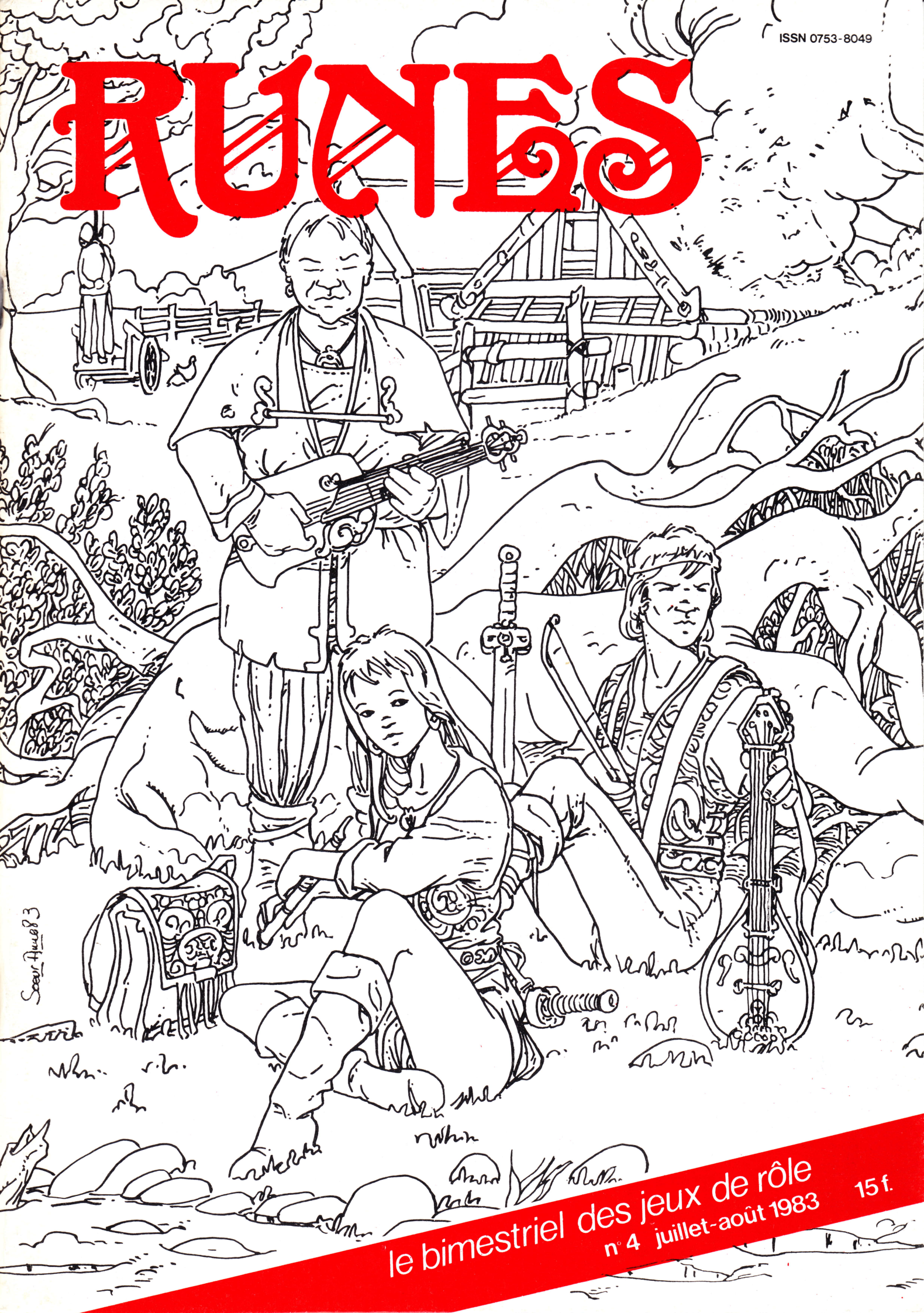


RUNES



Scaor August 83

le bimestriel des jeux de rôle
n° 4 juillet-août 1983

15 f.

L'ŒUF CUBE
24, RUE LINNÉ
75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83

VEND AUSSI PAR CORRESPONDANCE :
sur simple appel téléphonique
ou par retour du courrier
nous vous indiquons si les titres
desires sont disponibles, les prix
et les frais d'envoi
Expedition immédiate a reception
de votre cheque ou mandat

