force de coriolis, monsieur.

– Continuez, éluda Benjamin.

– Nous avons volé au-dessus de toutes les lignes aériennes et n'avons été détectés par aucun radar. Il n'y a pas de réel problème dû à l'accélération, juste un léger trouble, qui peut aisément être dépassé. L'habitacle...

– C'est bien, fit le président. Vous allez faire un rapport complet à votre général. Et faites donner l'ordre qu'on bâche la navette. Elle se voit comme le nez au milieu de la figure.



Le pilote salua en claquant des talons et s'éclipsa en direction des bâtiments bas qui s'étaient derrière eux. Benjamin sentit le vent se lever et agiter sa chevelure poivre et sel. Ils se trouvaient au centre d'un tarmac d'un demi-hectare, occupé par une rangée de Rafale, trois Puma et la fameuse navette, beaucoup plus grosse que n'importe quel engin militaire volant jamais conçu par l'homme. Les occupants du site, s'ils étaient nombreux, avaient eu pour ordre de rester cachés dans leurs quartiers. Benjamin avait voulu être seul pour accueillir ce premier vol d'essai, tout comme il avait pris seul la décision de l'autoriser. De même, il avait été seul lorsque les nécrophages s'étaient présentés à lui, en pleine nuit.

Il en avait perdu le sommeil pendant une semaine.

– Qu'est-ce que vous en pensez, Bruno ?

Le conseiller avait un teint blanchâtre et restait plié en deux, une main sur l'estomac.

– On dirait qu'ils ont tenu parole.

– On dirait ? répéta le président en écho. Qu'est-ce qui vous prend ?

L'homme prit une profonde inspiration, bouche grande ouverte.

– Ils nous ont bel et bien donné un moyen de vaincre les distances, comme ils l'ont promis. Mais qu'est-ce qui nous prouve que cet engin est sans danger ? Est-ce qu'il est polluant ? De quel carburant avons-nous besoin pour le faire fonctionner ? Pourrons-nous le démonter et l'étudier sans danger ?

– Ce sont des détails, éluda le vieil homme en sortant une pipe de la poche de sa veste. La seule question est de savoir si nous pouvons avoir confiance en ces extra-terrestres.

– Justement, Monsieur le Président, je ne leur fais pas confiance. Ils sont trop différents, trop froids.

Le président, un léger sourire aux lèvres, garnit le fourneau de sa pipe de tabac. Rien n'indiquait qu'il écoutait son conseiller. Sans lever les yeux de son ouvrage, il rétorqua :

– Bruno, il faut garder une chose en tête : C'est une aubaine si ces extraterrestres sont venus me voir en premier. Et si, par excès de prudence, ils décidaient d'aller plutôt démarcher les Japonais, ou les Américains, ou les Chinois ? Déjà, je me demande pourquoi ils ont contacté un petit pays comme le nôtre.

– Peut-être n'êtes-vous pas le premier. Peut-être les Japonais, les Américains et les Chinois ont-ils déjà refusé. On ne sait pas depuis combien de temps ils sont là.

– Plus on attend et plus ils ont faim, continua le président en ignorant la remarque. Il faut agir vite.

Le conseiller ne rétorqua pas. Il savait qu'il n'avait aucune chance de convaincre son employeur. Son travail consistait à faire valoir son point de vue, rien de plus. Ils marchèrent tous deux en silence jusqu'à une porte qui s'ouvrait au milieu d'un bâtiment kaki. À l'intérieur, deux gardes armés se mirent au garde-à-vous.

– Bruno, dit Benjamin, vous m'avez toujours bien aidé. Je vois qu'aujourd'hui nous ne sommes pas d'accord, mais ce n'est pas grave, car j'ai trouvé en quoi vous allez pouvoir vous rendre utile.

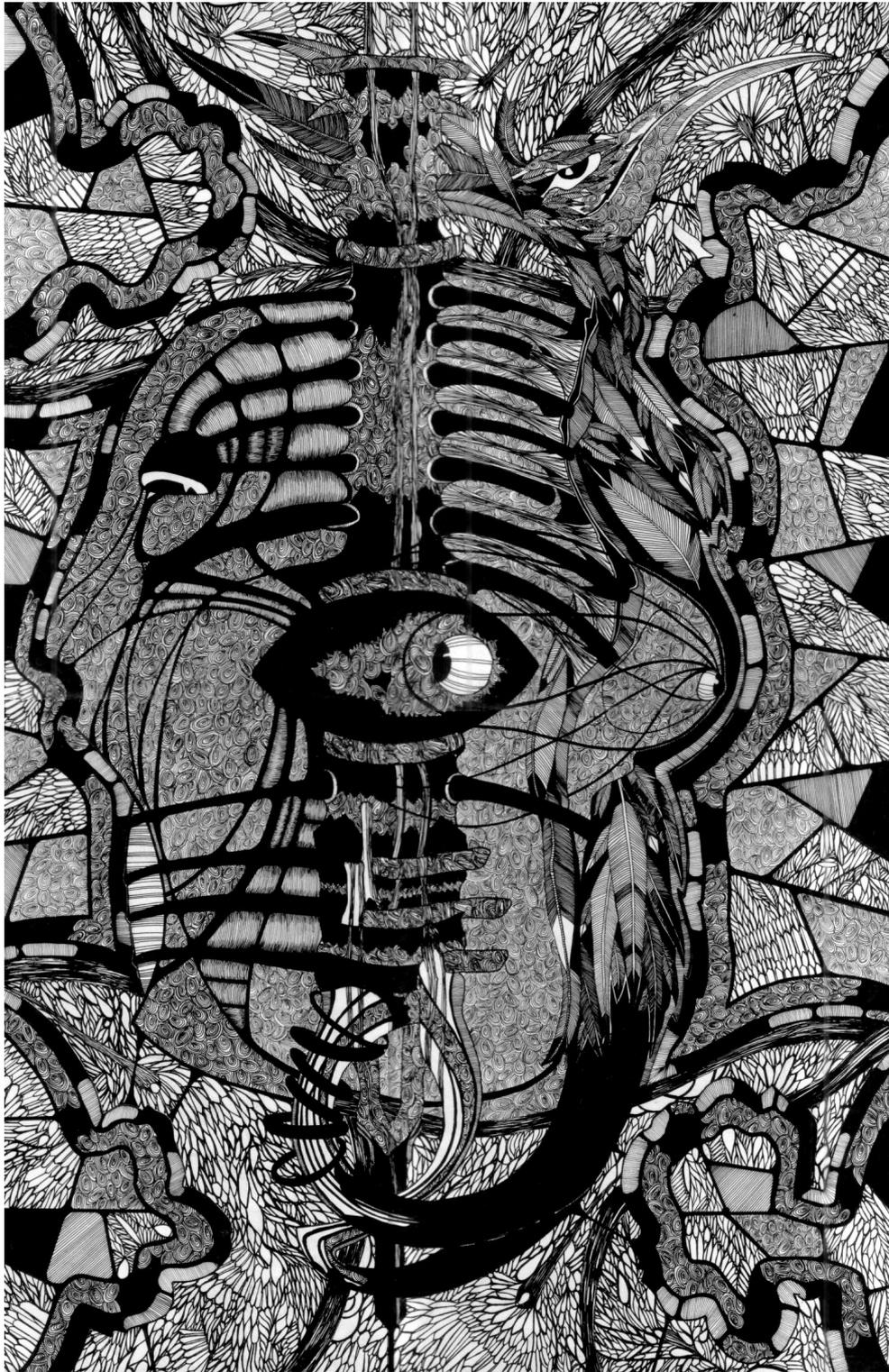
– Monsieur le Président, je vous suis dévoué corps et âme.

– Tant mieux, Bruno, parce c'est justement ce qui va servir de gage de ma bonne foi pour les nécrophages. Votre corps et votre âme.

Il claqua des doigts et deux paires de bras saisirent le conseiller. Ce dernier, bouche bée, n'eut pas le temps de se débattre avant d'être emporté dans une autre pièce. Le président s'éloigna en tirant sur sa pipe, sans un regard en arrière.



# Tirhal



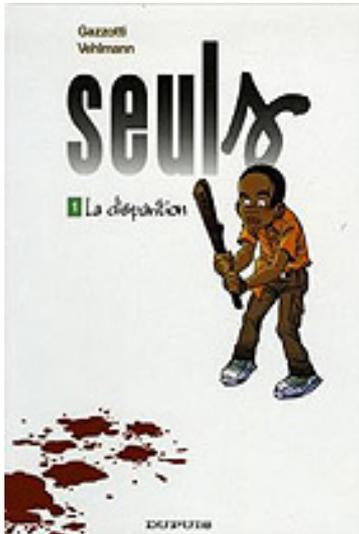
VITRAIL



Été 2010 - 7



# Vehlmann & Gazzotti Seuls (2006-2010)



Quatrième de couverture :

*Cinq enfants se réveillent un matin et constatent que tous les habitants de la ville ont mystérieusement disparu. Que s'est-il passé ? Où sont leurs parents et amis ? Ils se retrouvent livrés à eux-mêmes dans une grande ville vide et vont devoir apprendre à se débrouiller... SEULS !*

Lorsque j'ai lu le tome 1 de cette bande dessinée en 2006, à sa sortie, j'avais eu un véritable coup de cœur. Je m'en souviens d'autant mieux que bizarrement j'avais du mal à la conseiller, car elle n'appartenait pas pour moi à un public bien défini. Les aventures qu'allaient vivre ces jeunes héros pouvaient séduire un lectorat juvénile, le prix Angoulême qui lui fut décerné dans la catégorie 9-12 ans venant appuyer cette assertion, et pourtant. Quatre ans et quatre albums plus tard, mon impression première, la mienne, se confirme : ce n'est pas une bande dessinée pour enfant. Au mieux pour adolescents à partir d'une douzaine d'années, mais pas moins. Pour adulte, sans aucun doute.

Des gamins se réveillent donc un matin seuls au monde. Plus aucun adulte n'est là pour les houspiller. Aucun d'eux ne se connaît. Leurs chemins vont se croiser alors que tous cherchent à comprendre ce qu'il s'est passé. Plusieurs réactions sont à mettre sur le dos de l'âge des protagonistes : joie d'être libéré des règles imposées par les adultes, possibilité de se laisser aller à tous les désirs d'enfants : manger plein de cochonneries, dévaliser les magasins de jouets, etc... mais la nécessité de survie va vite se faire ressentir. Il faut manger, sainement, se défendre des attaques d'animaux qui occupent désormais les rues de la ville, faire face à une autre communauté de survivants qui s'est organisée autour d'un jeune "Hitler" en puissance... Au fur et à mesure que l'histoire avance, le lecteur est confronté à des thèmes de plus en plus graves. Malgré le jeune âge des héros, leurs problèmes n'ont plus rien à envier à ceux des adultes. Pourtant, confrontés à la violence, à la haine, à la survie, aux angoisses, aux sacrifices, ils n'auront de cesse de reproduire les gestes et les comportements de leurs aînés disparus. Le cinquième volet qui clôt ce premier cycle et qui lève le mystère de la disparition des adultes, laisse aussi entrevoir une suite encore plus violente.



Été 2010 - 8



# Le non-mort



**Hommage involontaire – un an après  
(constaté par une gamine pendant que je peignais)**

**Acrylique + Posca sur planches de bois / environ 80 x 100 cm**



Été 2010 - 9



# Un monde idéal où de lointaines colonies sont découvertes



Lorsque le commandant Spark posa pied à terre, il fut immédiatement accueilli par une foule dense et compacte. Étonné d'un accueil aussi chaleureux pour sa simple navette commerciale en perdition dans ce système reculé, il se présenta devant ce qui devait ressembler au gouverneur colonial, un grand homme noir habillé d'un costume très étrange, le dos bien droit, un brin coincé.

— Vous êtes les bienvenus sur notre planète Terre, déclara-t-il en faisant un salut de la main. Et aux États-Unis d'Amérique.

Spark essuya ses mains pleines de cambouis sur son pantalon crasseux, et grimâça. Tout ceci lui semblait bien surréaliste.

— Nous... Nous sommes heureux de savoir que nous ne sommes plus seuls dans l'univers, continua l'autre, visiblement ému, en tendant un morceau d'étoffe bleu avec des étoiles blanches. Et que les extra-terrestres ressemblent à des êtres humains.

Spark fronça les sourcils. Il consulta son IA, qui lui reconfirma les informations : système Sol, perdu au milieu d'une galaxie aride, colonisé par des extrémistes religieux en l'an 32 567, installés sur un avant-poste nommé « Atlantide », en l'honneur de leur leader. Ils n'étaient pas à la pointe de la technologie, mais disposaient au moins d'un spatioport. Et leur balise était toujours active, même s'ils l'avaient, pour une raison obscure, immergée au fond de l'océan.

— Nous désirons simplement réparer notre navette, gouverneur. Notre générateur de trous de vers est en carafe et un micro-météorite a percé la centrale à fusion. Rien de très grave.

L'homme en costume se mordit la lèvre inférieure. Spark leva les yeux au ciel. Il avait compris aussitôt.

S'échapper de ce patelin paumé aller se révéler plus compliqué que prévu.

Dans un monde idéal...



# Alice, see your true self



**3DVF**  <http://digitaliris.fr>



Été 2010 - 11



# Inception vs. La jeunesse de Picsou : étude sommaire comparée

Ahah il est un peu prétentieux mon titre non ?

En fait il reflète bien ce que je vais faire dans la présente note : vous dire quels sont les liens entre le blockbuster de Christopher Nolan et un récit en particulier de la série-star de Disney. Grâce à un collègue, j'ai pu me procurer la chose.



Le Rêve d'une vie (épisode 5 du recueil) est donc un récit où les Rapetou, ennemis séculaires de Picsou et de ses neveux, tentent d'obtenir la combinaison du coffre du multimilliardaire en s'immisçant dans ses rêves, après avoir subtilisé à l'inventeur Géo Trouvetou une machine destinée aux analystes permettant de pénétrer dans le subconscient de leurs patients.

Comme dans son rêve, Picsou ne peut s'empêcher de dire la vérité, cela semble du tout cuit. Mais c'est sans compter sans les neveux de ce dernier, et en particulier Donald, qui va devoir lui aussi pénétrer dans les rêves de son oncle pour mettre fin aux manigances des vils bandits.



Commence alors une course-poursuite dans le passé de Picsou - car tous ses rêves dans cet épisode sont en fait des moments-clés de son passé. C'est là que commence la différence avec Inception ; bien sûr, on a une machine capable d'endormir instantanément celui qui y est relié, bien sûr plusieurs personnes elles aussi reliées peuvent pénétrer le rêve de la victime. Ici les rêves sont limités dans l'espace, et dès que le rêveur s'éloigne, les limites de son rêve se déplacent aussi, élément absent d'Inception, où les rêveurs pouvaient bâtir des architectures monumentales, des paysages gigantesques entiers...



Par contre lorsque quelqu'un se retrouve au-delà de ses limites, et tombe, la sensation de chute provoquant le réveil. Dans le film de Nolan aussi ; il s'agit en fait d'un état scientifiquement prouvé : lorsque vous tombez dans votre rêve, vous vous réveillez avant de toucher le sol, non ?





Autre différence fondamentale : dans Inception on passe d'un rêve à l'autre, mais ils sont enchâssés ; une personne rêve dans ce niveau, et les autres sont emmenées. Dans le rêve de Picsou, on passe d'un rêve à l'autre, mais le premier disparaît instantanément au profit du nouveau. Pas de risque de se retrouver prisonnier dudit rêve donc, on tombe ou on suit le rêveur dans le nouveau. Par contre, les "visiteurs" du rêve doivent en sortir avant le rêveur, sous peine de rester prisonniers à jamais de son esprit, et de rendre potentiellement fou celui-ci. Un peu comme dans les Limbes du film de Nolan, dont GiZeus et moi avons bien pris soin de ne pas parler...

Lorsque Picsou "change" de rêve, il perd le souvenir du précédent, y compris l'irruption des Rapetou et les explications de son neveu Donald à celle-ci. Le pauvre neveu gaffeur doit à chaque fois intervenir et réexpliquer -parfois dans des conditions très difficiles- pour que son oncle échappe aux malfrats, au moins temporairement. De plus Don Rosa ajoute des éléments cocasses -comme une pluie de tasses à café ou un tambour pour tenir les Rapetou à distance. Malin.



Picsou "revisite" des moments, heureux ou pas, de sa vie, et c'est là que se situe l'émotion de cette histoire, puisque Picsou -et, du coup, Donald aussi- a ainsi la faculté de revenir et de changer certains épisodes de sa vie. Pour en goûter pleinement la saveur, il est indispensable de lire l'ensemble de la série La Jeunesse de Picsou (2 volumes), quasiment indispensable (quant à moi j'aimerais bien la trouver en VO à un prix raisonnable). Citons encore une fois Keno Don Rosa, considéré comme le meilleur, après Carl Barks, des auteurs du célèbre canard milliardaire irascible, dont le talent, indéniable, rend encore une fois ce récit très intéressant, mais sans grand lien, finalement, avec Inception, dont le scénariste et réalisateur a su proposer des éléments carrément novateurs : l'histoire de la femme de Cobb, les totems, les architectes, les différents niveaux de rêve...

Quant aux accusations de plagiat, soyons sérieux, Nolan a commencé à réfléchir à son film il y a une dizaine d'années. Le récit de Don Rosa date de 2004...