LE PREMIER
JEU DE RÔLE FRANÇAIS
L'ULTIME ÉPREUVE 135 F

AVALON HILL	
SQUAD LEADER (F)	200 F
CROSS OF IRON (F)	185 F
CRESCENDO OF DOOM (F)	195 F
GI ANVIL OF VICTORY	275 F
WIZARD (F)	285 F
NAPOLEON AT BAY (F)	310 F
CONQUISTADOR (F)	255 F
FREDERIC THE GREAT (F)	145 F
HUNDRED DAYS BATTLE (F)	115 F
THIRD REICH (F)	205 F
FLAT TOP (F)	255 F
WOODEN SHIP IRON MEN (F)	185 F
BATTLE FOR ITALY (F)	115 F
LONGEST DAY (F)	525 F
PANZER BLITZ (F)	205 F
PANZER LEADER (F)	205 F
VICTORY GAMES	
CIVIL WAR	200 F
GULF STRIKE	295 F
HELL'S HIGHWAY	220 F
AMBUSH (solo)	nc
NATO (new)	nc
ATTACTIX GAMES	
INTERSTELLAR WAR (F)	160 F
VICTORY AT WATERLOO (F)	160 F
BATTLE FOR NORMANDY (F)	160 F
FIGHT FOR THE SKY (F)	160 F
NOVA GAMES	
ACE OF ACES (F)	215 F
BOUNTY HUNTER (F)	225 F
TSR HOBBIES	
DONJONS ET DRAGONS (F)	145 F
B1-B2-B3-B4 MODULES (F)	70 F
NOUVEAUX MODULES X4-UKI	
13-14-EXI-MI (solo)	de 50 à 70 F
MONSTERS CARDS 1 à 4 pièce	20 F
GRIMTOOTH'S TRAP 1 & 2 pièces	60 F
DIVERS	
BEHIND ENEMY LINES	245 F
EXT. 1 CANONS NAVARONNE	75 F
EXT. 2 BRITISH COMMANDOS	75 F
KILLER	55 F
CALL OF CTHULHU	250 F
EXT. 1 YOG SOTHOTH	95 F
EXT. 2 ARKHAM EVIL	110 F
THIEVES WORLD	250 F
EXT. 1 TRAITOR	85 F
EXT. 2 SPIRIT STONES	85 F
EXT. 3 DARK ASSASSIN	85 F
RUNEQUEST	145 F
COMPANION	115 F
FOES	155 F
GATEWAY BESTIARY	nc
CULT OF TERROR	125 F
CULT OF PRAX	nc
RUNEMASTER	85 F
QUESTWORLD	245 F
TROLL PACK	245 F
PAVIS	245 F
BORDERLANDS	220 F
SOLOQUEST. 1	85 F
SOLOQUEST. 2	85 F
SOLOQUEST. 3	85 F
REVUES SPÉCIALISÉES	
WHITE DWARF	15 F
BEST SCENARIOS W.D. 1 & 2	25 F
BEST ARTICLES W.D. 1 & 2	25 F
DRAGON	40 F
BEST OF DRAGON VOL. 1	45 F
BEST OF DRAGON VOL. 2	45 F
IMAGINE	18 F
DIFFERENTS WORLDS	30 F

RUNES N° 4

Publié par l'ATOLL

Association
Toulousaine
d'Organisation
de Loisirs
Ludiques

1, passage Saint-Jérôme
14-16, rue Fonvieille
31000 Toulouse

Directeur de la publication

Henri Balczesak, Pdt de l'Atoll

Rédacteurs

Henri et Dominique Balczesak
Sylvain Donnet
Christian Rossiquet

Couverture

Jean-Luc Serrano

Maquette couverture

Encre Verte

Maquette

Sylvain Donnet

Imprimeur

Encre Verte
St-Laurent-de-Cerdans

Photocompositeur

Objectif 31 - Toulouse

Dépôt légal - 3^e trimestre 1983

Un grand merci à tous ceux qui,
par leurs conseils et leur travail,
nous ont aidés à publier ce
numéro.

Ont participé à ce numéro :

Philippe Sallerin, Georges
Roblet, Guillaume Rohmer, Sté-
phane Daudier, Marc Montagne,
François Chery, Max Thiery,
Fabienne Leclerc, Pierre-Olivier
Vincent, Patrice Mermoud, Ber-
nard Olalainty, Patrick Marcel,
Philippe Masson, Michel Huc,

Si vous voulez participer à la rédaction de RUNES, vous pouvez
envoyer vos articles, dessins et suggestions à :

RUNES - ATOLL - 1, passage St-Jérôme, 14-16, rue Fonvieille -
31000 Toulouse - Tél. (61) 23.73.88.

Les originaux ne seront pas rendus.



Edito

Notre bronzage de cette année ne sera pas aussi parfait que d'habitude. Runes nous donne bien du travail et du souci. Comme nous tenons à l'améliorer pour votre plaisir, nous sommes obligés de travailler à l'ombre.

Toujours pas d'abonnement ! Ne nous en voulez pas, nous faisons vraiment tout notre possible. Malheureusement, nous nous heurtons à une telle incompréhension que même le charme exceptionnel de la Souris de la Bibliothèque ne nous est d'aucun secours. Encore un peu de patience...

Pourtant, de bienveillants esprits nous donnent un sérieux coup de main et nos projets qui ressemblaient à des rêves commencent à se réaliser. La nouvelle couverture est un premier pas que nous pouvons faire grâce à votre indéfectible soutien.