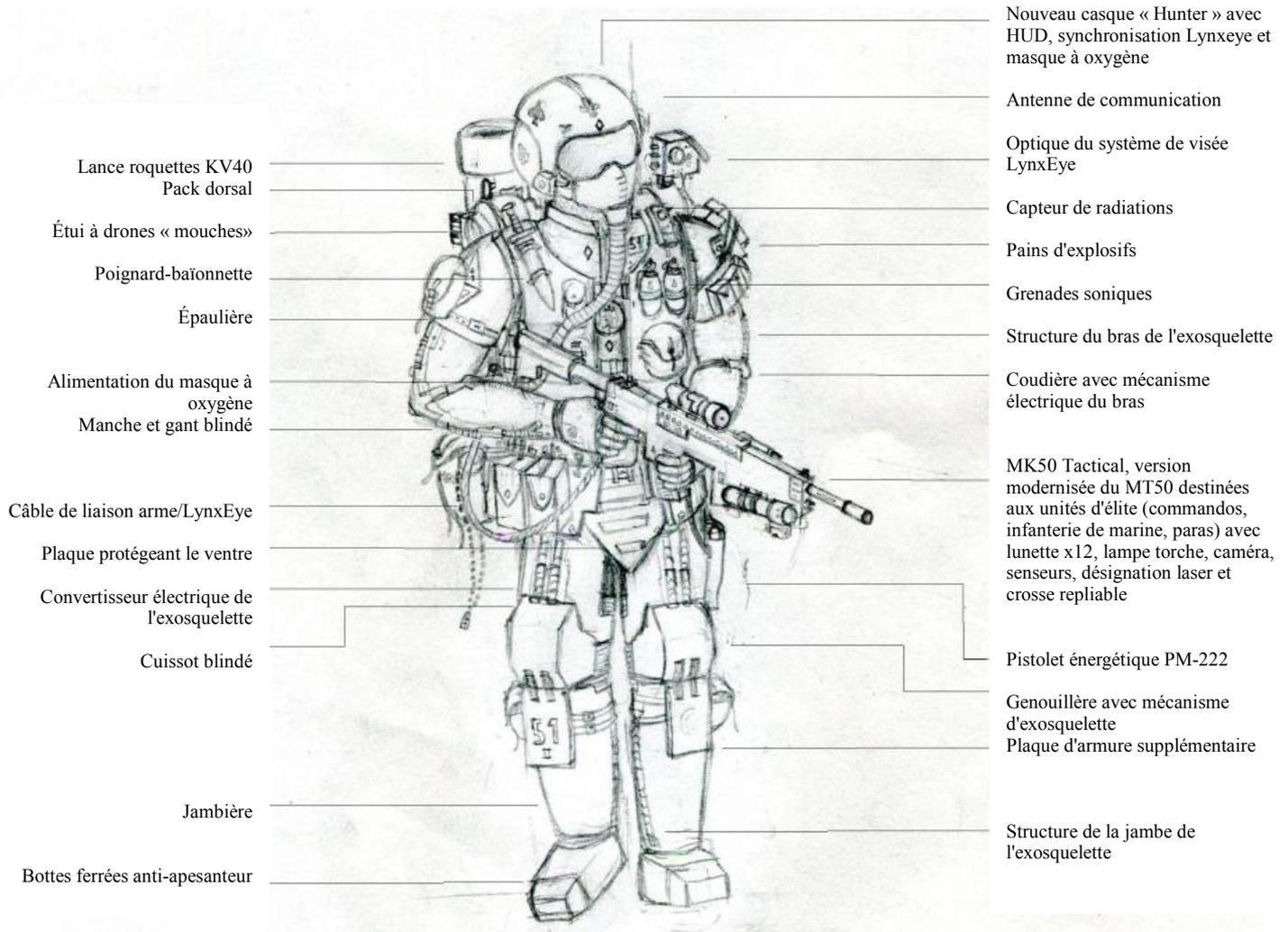


# Fatisserie



# Armure de combat Mark V

Équipement d'un fusilier marin montagnien  
Année 1632



Lance roquettes KV40  
Pack dorsal

Étui à drones « mouches »

Poignard-baïonnette

Épaulière

Alimentation du masque à  
oxygène  
Manche et gant blindé

Câble de liaison arme/LynxEye

Plaque protégeant le ventre

Convertisseur électrique de  
l'exosquelette

Cuissot blindé

Jambière

Bottes ferrées anti-apesanteur

Nouveau casque « Hunter » avec  
HUD, synchronisation Lynxeye et  
masque à oxygène

Antenne de communication

Optique du système de visée  
LynxEye

Capteur de radiations

Pains d'explosifs

Grenades soniques

Structure du bras de l'exosquelette

Coudière avec mécanisme  
électrique du bras

MK50 Tactical, version  
modernisée du MT50 destinées  
aux unités d'élite (commandos,  
infanterie de marine, paras) avec  
lunette x12, lampe torche, caméra,  
senseurs, désignation laser et  
crosse repliable

Pistolet énergétique PM-222

Genouillère avec mécanisme  
d'exosquelette  
Plaque d'armure supplémentaire

Structure de la jambe de  
l'exosquelette

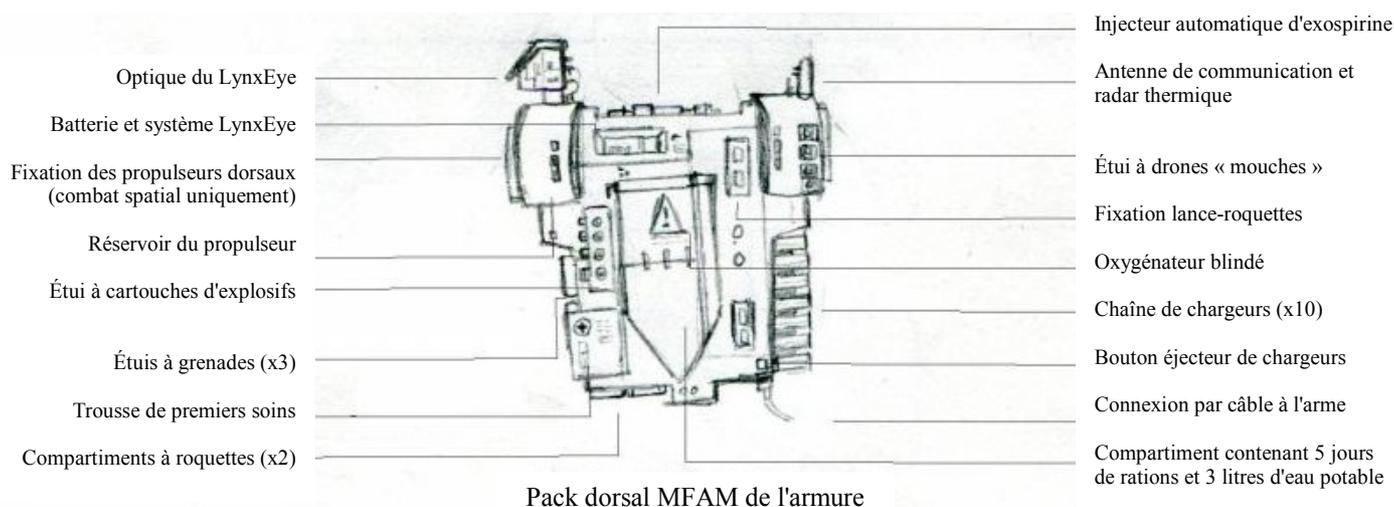
Inventaire d'un fusilier marin : Armure Mark V (40 kilos), 20 chargeurs (2 kilos), l'arme (poids variable), le pack dorsal (17 kilos), 6 grenades (5 kilos), 2 roquettes (2,5kilos), rations pour cinq jours (2 kilos), 3 litres d'eau (3 kilos), lance-roquette (7kg), gilet pare-balle (8 kilos), casque (3.5 kg), pistolet à plasma (1.5 kilo), trousse de soins (.02 kilo), trois paires de chaussettes, 6 cartouches d'explosifs (1 kilo), 3 pains d'explosifs antichar (3kilos), deux caleçons, un pantalon, une paires de sous-bottes, deux t-shirts, une baïonnette, une batterie de rechange pour LynxEye, un kit de réparation de fortune pour l'armure (1 kilo), une pelle de combat, une corde et un grappin (2 kilos), une radio et un radar thermique (1 kilo), une dizaine de musettes pleines de souvenirs de guerre et d'effets personnels (3 kilos). Le tout : 100 kilos portés avec un minimum de handicap grâce à l'exosquelette !



L'armure Mark V est une des meilleures protections individuelles montaguennes disponibles sur le marché. Cette armure de combat est fabriquée avec les meilleurs matériaux possible et est renforcée par un champ disrupteur énergétique, ce qui la rend particulièrement difficile à percer. Composée de plus d'une trentaine de pièces, la Mark V équipe les fusiliers marins ainsi que les paras et les commandos montaguens. Il en existe plusieurs versions qui sont adaptées à différents théâtres d'opérations – même au combat spatial, mais qui offrent toutes une protection quasi imparable. La Mark V est fabriquée en quantités faramineuses par l'industriel Fyron's Guns Manufactories et dispose de tout les atouts pour assurer un maximum d'efficacité au combat: système d'acquisition de cible LynxEye, compartiments pour rations et munitions et mise en relation parfaite avec l'arme.