Peut-être trouverez-vous un moment pour nous donner votre avis sur notre travail, nous avons besoin de nous sentir épaulés. Surtout que Christian et Sylvain viennent de succomber à l'appel sous le drapeau et qu'ils laissent un grand vide derrière eux. Temporaire, c'est vrai. Alors, une simple carte postale d'encouragement, ou de critiques même, nous consolerait et nous donnerait du courage supplémentaire. Parce qu'il n'est pas question que nous arrêtions d'améliorer votre magazine favori !

Merci à tous et bonne fin de vacances.

Henri Balczesak

Sommaire

Rubriques, nouvelles...

Il n'y a pas de sot métier par Henri et Dominique Balczesak	<i>Le magicien</i>	5
La souris de la bibliothèque par Dominique Balczesak	<i>Terremer</i>	15
Le coin de l'érudite	<i>Le magicien</i>	21
Runes vous aide par Sylvain Donnet	<i>Le magicien</i>	22
Runequest par Max Thiery	<i>Des sciences aux cultes</i>	27
Traveller par Jean Balczesak	<i>L'aventure</i>	28
IDs pour MDs par M. Montagne, S. Donnet, F. Chery	<i>La fin de Galtor</i>	30
Silène (III) par Fabienne Leclerc		36
Quoi de neuf		38
Vous dites ?		42
Ohé les clubs !		41
Articles, études...		
Daredevils par Philippe Sallerin		24
Le nouveau Basic Set ou D&D en français par Christian Rossiquet		19
Les multimanés et leur traitement par Georges Roblet		12
La charte angoumoise par Guillaume Rohmer et Stéphane Daudier		10



1^{er} JEU DE RÔLE FRANÇAIS



“L'ULTIME ÉPREUVE”



Depuis près de 10.000 ans **LES SEIGNEURS DE L'ÉQUILIBRE** régnaient et la paix était maintenue sur les différents mondes habités. Mais de très loin, **LES SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION** qui s'étaient préparés au cours de ces millénaires arrivèrent avec leurs **hordes de morts...**

LES SEIGNEURS DE L'ÉQUILIBRE surpris furent obligés de se retirer dans leur univers natal, laissant sur chaque monde une **PORTE** infranchissable par **LES SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION**; seul un humain parvenu au stade de **HÉROS** pourra la franchir pour rejoindre les **FORCES DE L'ÉQUILIBRE**.

Sur le **MONDE DE LINAIS** (prononcer LINAÏS) cette tentative s'appela **“L'ULTIME ÉPREUVE”** car bien des **HÉROS** périrent au seuil de cette porte...

“L'ULTIME ÉPREUVE” est le premier élément d'une série de jeux, scénarios et aides aux jeux publiés par JEUX ACTUELS. C'est un système de jeu cohérent avec ses peuples, ses villes, ses mythes et légendes. C'est un système modulaire : les mois qui suivront verront la publication de modules complémentaires.

La boîte contient : 1 livret de règles, 1 scénario, 1 feuille de personnages, 4 dés (3 D6 – 1 D10).

AMIENS – MARTELLE 3 rue des Vergeaux 92 03 76
 AVIGNON – LA DAME DU TRÉFLE 19 bis rue Petite Fusterie 82 62 96
 BORDEAUX – JOKER D'AS 7 rue Maucoudinat 52 33 46
 CAEN – LE FOU DU ROI 100 rue St-Pierre 85 24 51
 CREIL – AU LUTIN BLEU 8 avenue Jules Uhry 455 05 64
 DIJON – L'ILE AU TRÉSOR 5 rue de la Poste 30 51 17
 EVREUX – DROUHET 34 rue du Dr Oursel 39 15 88
 GRASSE – IMAGERIE ET PASSE TEMPS 7 av. Thiers 36 73 36
 GRENOBLE – LE DAMIER 25 bis cours Berriat 87 93 81
 LA ROCHELLE – SACI PRESSE 22 rue de Suède 67 17 86
 LENS – AUX BEAUX JOUETS 50 rue de la Paix 28 31 86
 LYON – A VOUS DE JOUER 30 cours de la Liberté 860 88 49
 MANTES – LA RÉSERVE 29 avenue de la République 094 53 23
 MONTPELLIER – LE CERF BLANC 2 rue Chrétien 66 28 95
 NANTES – STRATÉGIE 18 rue Scribe 73 25 06
 NICE – CONTESSO 41 rue Giuffredo 85 43 10

ORGEVAL – LE CERCLE Centre Art de Vivre 975 78 00
 PARIS – LUDUS 120 boulevard du Montparnasse 322 82 50
 PARIS – TEMPS LIBRE 22 rue de Sévigné 274 06 31
 PARIS – LIBRAIRIE ST-GERMAIN 140 boulevard St-Germain 326 99 24
 PARIS – JEUX THÈMES 92 rue Monceau 522 50 29
 PARIS – FUTUR 53 avenue de la Grande Armée 501 93 57
 PARIS – GAME'S Forum des Halles 297 42 31
 PARIS – GAME'S Centre Commercial 4 Temps 773 65 92
 PAU – Librairie LAFON 3 rue Henri IV 27 71 40
 REIMS – MICHAUD 2 rue du Cadran St Pierre 40 57 16
 ROUBAIX – TEMPS X rue de la Halle (Face poste) 70 44 80
 STRASBOURG – PHILIBERT 12 rue de la Grange 32 65 35
 TOULON – LE LUTIN 76 cours Lafayette 92 36 88
 TOULON – LE MANILLON 5 rue P. Corneille 6214 45
 TOULOUSE – JEUX DU MONDE Centre Commercial St-Georges 23 73 88
 VELIZY II – GAME'S Centre Commercial 635 18 81



1^{er} éditeur français de jeu de rôle

B.P. 534 27005 EVREUX CEDEX
 Tél. : (32) 36.93.54

Il n'y a pas de sot métier



LE MAGICIEN

Par Henri et Dominique
Balczesak

Le magicien est de loin le personnage qui connaît le plus de succès auprès des joueurs expérimentés, parce qu'ils savent à quel point il peut être puissant et intéressant à jouer dès qu'il atteint un niveau moyen. De plus, il est le personnage central de bien des aventures de romans et son prestige naturel est renforcé par le fait que, pour chacun d'entre nous, le mot « magie » est terriblement évocateur de mystère et de merveilleux. Il peut manipuler des forces fantastiques et son apparente fragilité lui donne une allure bien modeste parfois. Mais il a le pouvoir de nous faire rêver parce qu'il connaît, à n'en pas douter, les grands secrets de l'univers, ceux que tous nous aimerions aussi connaître pour vivre une expérience différente. Il est plus qu'un homme, plus qu'un personnage ordinaire.

Pourtant, à ses débuts, un magicien n'est pas très impressionnant. Puisqu'il a consacré le plus clair de son temps à l'étude, il n'est jamais très fort physiquement et il ne sait pas se servir d'armes dangereuses comme le savent les autres personnages. Sa seule arme véritable, en



début de carrière, c'est son intelligence et les quelques sortilèges qu'il sait lancer. N'étant pas très riche, ni très connu, il a le plus grand mal à trouver des compagnons pour le protéger des dangers de la vie hors de son laboratoire et pourtant, il faut qu'il parte à l'aventure pour trouver les secrets et l'expérience qui lui permettront de progresser. S'il réussit à survivre à quelques expéditions, il devient vite suffisamment puissant et recherché pour être invité à participer à des activités qui seraient trop dangereuses sans sa présence. Encombrant aux premiers niveaux, il devient vite indispensable à des niveaux plus élevés. Il peut même parvenir à dominer ses compagnons et même le MD s'il sait utiliser la puissance de son art avec subtilité. C'est un personnage dangereux pour le jeu lui-même si rien ne vient contrecarrer ses inévitables tendances à faire usage de son savoir.

Le magicien est un chercheur

Les secrets qui permettent de manipuler les forces de l'univers sont, pour la plupart oubliés et jalousement gardés. Ils confèrent une telle puissance qu'il ne faut pas s'étonner si ceux qui les possèdent



ne veulent pas les divulguer. Seuls des êtres exceptionnellement intelligents et habiles peuvent espérer pouvoir les utiliser. Mais il faut qu'ils consentent à consacrer tout leur temps à leur recherche et à leur étude.

Le magicien est donc, avant tout, un étudiant qui cherche à rassembler et à comprendre un savoir très ancien pour acquérir une puissance hors du commun. De longues heures d'étude sont nécessaires pour percer les secrets contenus dans d'antiques grimoires. Il n'est pas possible qu'un magicien sérieux se disperse, il doit consacrer tout son temps à son art. Les arts martiaux ne l'intéressent sûrement pas beaucoup parce qu'ils ne peuvent lui donner qu'une puissance bien faible en comparaison de celle que peut lui donner la magie. La religion ne l'attire pas non plus, il ne peut pas consentir les sacrifices qu'elle exige et ne saurait adopter le comportement servile qu'elle impose. Il est tout à sa passion et, son travail acharné portant assez vite des fruits prometteurs, il tire un certain orgueil à être le seul responsable de sa puissance. Les longues heures qu'il passe dans son laboratoire à tenter de comprendre d'obscurités formules ne lui permettent pas non plus d'entretenir sa forme physique, ce qui n'est pas un handicap pour lui dont l'intelligence peut le tirer de bien des mauvais pas.

Il ne peut pas comprendre toutes les formules magiques et son maître ne lui enseigne que parcimonieusement des parcelles d'un savoir que lui-même a eu beaucoup de mal à obtenir. Il faut donc que le magicien parte à la recherche de nouvelles formules. Il doit alors se lancer dans des expéditions plus ou moins dangereuses pour découvrir les parchemins, les grimoires et les objets magiques que les anciens ont cachés avec leurs trésors. Il pourra alors, s'il est capable de les comprendre, s'enfermer à nouveau dans son laboratoire et consulter son maître dans le but d'utiliser les secrets qu'ils contiennent. Il peut aussi tenter d'arracher à certains magiciens ennemis les formules que ceux-ci entreposent précieusement dans leurs livres. Bref, pour progresser, il lui faut chercher de quoi alimenter son savoir et c'est comme cela qu'il devient aventurier.