Premier élément important de l'armure, le casque : récemment modifié, le casque "Hunter" est intégral et la visière est fabriquée avec le matériau qui sert usuellement à fabriquer les cockpit de vaisseaux. Celle-ci est pare-éclat pour éviter de blesser le visage du soldat et est recouverte d'une fine couche de cristaux liquides moléculaires qui permet de lui afficher des informations importantes. Grâce au HUD de la visière, le porteur de l'armure peut détecter, sélectionner et verrouiller ses cibles pour un maximum d'efficacité. On y trouve également des renseignements sur le nombre de cartouches restantes dans le chargeur, les équipements contenus dans le pack dorsal ou l'état global de l'armure. Les chefs de section sont, quant à eux, connectés aux caméras vidéo de tous leurs hommes et peuvent y accéder par leur propre HUD afin de se renseigner sur la situation, de réagir rapidement à tout type de menace et même d'envoyer des infirmiers aux blessés.

Second élément important : l'exosquelette Composé de nombreuses barres de métal et de verrins hydrauliques, il permet au soldat de combattre avec un maximum d'efficacité en portant presque 100 kilos sur le dos ! Blindé et renforcé, il est facile à entretenir et extrêmement robuste. L'exosquelette permet également d'améliorer les performances physiques des soldats qui peuvent servir des mitrailleuses lourdes ou décocher des coups de poing dévastateurs.



Pack dorsal MFAM de l'armure



Troisième élément important de l'armure : le système d'acquisition de tir LynxEye. Ce système de visée à la pointe de la technologie permet au soldat d'éliminer rapidement ses adversaires en les détectant avec facilité. Il se compose d'un radar thermique permettant de cartographier la présence ennemie dans un rayon de 150 mètres, une caméra d'acquisition à l'épaule, un réseau de senseurs sur l'arme et dans le casque. L'ordinateur du LynxEye synthétise à une vitesse prodigieuse toute les informations venant de ces capteurs et les retransmet dans le HUD du soldat, qui peut lui-même viser et tirer sur les cibles ainsi désignées. Le LynxEye peut également calculer sommairement la vitesse d'un cible et évaluer la distance à laquelle elle se trouve, et ce, avec une fiabilité tout à fait correcte. Pour finir, la caméra de l'arme permet au soldat de surveiller des angles morts sans s'exposer à l'ennemi et même de tirer indirectement. Tout ce système est, comme le reste de l'armure, géré par le soldat via un pad digital recouvert d'une vitre pare-éclat et verrouillable afin d'éviter les déclenchements intempestifs en plein combat.

L'armure Mark V recèle bien d'autres fonctionnalités importantes comme une protection énergétique assurée par la batterie électromagnétique placée sur le plastron. Couplé aux plaques en alliage ultra résistant et au gilet pare-balles, ce champ disrupteur garantit une totale protection au combat. Son pack dorsal est également un élément vital puisqu'on y trouve le centre du système LynxEye et de nombreux compartiments contenant explosifs, grenades, sondes ou médicaments. Pressurisée et isolée, l'armure est donc dotée de propulseurs à réaction, d'un respirateur et de bouteilles d'oxygène logées dans le pack pour les opérations spatiales. Un soldat équipé de la Mark V peut ainsi survivre pendant cinq jours dans l'espace en se nourrissant par un embout spécial permettant d'ingérer la nourriture sous forme de liquide. D'autre part, l'armure est équipée d'un injecteur automatique qui administre de l'exospirine dès que le soldat est blessé, atténuant immédiatement la douleur.

La Mark V est donc un système d'arme très complet qui assure aux soldats d'élite montaguiens une totale suprématie sur tous les théâtres d'opérations.



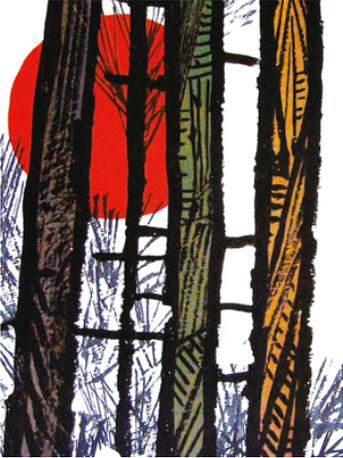
# Rhinohorne

Me demandez pas ce que c'est, c'est une invention de [Lars](#), un genre d'homme Rhinocéros. Le frangin du minotaure version mythologie africaine en somme. Elle m'a lancé le défi de lui en faire un. Ma foi, c'était pas facile facile... d'autant qu'il devait avoir une peau blanche, une armure blanche et des vêtements blancs... tout coloriste comprendra ma misère alors ! Groupmf !!!



# Timothée Rey mérite (encore) des coups

Cette fois-ci pour son livre *Des nouvelles du Tibbar*, paru chez [les moutons électriques](#).



Comme le titre l'indique judicieusement, il s'agit de nouvelles, qui ont en commun le fait de se dérouler dans le Tibbar. La partie occidentale de cette contrée est dûment cartographiée en début d'ouvrage, pour le plus grand plaisir des géographes amateurs de noms invraisemblables. Une carte en ouverture d'un livre de Fantasy, voilà qui n'est guère original, me direz-vous. Eh bien détrompez-vous. Certes, une vision hâtive des contours de ces terres et de ces îles pourrait suggérer le nom «Terremer du milieu» à de taquins esprits critiques. Mais l'invraisemblable toponymie constitue une première salve jubilatoire de l'imagination flamboyante teintée d'humour que l'auteur n'aura de cesse de déployer tout le long de l'ouvrage.

Les nouvelles sont au nombre de douze, mais n'allez pas y voir une référence aux horloges ou aux mois de l'année, car dans le Tibbar, une journée comporte 20 veilles, 10 diurnes et 10 nocturnes, et une année est divisée de 20 périodes appelées lunescycles. Chaque histoire est précédée d'une illustration réjouissante, qui permet de s'immerger un peu plus dans ce monde, et d'apprécier une corde de plus à l'arc des talents de l'auteur, qui pour le coup doit plutôt ressembler à une harpe.

On suit donc les aventures quotidiennes, à moins que ce ne soit le quotidien aventureux, de quelques-uns des habitants de ces terres et îles. Les races qui peuplent ce monde sont nombreuses et variées. L'amateur de Fantasy y retrouvera les inévitables humains, elfes, nains, orcs ou trolls, mais Timothée Rey prend évidemment un malin plaisir à distordre les canons habituels, et se fait une joie d'y ajouter des créations de son cru, tnufls, neictes, et houle-becks, qui malgré leur tête d'oiseau ne sont pas tous des crânes de piaf. Et j'en oublie... le bestiaire est bien entendu au diapason de cette symphonie imaginative et les variations sur le thème ne manquent pas. Et certaines surprises sont de taille, en particulier ce qui concerne les dragons.

Les histoires sont rondement menées, écrites avec un style unique, à mille nœuds des poncifs du genre, qui fait d'autant plus plaisir à lire qu'il est manié avec aisance et élégance, pimenté d'une touche d'ironie grinçante. Leur dénouement est amené avec tout autant d'habileté, l'auteur étant un maître dans l'art délicat de la chute. On ne peut rester qu'admiratif devant ses audaces textuelles, notamment celles retranscrivant un sortilège de dédoublement: du grand art. Que dis-je ? De la hautemagie ! Autre exploit remarquable, Timothée Rey utilise une profusion de noms inventés, exercice assez périlleux dans la mesure où il peut vite se révéler indigeste. Mais ce fin gourmet des mots sait les cuisiner et les assaisonner, et tel un grand chef nous les sert en plats si délectables qu'on en redemande.

Bref, de grands coups de chapeau à Timothée Rey, qui contrairement à de nombreux auteurs trop liés aux conventions n'a pas oublié de mettre de la fantaisie dans la Fantasy.



# Brèves de Taverne



4h du matin. Zordar rentre à l'Esquif un peu torché...

- Putain, Lippo ne va pas être contente, je vais déjà me faire un jus de citron pour masquer l'odeur d'alcool...

Le matin, Lippo l'engueule :

- T'as encore bu comme un trou hier ? T'es rentré pochtronné ?
- Meuh non, comment peux-tu dire ça ?
- Et le canari, écrasé dans le pilon il s'est suicidé peut-être ?

Installés au Bar Tavel deux nains discutent :

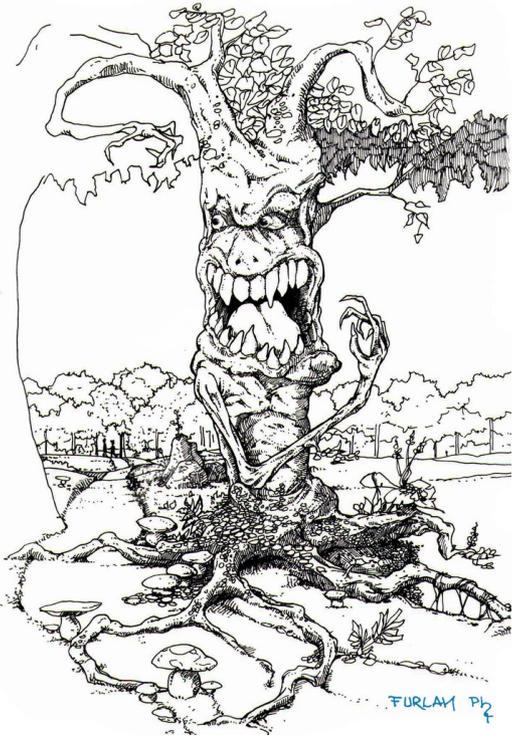
- Tu sais comment faire pour tester un nouveau pont ?
- Non.
- Tu mets plein d'elfes sur le pont : s'il résiste, c'est que l'œuvre est bonne, s'il craque, c'est une bonne œuvre.



Été 2010 - 20



# LE MONSTRARBRE



Dans la vieille forêt de Boispabô,



Le monstarbre attend  
patiemment son futur  
repas.



Été 2010 - 21



# Attente

Je suis là, sans savoir où ni qui je suis. Mes souvenirs se superposent comme venant de plusieurs vies mélangées dans ma mémoire. Vécues, observées... ces mots, comme d'autres, beaucoup, courent dans mon esprit comme des animaux qui devraient m'être familiers.

Conscient ? Nul être jamais ne passe devant mes... non, je n'ai pas d'yeux, je le sais, pourtant je vois, comme de l'extérieur, je me vois, d'en haut, de côté, de l'intérieur !

Expliquer ce phénomène, je ne veux pas, si...

Le vent se déchaîne parfois, il court sur le désert, ramasse du sable et le jette sur moi, et ce, depuis... mais le temps n'a plus de sens. Suis-je un obstacle, pourtant je ne bouge pas, restant plongé dans des pensées dont j'ignore l'origine, découvrant des formes inconnues, la mienne qui sait, les voix dans ma tête sont sans signification, tout tourne, ma mémoire est folle, elle lutte contre l'immobilisme en ouvrant de-ci de-là des livres écrits en des langues incompréhensibles.

Un visage s'impose. Dois-je le craindre ou aller vers lui, ses yeux sont clos, que découvrirais-je en eux lorsqu'il les ouvrira ?

Il est assis, comme moi, de chair, de sang, d'os, il est organique, moi pas. Au cœur d'un désert j'attends, quelque chose, quelqu'un, comme si un jour, de loin, une forme allait venir, s'arrêter devant moi pour m'adresser la parole.

Une image flotte dans l'esprit de cet homme aux yeux clos, une forme, féminine, qu'il craint d'approcher de peur qu'elle ne lui fasse du mal, que son souffle, sa chaleur passant en lui ne le fasse souffrir encore. Je sens sa douleur, je sens sur sa peau les griffes d'acier qui le lacèrent, comme le sable tente de le faire sur la mienne, mais personne ne peut m'atteindre. Qui donc pourrait traverser ce désert ?

Du désert... de l'extérieur, mais de l'intérieur ?

Est-ce une pulsation que j'entends, battement venant du centre de mon corps immobile ? Qu'il s'arrête, qu'il...

Le vent coule autour de moi tel un flot chaud, espère-t-il m'atteindre ainsi ? Le temps passera, s'arrêtera, je serai là encore, ultime trace d'une vie qui voulut défier le néant et pour ce faire s'incarna dans la forme la plus apte, comme crachée par l'éternité elle-même.

Une volonté me fit, me fit...

Me fait ?

Tout cela est inepte, délire d'esprits reclus en moi, je suis la chambre d'écho des rêves des hommes errant pour ne pas disparaître, pour continuer à tourner comme sur un manège qui ne s'arrête jamais sans, pour autant, pouvoir retrouver une réalité disparue.

Je voulais, j'ai voulu, avancer, espérer, mais l'air même se dressa contre moi, me rejetant au loin, et le désert se fit. Mes jambes cédèrent, mes bras se replièrent, mes oreilles se fermèrent et mes lèvres se scellèrent.

La pierre protège ce que je fus, ce rêve d'une vie qui fut attirante mais douloureuse. Elle s'écoule sur moi, chaleur sans tentation, piège comblé par mon refus de céder, le ciel est blanc comme un suaire de pureté.

Il reviendra, doux, redoutable, à moi d'être plus dense et impénétrable, de chasser les rêves d'extérieur.

Les couleurs disparaissent, je suis là, immobile, immobile, immo...



# La course à l'oiseau sauvage

C'est une composition à deux personnages qui fait intervenir des matériaux divers et variés, de la pâte polymère pour les visages et les mains, du papier mâché pour les corps, et du tissu pour les habiller de plumes ou de robe !



Courtil-Fantasque



Courtil-Fantasque

Ce sont deux personnages qui ont été réalisés chacun de leur côté, et qui se sont rejoint tant les postures et les couleurs semblaient se correspondre.

La demoiselle qui craquelle depuis tente d'apprivoiser ce drôle d'oiseau multicolore.



Été 2010 - 23



# FOCUS SUR ALEX



Bonjour Alex, comment te présenterais-tu en quelques mots ?



Bonjour,  
je m'appelle Alexandre Guillaume, je suis illustrateur indépendant depuis une petite dizaine d'années maintenant et tout récemment auteur de BD numérique.



Comment es-tu devenu illustrateur ?



Un jour j'ai décidé de le devenir.

J'avais un penchant pour le dessin et avait envie de raconter des histoires.

Ça a pris un peu de temps et je suis passé par pas mal d'expériences avant de me lancer mais la volonté était là.



Quels sont tes auteurs et artistes préférés ? Ceux qui t'ont donné envie de faire ce métier ?



Au risque de faire un peu cliché, pour ce qui est du dessin ce sont les dessinateurs de comics US des années 70/80 mais pas seulement les Marvel ou autres DC mais, surtout, ces espèces de petites BD format poche, bon marché, en noire et blanc dans lesquels on pouvait lire des histoires d'épouvante... ^^

Et pour ce qui concerne l'envie de raconter des histoires, c'est George Lucas.

Sinon, plus récemment, je suis devenu accro à la série-BD « Walking Dead » mais bon, je reviens à mes premières amours d'une certaine manière. ^^



Qu'est-ce qui différencie ce métier de celui de dessinateur de bandes dessinées ? ou de « simple » graphiste, par exemple ?



Techniquement, ce n'est pas la même façon d'appréhender l'image.

Une illustration est au service du texte. Elle apporte une plus-value à l'histoire par la réinterprétation de l'artiste, tout en restant dans le ton. Plus que dans les deux autres disciplines, l'illustration possède un lourd potentiel affectif. Dans la BD le dessin est en interaction avec le texte et dans le graphisme il s'agit de faire simple et efficace.

Bien sûr, il est parfaitement possible que ces deux dernières disciplines « touchent » la sensibilité, mais ça n'en sera pas le but initial comme ça peut l'être pour l'illustration.

Une BD peut être « bonne » sans être « belle » par exemple.





Être indépendant n'est pas tous les jours facile. Songes-tu parfois à changer d'activité ?



Des fois j'avoue que le statut est lourd à porter... Même si je n'imagine pas une seule seconde vivre sans dessiner, je pourrais parfaitement envisager de le faire sans le statut de freelance tant ce statut, en France, relève plus de la mauvaise blague qu'autre chose par moments...



Tu es le créateur d'Autres Mondes (et son incontesté Great & Powerful Master). De nombreuses autres communautés de blogueurs existaient déjà. Qu'est-ce qui t'a poussé à créer la tienne ?



J'ai la fâcheuse habitude d'être exigeant dans mes « fréquentations » et comme je trouve très rarement les choses à ma convenance, dans la mesure de mes capacités, je les crée.



La communauté Autres Mondes ne cesse de s'agrandir avec toujours de nouveaux projets, webzine, challenges et une forte activité sur le forum. Comment considères-tu la croissance de ce « bébé » ?



J'en suis très content tout d'abord parce que c'est une communauté qui commence à avoir pas mal d'ancienneté, pas loin de 5 ans, ce qui est énorme en termes de longévité sur le net et parce que ses participants ce sont « emparés » du support pour y apporter leurs pierres à l'édifice et sa, je ne pense pas que cela se retrouve souvent sur le net ou en général. J

D'ailleurs, j'ai quelques petites idées derrière la tête, outre le fameux « visu » que nous arriverons à mettre en place un jour, pour l'avenir.