Lorsqu'il atteint un certain niveau de maîtrise, il peut aussi tenter

d'inventer ou de redécouvrir des formules magiques. Il peut fabriquer des potions et des objets enchantés. Pour y parvenir, il lui faut du temps, de l'argent et des matières premières dont certaines sont particulièrement difficiles à obtenir et nécessitent l'organisation d'une expédition.

Le magicien est donc un chercheur parce qu'il veut percer les secrets de l'univers, mais aussi parce qu'il doit retourner le monde de fond en comble pour se procurer les moyens d'atteindre son but. Le savoir et les objets qu'il accumule ainsi à grand peine, il les protège jalousement et c'est pourquoi il s'entoure de mystère et n'est pas enclin à décrire ses pouvoirs à ses compagnons d'aventure. C'est un personnage secret qui ne veut, ni ne peut, partager sa science avec des individus qui, de toute façon, n'ont pas les moyens de le comprendre.

Le magicien est un aventurier

Rien ne lui est donné, il faut qu'il découvre tout par lui-même. Il doit organiser des expéditions ou se joindre à un groupe d'aventuriers. Dans la plupart des cas, il vaut mieux qu'il n'agisse pas seul parce qu'il a besoin d'être protégé. Toute sa force réside dans ses sorts, le reste n'est que faiblesse. Dès qu'il est engagé au corps à corps, il est pratiquement perdu car il lui est extrêmement difficile de lancer des sorts lorsqu'on cherche à le frapper avec une arme. Bien sûr, s'il n'est pas surpris, il peut toujours se protéger lui-même quelque peu, mais en général, il fera tout pour éviter d'être au contact de l'adversaire.

Dans un groupe, il occupera une position centrale d'où il pourra lancer des sorts sans être au contact de l'adversaire, tout en bénéficiant d'une bonne protection. Mais comme beaucoup d'adversaires savent que le personnage le plus dangereux d'une bande d'aventuriers est le magicien, il est souvent la cible privilégiée des premières attaques par projectiles. Il se mettra donc à l'abri de ses compagnons et, pour se protéger personnellement, il essaiera de se procurer un bon anneau de protection ou des bracelets de défense qui pourront améliorer sa faible classe d'armure, malgré les bonus dont il bénéficie en raison de sa dextérité qui est généralement

bonne. Pour ne pas avoir à utiliser trop souvent ses sorts, il veillera à se munir d'armes de jets (dagues, fléchettes) pour participer aux combats et soutenir ses amis.

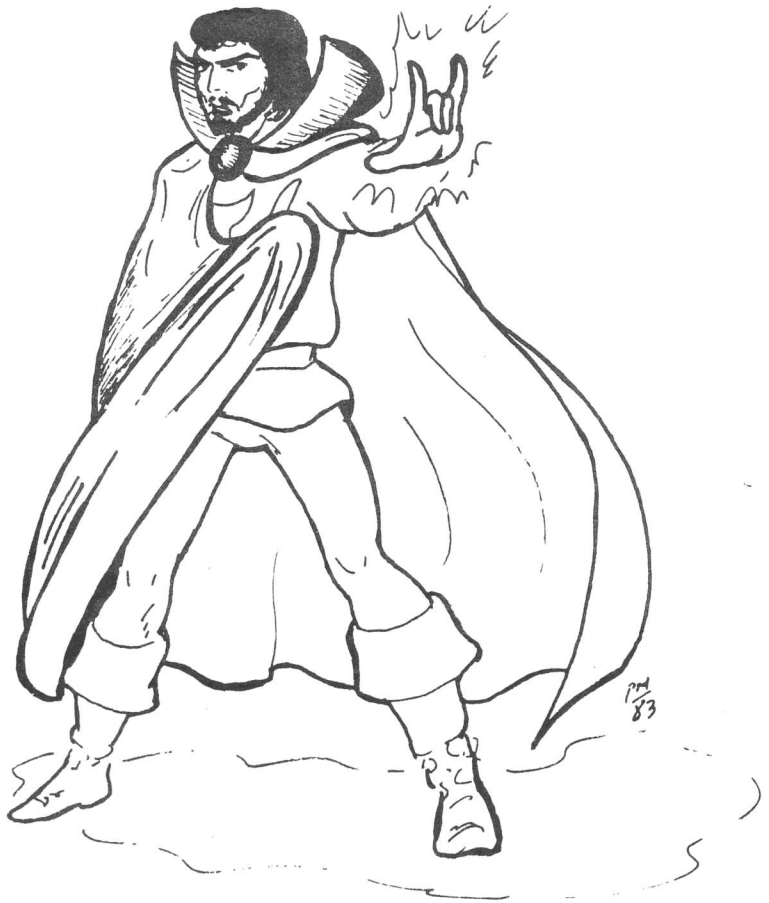
En cours de progression, c'est généralement à lui que revient la tâche de dresser le plan des lieux parce qu'il est censé être habitué à manier la plume et qu'il est généralement le plus intelligent. En outre, puisque les autres personnages tiennent souvent une arme à la main et qu'ils sont aux premiers rangs, c'est le magicien qui est chargé de tenir la torche ou la lanterne.