Un voyage sur ton blog ou ton site montre vite la richesse de ta création graphique. Quels sont tes supports ou techniques préférés ?



Ca dépend du sujet... La plupart du temps, c'est une esquisse au crayon sur papier, puis scanné pour faire la couleur à l'ordi.

Des fois il m'arrive de travailler directement à l'ordi, mais c'est rare.





Tu surfes sur tous les supports de communication : site internet, blog, facebook... Penses-tu que les réseaux soient inévitables pour qu'un artiste perce ?



Disons qu'il sera très difficile pour un illustrateur de se faire connaître au-delà de sa zone géographique locale s'il n'a pas au moins un blog et/ou un site. Après, il n'est pas nécessaire d'adhérer à un réseau social du type Facebook ou Twitter mais ça aide à conserver une dynamique de visibilité et ça force un peu l'artiste à proposer de nouvelles images.



Tu croques aussi bien du médiéval fantastique que du futuriste. Y a-t-il un univers qui ait ta préférence ?



Oui ! Deux !

La fantaisie sombre voir l'épouvante dont j'ai été influencé petit par les lectures précédemment citées, aussi par les films de Clive Barker et le post apocalyptique dont je suis tombé amoureux en jouant au jeu vidéo *Fallout 3*.



Où tes fans pourront-ils te rencontrer en chair et en os ?



Pour le moment je n'ai pas d'actualité qui puisse occasionner ce genre de rencontre (je serais d'ailleurs très surpris d'avoir des « fans » ^^') mais dès que l'occasion se présentera tout le monde en sera averti. :D



Et maintenant, quels sont tes projets ?



En ce moment je travaille sur un dossier de BD qui regroupe un peu les deux influences citées plus tôt. D'ailleurs, je publie régulièrement des croquis de ce projet sur mon blogue : [www.alex-illustrateur.net](http://www.alex-illustrateur.net) Et peut-être d'autres choses à côté, mais comme le temps n'est pas, humainement parlant, élastique...

Alex, merci.



Dossier de l'été  
*Terre de Dragons*

“ Si le ciel se pare d'or à la tombée du jour,  
C'est qu'un dragon l'a embrasé. ”



# La sorcière et le dragon

- Bonjour.
- Comment ?
- Je renouvelle, bonjour !
- C'est surprenant, les sorcières parlent le langage sacré des Dragons, maintenant ?
- Je vois, je n'ai plus à faire les présentations. Oui, depuis que ceux-ci lancent des sorts !
- Et vous avez l'impudence de venir ici, dans mon antre, me déranger.
- Si vous dirigez vos yeux rouges vers moi, vous verrez que je me trouve à la lisière de votre territoire.
- Effectivement je vous aperçois, mais quel est ce monolithe noir qui se dresse derrière vous ?
- Ma simple demeure, la tour de mes secrets, le sanctuaire de mes ancêtres. Édifié par mes soins cette nuit
- Ce n'est pas possible ! Vous ne pouvez pas rester là. Vous allez me faire le plaisir de partir vous et vos illustres aïeux vers de nouvelles contrées. Allez ouste, du balai la fée Carabosse !
- Il a un peu de respect le ventre mou !
- Elle reste polie, la déjection de crapaud ?
- Il se tait le Squamate de classe inférieure !
- Mains crochues !
- Cerveille grillée !
- Amas de furoncles !
- Écailles putrides !
- Aïe !
- Quoi aïe !



- C'est ce que je dis, généralement quand on essaye de me percer la peau avec des épées.
- Hein !
- Je vais mettre de côté notre petite joute verbale, pour mieux m'occuper des cinq intrus qui tentent de dérober le trésor que je protège.
- Bien, dans ces conditions, reportons.
- Merci. Mais cela risque de prendre du temps. Bien que fragiles, les créatures qui viennent m'affronter sont très véloces. Il me faut souvent une nuit entière pour arriver à les immobiliser contre une paroi.
- Pour les réduire en tas de cendres, je suppose ?
- Non, non, je les fais frire.
- Expliquez-moi cela.
- Depuis peu, je me suis découvert un subit attrait pour la viande cuite. C'est vrai au début, j'ai dû me contenter de morceaux de charbon. Pas très appétissant, je vous le concède. Puis en expérimentant avec l'apport de la sorcellerie, j'ai pu modifier la densité de mon souffle ardent. Ainsi à chaque nouvelle attaque, je mange chaud.
- Je peux vous aider, si vous voulez ? Je vous rejoins et nous pourrions partager ensemble ce simple repas.
- Faites, ma dame.
- PARALYSIE !
- Efficace et sobre à la fois cet envoûtement, c'est ce que j'aime. Vous me l'apprenez ?
- Passons d'abord à table.
- Ah, oui! Où avais-je la tête, les grillades !



# LES RÉSULTATS DU CONCOURS

Le texte que vous venez de lire, « La sorcière et le dragon », a remporté notre concours estival sur le thème de « Terre de dragons ». Mille visages remporte donc l'anthologie « Sorcières et Sortilèges » des Enfants de Walpurgis.

Ce deuxième concours a inspiré un peu plus de membres de la communauté que le précédent, avec pas moins de neuf textes soumis aux fourches caudines de notre intraitable jury, tous dans des écritures et thématiques très différentes. Merci à tous de votre participation ! L'enthousiasme pour ces concours, démontré sur notre forum, nous engage à poursuivre cette initiative.

Voici donc notre podium :



Le dragon d'or revient à Mille visages pour  
« La sorcière et le dragon »

Le dragon d'argent est attribué à Space Freak pour  
« La dernière faute »



Le dragon de bronze est pour J. Heska avec  
« Notre Terre ... »

N'oubliez pas de participer à nos prochains concours dont les descriptions se trouvent en dernière page du 'Zine.



# La dernière faute

Il est dit que le monde est issu des rêves des dragons. Mais il est dit aussi que les dragons ont cessé de rêver.

L'homme marchait sans but. À perte de vue, autour de lui, tout n'était plus que poussière grise et désolation. Il lui avait suffi d'appuyer sur un bouton pour déclencher l'arme finale. Et lorsque l'œuvre de mort s'était terminée, il n'était plus resté que lui, et un monde de poussière. Encore sous le choc, il n'arrivait pas à se rendre compte de la situation. Un soleil rouge peinait à luire à travers la brume de poussière à l'horizon. Il s'arrêta. Il était vêtu d'un élégant costume bleu marine, et d'une cravate grise.

L'homme se retourna. Il vit le dragon l'observer calmement. C'était une créature majestueuse. Son corps était couvert d'écailles rouges. Ses ailes membraneuses lui donnaient l'envergure d'un avion. Il était couché tel un sphinx sur ses quatre puissantes pattes. Mis à part en des temps préhistoriques, l'homme n'imaginait pas que des créatures aussi gigantesques puissent exister. Une voix surgit dans sa tête.

- Ainsi, tu as mené ta propre existence à sa perte.

Le dragon, bouche close, lui parlait.

- Ce... ce n'était pas moi, ce n'était pas ma faute, balbutia l'homme

- Alors toute cette destruction, ce monde de cendre, n'est-ce pas toi qui l'as fait ?

- Je ne voulais que la paix. J'ai fait ça pour que la guerre s'arrête !

- Elle s'est arrêtée, effectivement. dit le dragon, ainsi que toutes ces vies.

- Ce n'est pas ma faute. Je n'ai pas conçu cette arme, je ne savais pas qu'elle ferait ça, ce n'est pas ma faute.  
**CE N'EST PAS MA FAUTE !!!**

- Ma faute... ma faute... renvoya l'écho.

Le dragon attendit un instant avant de reprendre.

- Tu es le dernier représentant de ton espèce, alors je m'adresse à toi comme à elle. Pendant des siècles nous avons dormi, nous t'avons laissé ce monde. Il est temps maintenant que nous le reprenions en main. Ton temps est fini.

Le dragon se releva. De son souffle puissant, il souffla vers le sol. Un immense nuage de poussière grise se leva, s'éleva. Le nuage devint blanc, s'épaissit, grandit jusqu'à occuper tout le ciel. Alors de ce nuage tomba la pluie. Le dragon eut un dernier regard pour l'homme, puis s'envola. L'homme criait encore, le dragon n'écoutait plus.



La pluie stabilisa le sol. Comme par magie, des plantes en émergèrent, grandirent en quelques heures, formèrent des prairies et des forêts. Et de ces forêts sortirent des animaux volants, des animaux marchants et des animaux galopants. Du haut des montagnes, des rivières se mirent à descendre, se peuplant de poissons. Puis on vit de nouveaux individus qui se mirent à bâtir, à se vêtir. Elfes, nains, hobbits, gobelins et orcs. Petit à petit ils se rassemblèrent en groupes, les groupes fondèrent des villages. Certains villages devinrent des hameaux, certains hameaux devinrent des villes. Certaines villes devinrent des capitales, et autour d'elle se formèrent des royaumes.