Il doit toujours être le moins exposé et c'est lui qui doit pouvoir prendre la fuite le premier en cas de gros ennui. Il ne faut pas sous-estimer ce qu'il peut faire seul, en toute discrétion, pour venir en aide à des compagnons qu'il a dû abandonner dans des circonstances difficiles. Un magicien invisible et qui utilise un sort de « Vol » (*Fly*) peut s'infiltrer dans beaucoup de défenses et semer la panique en utilisant judicieusement certains sorts. Le bluff est parfois très payant et l'arsenal des sorts du magicien lui permet d'en faire un usage courant. Mais, dans tous les cas où il veut agir seul, il vaut mieux qu'il prépare soigneusement son coup, car à la moindre anicroche, il risque de perdre le contrôle de la situation, ce qui lui serait fatal.

Beaucoup de magiciens commettent l'imprudence d'emporter leur livre de sorts en expédition. C'est très dangereux, car une fois ce livre détruit ou perdu, il ne lui est plus possible de récupérer des sorts. Mais s'il ne lui est pas recommandé d'emporter son livre avec lui, il ne pourra remémorer des formules en cours d'aventure s'il ne le fait pas. Pour régler ce problème, G. Gygax vient d'introduire la possibilité d'emporter un livre de voyage, moins encombrant mais moins complet. Un tel livre est, évidemment, très coûteux.

L'acquisition et l'utilisation des sortilèges

Pour beaucoup de joueurs, le magicien est une espèce d'artilleur qui constitue une sorte de force de frappe capable de causer de gros dommages en utilisant des sorts à aire d'effet comme « Boule de feu »



(*Fireball*) ou « Cône de glace » (*Cone of cold*), par exemple. La portée de tels sorts est suffisante pour affaiblir des adversaires à une distance relativement grande. Mais il est dommage de réduire le magicien à une espèce de super-combattant qui dispose de pouvoirs particulièrement meurtriers. C'est oublier que ce qui caractérise ce personnage c'est sa grande intelligence. Il a la possibilité de résoudre beaucoup de problèmes avec élégance en usant plutôt de son astuce que de sa puissance. Il est en effet beaucoup plus élégant de charmer un adversaire que de le réduire en miettes, mais il faut admettre que beaucoup de magiciens n'aiment pas s'embarrasser de subtilités et préfère la force brute à la fine intelligence, même dans des situations où elle ne s'impose pas. A chacun ses douteux plaisirs... A leur décharge il faut reconnaître que beaucoup de MDs conçoivent des donjons d'une manière très sommairement « combattante » et qu'ils comptent sur une grande quantité de monstres pour maintenir les joueurs en alerte. De telles situations ne sont pas celles qui conviennent le mieux à ceux qui veulent tirer tout le profit des immenses possibilités qu'offre l'uti-

lisation des sorts. De plus, rares sont les joueurs qui savent se servir des sortilèges d'une manière astucieuse car il préfèrent les considérer comme des moyens de combat. Aussi, au lieu de faire l'inventaire complet des rôles qu'un magicien peut jouer dans une expédition, il est peut être plus utile et moins fastidieux de montrer comment il peut utiliser ses sorts avec le maximum d'efficacité. Un bon magicien peut pratiquement tout faire s'il est bien joué. Mais il faut aussi aider les pauvres MDs à limiter les pouvoirs des magiciens qui, en jouant astucieusement et en tirant le parti optimum de leurs sorts, risquent de leur causer beaucoup de soucis.

— L'obtention des sortilèges

Chaque magicien ne peut, en fonction de son intelligence, que connaître un nombre limité de sorts. En débutant sa carrière, il ne possède que quatre sortilèges et il n'en acquiert automatiquement qu'un seul lorsqu'il change de niveau. Il doit trouver lui-même les autres sorts qu'il veut inscrire dans son livre de magie. Au cours des expéditions auxquelles il participe, il peut découvrir d'anciens livres ou

des parchemins d'où il peut recopier les formules qu'il comprend. Il peut aussi s'emparer des livres de sorts d'autres magiciens. C'est donc le MD qui est responsable des sorts dont disposent ses magiciens. S'il est avisé, il ne sera pas trop libéral dans sa distribution de formules, surtout s'il n'est pas sûr d'avoir bien mesuré la portée des sorts qu'il laisse découvrir. C'est pourquoi, plutôt que de tirer au hasard le contenu des livres et des parchemins dont un aventurier pourra s'emparer, il s'attachera à le choisir soigneusement. Cette façon de procéder a un double avantage : la puissance des magiciens est mieux contrôlée et les sorts pourront cadrer avec les particularités des aventures à venir.

Il existe des sorts d'altération, de conjuration, d'évocation, etc... qui peuvent être considérés comme constituant des spécialités distinctes. Cette classification peut ouvrir des possibilités aux MDs soucieux d'originalité. Ils pourront, dans le but d'engager leurs magiciens à ne pas tous se ressembler, favoriser l'apprentissage de certains sorts particuliers et créer de véritables collèges de magie spécialisés (Cf *Dragonquest* de SPI, par exemple). Cela ne peut qu'enrichir le jeu si ce n'est pas appliqué avec trop de rigidité.

Rares aussi sont les joueurs qui tiennent comptent des composants matériels des sorts. Leur utilisation est justifiée par le système de magie et par la nécessité de limiter l'usage de certains sortilèges. Mais il est vrai qu'ils obligent les joueurs à tenir un inventaire précis et ennuyeux. Il est donc pratique de considérer qu'un magicien dispose de tous les composants qui lui sont nécessaires, sauf s'ils sont de nature exotique ou rare, auquel cas il doit les rechercher.

— Le choix des sortilèges

Avant de partir en expédition, le magicien doit choisir les sorts qu'il veut mémoriser. Ce n'est pas facile car chaque sort inutile prend la place d'un autre qui serait plus efficace. Une solution consiste à dresser une liste de sorts « polyvalents » utilisables dans le plus grand nombre possible de situations. Mais l'idéal est de ne mémoriser que ceux qui sont adaptés aux dangers présumés. C'est pourquoi le magi-

cien fera tout son possible pour se renseigner au mieux avant de partir. Pour cela, il pourra largement utiliser ses sorts de « Charme » (*Charm person*), « Amitié » (*Friends*), « Perception extra-sensorielle » (*ESP*), lorsqu'il discute avec des gens. Il peut d'ailleurs essayer de les impressionner avec des sorts comme « ventriloquie » (*Ventriloquism*), « Serviteur invisible » (*Unseen servant*), « Clameur audible » (*Audible glamor*), etc. Il peut aussi envoyer des éclaireurs en usant d'« Epreuves » (*Geas*) ou de « Suggestion » (*Suggestion*) et/ou en les « polymorphant » (*Polymorph*) en animal anodin (mouche, oiseau, etc.). Il peut aussi obtenir des renseignements en utilisant des sorts comme « Clairaudience » ou « Clairvoyance ». Il peut aussi se servir d'un « Oeil de mage » (*Wizard eye*). Bref, en étudiant les sorts qui sont à sa disposition, il devrait généralement trouver un moyen de se renseigner sur les lieux où il envisage de se rendre. Mieux il sera renseigné, mieux il pourra se préparer et plus ses chances de réussite seront grandes.

— L'utilisation des sortilèges

En cours d'aventure, les sortilèges doivent être exploités le mieux possible. Il faut donc que le magicien sache les lancer au moment le plus opportun et dans les circonstances les plus propices. C'est lorsqu'il n'existe pas de solution plus « économique » que le recours à la magie se justifie. En partant du principe que, plus les aventuriers progressent, plus les dangers qu'ils affrontent sont grands, tout sera fait pour que le magicien ne soit pas obligé de dépenser inutilement ses sorts.

Il existe plusieurs manières d'utiliser les sortilèges. Certaines sont extrêmement efficaces, d'autres sont moins. Beaucoup de joueurs ne prennent pas assez de temps pour réfléchir aux possibilités qu'offrent leurs sorts et ne savent que les sous-employer. La connaissance des caractéristiques techniques d'un sortilège ne suffit pas, encore faut-il savoir l'utiliser à bon escient. La magie offre un extraordinaire support à l'imagination et un bon magicien se doit d'être inventif et créatif dans l'exercice de son métier. Le joueur qui veut être efficace ne manque pas de s'interroger

sur tout ce qu'il peut réussir à faire avec chaque sort.

Il ne faut pas oublier non plus que le magicien est, en principe, soucieux de garder secret ses réels pouvoirs. Au lieu de dire : « *je lance un sort de sommeil !* », ce qui manque un peu d'élégance et qui prévient tout le monde des effets de son action, il peut se borner à glisser discrètement un billet au MD. Les autres joueurs ne verront que les résultats et, si le sort est lancé avec subtilité, ils risquent même de ne pas savoir quelle est sa nature exacte. Le magicien ne pourra qu'en tirer quelque peu de prestige lorsque le MD dira : « *Markas prononce quelques paroles et vous voyez trois des orques qui s'effondrent* ». Imaginez ce que cela peut donner avec des sortilèges que seul le magicien sait qu'il possède. L'effet de surprise est souvent impressionnant. Une autre méthode consiste à dire : « *Je prépare quelques pétales de rose* », le MD sachant automatiquement qu'un sort de sommeil va être lancé. Cette dernière façon de faire ne marche bien sûr que pour les sorts à composants matériels.