Dans les hautes montagnes, les dragons veillaient, rêvant du monde tel qu'il était et tel qu'il allait devenir. Et certains, dans leurs rêves, voyaient un individu sale, vêtu de haillons, qui marchait en traînant les pieds sur cette nouvelle terre des dragons. Son visage mangé de barbe était hagard. Il répétait des paroles dans une langue que personne ne comprenait désormais, toujours les mêmes :

- Pas ma faute... Pas ma faute...

Le rêve des dragons avait recommencé.



# Premières flammes



Image désignée gagnante du concours par l'association [Les Enfants de l'Arche](#).



Été 2010 - 33



# Notre Terre ...

L'éclat froid des étoiles était réconfortant. Son foyer, depuis longtemps. Le soleil apparut soudain derrière la courbure de la planète. Les vitres du caisson s'opacifièrent. Willy s'agrippa aux poignées en émettant une grimace, il détestait cela.

L'atmosphère bleutée captura le caisson individuel éjecté de la station orbitale. La pesanteur reprit ses droits. Les systèmes de guidage s'allumèrent, les retrofusées crachèrent leurs jets de plasma. Le blindage craqua et s'embrasa. Un sifflement infernal envahit l'habitacle.

Il tombait droit sur la zone de regroupement. Une chaîne de montagnes apparut dans la vitre enflammée : les Alpes, indiquait l'IA. Une puissante explosion de plasma le fit décélérer d'un coup.

Enfin le choc. Le caisson se planta dans le sol, la porte s'éjecta. Il se précipita à terre. Un hurlement rauque résonna, un dragon passa en rase-motte et libéra son jet de flammes. Willy récupéra son arme, et se releva en tirant sur la silhouette qui s'échappait. La moitié de la compagnie venait de se faire brûler vive.

Il retira les cendres de son casque, puis promena son regard sur le champ de bataille. Autour d'eux, tout n'était que chaos et désolation. Les hélicos avaient été descendus par les Dragons, et gisaient, réduits à de simples carcasses fumantes, dans les décombres de l'ancienne ville. Les troupes au sol complètement désorganisées tentaient maladroitement de reprendre le terrain.

— On ne s'endort pas ! Vous savez ce qu'il reste à faire !

Il savait que ses ordres étaient inutiles. Ses hommes étaient rodés. Ils se séparèrent par groupes de trois, prirent possession du secteur ouest selon les indications statistiques de force de frappe de l'IA, et déployèrent les « descendeurs de piafs », des canons autonomes à munitions magnétiques. Des cascades de feu s'abattirent sur eux. Un Dragon plus téméraire que les autres s'abattit sur un groupe et réussit à mettre en pièce cinq soldats avant de périr sous les balles d'un sixième.

Une alerte résonna, affichée en orange dans la visière de son casque. Willy leva les yeux, une vague sombre se mit à cacher les rayons du soleil : des centaines de Dragons, des plaines de l'est, qui se déployaient et qui fondaient en piquet sur leurs positions.

Soudain, l'IA l'alerte vira au rouge.

— Contre-ordre ! Pluie ardente !



Les soldats se jetèrent au sol et se recroquevillèrent dans les décombres. L'IA mobilisa les générateurs à fusion des combinaisons et généra des champs de force protecteurs. Juste à temps. Un éclair intense, venant de l'espace, illumina toute la zone.

Ils furent submergés par un déluge de feu.

La carcasse du Dragon était vitrifiée dans les poutrelles métalliques. Willy posa la main sur l'épaule de Xin, qui tentait de décrocher avec son couteau le cristal ardent de la poitrine éclatée. Les hommes derrière riaient bruyamment. Ils avaient enlevé leurs casques, révélant des visages crasseux et mal rasés, et mangeaient goulûment les rations qu'on leur avait distribuées. Dans une heure, ils seraient largués sur un champ de bataille plus au sud.

— Tu n'y arriveras pas, Xin. Et son cristal organique est corrompu. Le neutron, ça ne pardonne pas.

— M'en fous ! Je l'ai abattu avant la pluie ardente. Il est à moi.

Willy souffla. Mieux valait le laisser faire, il venait de perdre ses deux meilleurs amis.

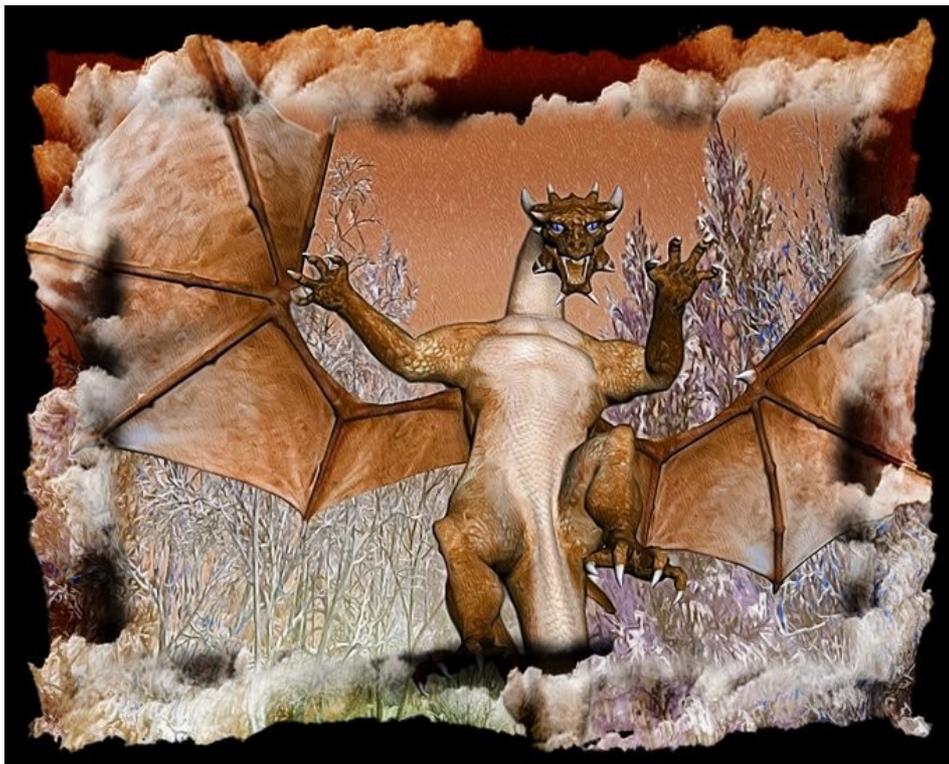
Le chef de section croqua dans sa pomme et promena son regard sur l'énorme structure métallique couchée au sol. La tour Eiffel, comme on le lui avait appris à l'école. Au centre de l'ancienne Europe occidentale...

Au cœur de la Terre des Dragons.



# Nuages toxiques

*Attention aux  
Vapeurs Dranaïdes...*



*Elles dévastent tout sur  
leur passage !!!*



# Le dragon du sanctuaire



Les villageois nous ayant assuré qu'il y avait un dragon au sanctuaire de la cascade blanche, nous avons donc attaqué d'un pied vaillant l'expédition.

Franchissant le grand torii marquant l'entrée des lieux consacrés, un panneau, dans lequel nous ne sommes pas tombés, nous indiquait qu'il fallait tourner à droite, le sinistre chemin de gauche menant vers le château de l'oni, une créature entre l'ogre et le démon.

Longeant un court moment un rivière, nous nous enfonçâmes dans une forêt où les bambous laissèrent vite la place à des pins.



Un second torii, plus petit nous indiqua le chemin à monter, qui était pourvu de marches rendant son escalade aisée.

Le premier tournant était lui aussi doté de son torii, indication quelque peu superflue dans la mesure où les marches indiquaient clairement la voie à suivre.

Même si elles disparurent peu après, le chemin qui à présent descendait restait évident. Arrivés au creux d'un petit vallon, notre route se trouva soudainement ornée d'une profusion de torii.



Et avant de recommencer à monter, une stèle noire d'aspect quelque peu menaçant confirma que nous étions sur le bon chemin.

Toutes ces précautions pour éviter de nous perdre commençaient à nous inquiéter : et si on avait procédé ainsi pour être certain que les visiteurs nourrissent à coup sûr le dragon ?

Malgré cette perspective peu engageante, nous continuâmes, la pente se faisant rude et le chemin plus tortueux, et plus dangereux à cause de la traîtrise de cailloux saillants ou de mousses glissantes.





Quand le sommet fut en vue, il était bien évidemment signalé par un nouveau torii.

Une cascade bruissait dans le fond, tandis que deux constructions de bois attirèrent notre curiosité.

La première était plutôt sombre, mais ne cachait nul danger, étant l'abri d'un petit autel devant lequel le tronc n'avait pas été oublié.

Et c'est sur une poutre du deuxième bâtiment que nous découvrîmes un portrait du dragon, et la solution du mystère : il s'agissait de la cascade ! En effet, en Chine et au Japon, les dragons personnifient généralement les cours d'eau.

Nous retournâmes donc admirer notre dragon à la blancheur écumante avant de nous en retourner, prenant soin de franchir dans l'autre sens les torii passés à l'aller, afin de ne pas rester dans le monde des esprits, où le dragon revêt certainement une forme plus effrayante que celle d'une cascade.

## 竜 滝

Les idéogrammes le confirment. Voici ryuu et taki, le premier signifiant «dragon» et le deuxième «cascade». Le deuxième s'obtient en ajoutant devant les trois traits de la clef signifiant «eau». La cascade est donc bien un dragon d'eau.



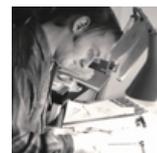
# LES CONTRIBUTEURS

(CLIQUEZ LES AVATARS POUR VOUS RENDRE DIRECTEMENT CHEZ EUX)



Erwin Pale, alias Adûnă Faël, nous présente une double vision de ses univers fantastiques. Retrouvez ses galeries graphiques sur ses blogs de fantasy arts, infographie, illustrations et créations numériques.

Site professionnel d'illustrations féériques d'Alex, avec en bonus heroic fantaisies avec des cartes postales, des croquis, des couleurs et des publications chez Oriflam, Casus Belli, Oriande, Nouvelle Donne, etc ...



Alice, déléguée à la rédaction du 'Zine, essaie de nous montrer une autre vision du comment aborder le monde de la science-fiction, fantasy ...

Le blog de Cïan, c'est un univers écorché vif.



Duffman nous révèle tout sur la guerre entre Montaguia et Endeneer. Il nous montre la direction ... Ho Ouais !

Furlan Philippe alias l'elfe hurlant a comme passion le dessin fantastique. Allez voir ses nombreuses illustrations de monstres et créatures de son petit fantasy-land sur son blog.



Fabrice, c'est un peu cornemuse irlandaise et fantasy au Japon.

Le blog de Fan est un comics. Elle le nourrit au gré de ses inspirations. Mélange des genres et exotisme, pour le plaisir et pour le fun !



Flo est illustratrice, peintre et portraitiste. Venez lui commander les beautés dont vous rêvez.



# LES CONTRIBUTEURS

(CLIQUEZ LES AVATARS POUR VOUS RENDRE DIRECTEMENT CHEZ EUX)



Bienvenue dans l'univers de Franck Graetz, clairsemé d'illustrations, de BD et d'idioties de tous poils.

Fumasaku est illustrateur, et modelleur 3D. Il aime particulièrement parodier les jeux vidéo et les manga en BD, tout en appréciant beaucoup l'art du speedpaint.



J. Heska partage sa vie d'écrivain entre les romans qu'il rédige depuis fort longtemps, ses nouvelles, et son blog dans lequel il met en scène quotidiennement ses histoires extraordinairement banales et ses mondes idéaux. Et il publie son premier roman, "Pourquoi les gentils ne se feront plus avoir", le 16 novembre !

Presse book en ligne de Koulou dessinateur BD - Auteur de la série "Le Monde de Titus", publiée aux éditions Grrr...Art, illustrateur : dessins BD-illustrations-carnets de voyage...



Allez faire un tour dans le nid de Lee Rony pour y découvrir ses créations littéraires et photographiques.

Chez Mo, c'est peinture, dessin, gribouilles, 'bonhomme-bâton », rouge, jaune, noir, parfois vert, gris, vie, mort (à mort !), UFO, monstres, parfois révoltes... ou pas !



Mille livres, mille nouvelles sur les fantômes et les robots, mille lieux, mille planètes, mille héros, mille toiles de cinéma, mille raisons de venir voir de vos mille yeux son seul blog. A vos mille écrans au côté de son avatar un peu ridicule, mais qu'il aime bien pourtant.



# LES CONTRIBUTEURS

(CLIQUEZ LES AVATARS POUR VOUS RENDRE DIRECTEMENT CHEZ EUX)



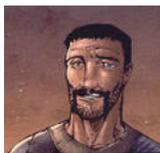
Venez visiter ce merveilleux pays qu'est SAD's Land. C'est une sorte de témoin étrange, décrivant son univers rêvé ou cauchemardé à travers des dessins.

Poussez les portes du fantastique et entrez dans la Citadelle 2010 de Sedenta.



Herveline et Dom sont spécialisées dans l'imaginaire, la science-fiction (SF), le fantastique, la fantasy et le roman policier (polar). Retrouvez-les à leur librairie, le Soleil Vert, à Calvisson, dans le Gard.

Space Freak est l'auteur passionné de délires, récits et aventures science-fictionnelles.



Vous trouverez chez Spooky tous les articles du fanzine *Ansible* concernant la science-fiction, le fantastique et la fantasy. Un peu plus loin, rejoignez-le dans son antre de trublion aux pieds velus.

Sylvain nous propose un blog avec des histoires qu'il dit avoir vite écrites, mais qui sont en général pas trop mauvaises.



Au Courtil Fantastique, retrouvez les oeuvres de Valérie Coumes, sculptrice de polymère. Son micro univers est peuplé de créatures fantastiques, hybrides en mutation d'un monde en devenir, de bijoux de polymère, qu'elle pare de couleurs et de fantaisie.

Amateurs de fantasy décontractée de la hache, le blog de Zordar est pour vous ! Un guerrier impulsif raconte ses aventures délirantes.

Et au coin noir, vous trouverez un flic, du rock, du fantastique. Du polar borderline pas trop lourd à digérer.



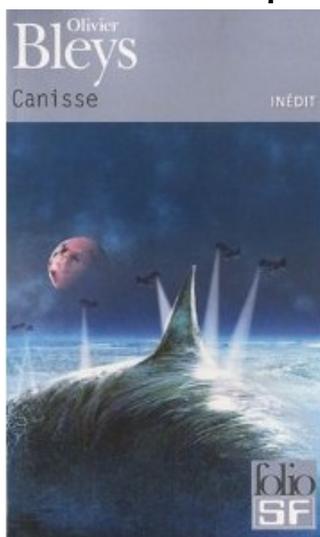
# EN ATTENDANT L'AUTOMNE

Le thème du dossier spécial de l'édition d'automne a été voté sur le [forum](#). Avec un peu d'inspiration, plusieurs visions d'un « Royaume en ruine » fleuriront sur nos blogs.

Pour répondre aux suggestions des membres de la communauté, nous organisons pour cette saison, non pas un, mais deux concours simultanément. Le premier concerne des textes (n°1) et le second des illustrations (n°2). En voici les règles :

1/ Pour participer, vous devez avoir un blog membre de la [communauté](#) Autres Mondes, ou être membre du [forum](#) d'Autres Mondes (et vous y être présenté).

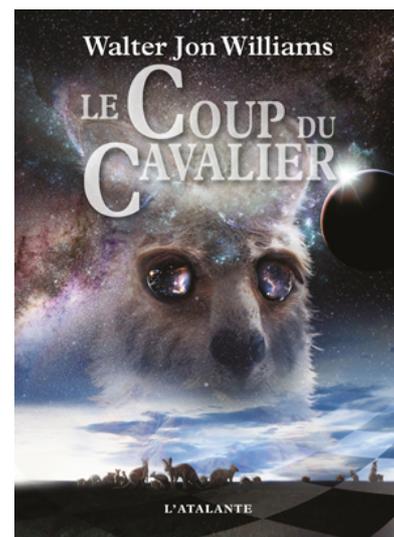
2/ Tout participant au concours, par le fait même de sa candidature, accepte ce règlement et nous autorise à publier son œuvre dans le prochain numéro du 'Zine.



3/ Le ou la gagnant(e) du concours n°1 recevra un exemplaire de « Canisse », le roman d'Olivier Bleys.

Celui ou celle du concours n°2 remportera « Le coup du cavalier », le roman de Walter Jon Williams.

4/ Les deux concours sont ouverts jusqu'au 21 décembre 2010.



5/ Les participations devront être envoyées à l'adresse mail suivante : [autresmondes.ob@gmail.com](mailto:autresmondes.ob@gmail.com), soit sous la forme d'un fichier numérique à un format lisible facilement (ex : .rtf, .doc, .odt pour les textes, ex : .jpeg, .tiff, .png pour les images), soit sous la forme d'un lien vers un lieu d'hébergement internet accessible librement.

6/ Le nombre de participation par candidat n'est pas limité.

7/ Aucun style ou univers n'est imposé. Les textes ne devront pas dépasser les 6 000 caractères (espaces comprises). Les images, en couleur ou en N&B devront avoir une résolution suffisante pour être affichées en format A4.

8/ Les textes et images proposés devront être inédits, libres de droits et en rapport avec le thème «Royaume en ruine».

9/ Un jury par concours, composé de trois membres de la communauté, délibèrera, sur des critères qui lui seront propres et vraisemblablement de manière tout à fait subjective, pour désigner les vainqueurs.