La profession et le niveau d'un magicien ne sont pas inscrits sur son visage et il n'est pas obligatoire que le costume qu'il porte trahisse ses aptitudes. Pour se faire respecter et amener tout le monde à se méfier de lui, il a intérêt à rester mystérieux. Il est donc fréquent qu'il utilise ses sorts pour impressionner. Avec quelques sortilèges à effets spéciaux, il peut créer des situations très spectaculaires et faire croire qu'il est très puissant. Nous avons rencontré un jour une sorcière qui avait ouvert une boutique de « curiosités ». Elle n'était en fait que du deuxième niveau, mais en faisant parler son chat (« Ventriloquie »), en utilisant un « Serviteur invisible » pour servir ses clients et un « charme » pour discuter du prix, elle réussissait à faire d'excellentes affaires. Un simple « Aura Magique de Nystul » (*Nystul's Magic Aura*) lancée sur sa canne laissait penser à tout le monde qu'elle possédait là un très puissant artéfact. Elle ne possédait pas d'autres sorts, mais tout le monde était convaincu qu'elle était très puissante, d'autant plus qu'elle ne manquait pas de se donner des airs mystérieux. Le bluff nécessite une attitude intelligente et évite d'avoir à se battre bien souvent. N'est-ce



pas là ce que recherchera un bon magicien ?

Il est navrant de remarquer que beaucoup de joueurs jouent des magiciens trop puissants pour leur expérience du jeu. Ils sont donc amenés à les sous-employer et ne lancent leurs sorts que d'une manière « littérale », c'est-à-dire d'une manière évidente. Les bons magiciens cherchent à lancer les leurs d'une manière « détournée ». Ainsi, pour ne donner qu'un exemple, le sort d'« Agrandissement » (*Enlarge*) est généralement lancé sur un des amis du magicien pour qu'il soit plus grand, plus fort, etc. Mais lorsqu'on le lance sur l'arme redoutable d'un adversaire menaçant, on peut l'obliger à négocier sans lui faire de mal, la rendant trop encombrante pour qu'il puisse s'en servir. Il faut, en principe, réussir un jet de 1 sur 1D6 pour allumer une torche en cas de situation de stress. Avec un sort de « Mains brûlantes » (*Burning Hands*), lancé en 1

segment, on est sûr d'aller plus vite, alors que ce sort n'est pas très offensif. Mais ce qui est, par dessus tout efficace, c'est la combinaison des sorts. Un orque successivement « charmé » puis « polymorphé » peut devenir un formidable allié. Un « Animation de mort » (*Animate Dead*) et une « invisibilité » permettent de ramener en sécurité un ami tué au cours d'un combat. Nous faisons confiance à votre imagination pour trouver des utilisations combinées des sorts... (Si vous avez trouvé de bonnes recettes, envoyez-les nous, nous les publierons).

La place du magicien dans la société

Il est évident que, par tendance naturelle, le magicien préfère souvent rester calmement chez lui pour se livrer à ses recherches et à ses expériences. Sa volonté de puis-

sance peut toutefois le mener très loin et, selon son alignement il sera plus ou moins actif.

Il est fréquent de le voir jouer le rôle de conseiller auprès des hautes autorités d'un pays, d'une région, d'une ville. Sa grande intelligence est évidemment très prisée et dans un monde où la magie est quasi-omniprésente, il est indispensable de s'entourer de ses bons conseils lorsqu'on a la responsabilité d'un peuple. Le magicien confirmé bénéficie donc généralement d'un bon statut social.

Dans les grandes villes, on rencontre souvent des patrouilles accompagnées d'un magicien. Son intervention peut éviter le risque de perdre des hommes dans un combat et permet de disposer de moyens dissuasifs efficaces. L'exercice de telles activités lui procure des revenus et la rémunération de ses aptitudes peut être relativement élevée et lui offrir les moyens d'entretenir un laboratoire décent.

Bref, comme le combattant ou le clerc, le magicien peut travailler et se rendre utile dans une société. Mais ses connaissances et ses pouvoirs peuvent aussi lui donner la possibilité de prendre le contrôle du pouvoir au service du bien ou du mal, selon son alignement. Il peut mettre sa puissance au service d'un idéal personnel ou partager celui d'un peuple.

Conclusion

Il reste beaucoup de choses à dire au sujet du magicien et, dans le cadre de cet article nous n'avons fait qu'effleurer les principaux aspects de ses activités. Nous espérons que vous nous aiderez à compléter notre exposé en nous envoyant vos articles et que vous saurez tirer parti des quelques idées que nous vous avons données pour jouer de grands magiciens. Pour ceux qui sont intéressés par ce personnage dans le cadre de D&D, nous conseillons de lire « *Un monde magique* » de Jack Vance d'où a été tiré le système de magie du jeu. □

La Charte

Angoumoise

par Guillaume Rohmer et Stéphane Daudier (Nice)

Il est difficile d'imaginer ce qu'est le parcours de toute recherche. Errance bibliothécaire et divagations théoriques ne garantissent pas qu'on trouve ce qu'on recherche. Si le curieux risque d'être cruellement déçu, l'obstiné peut rencontrer une source inépuisable d'intérêt. C'est pourquoi les précieux écrits du Père Jean-Noël d'Estebac, datant du XVI^e siècle, n'offrent leurs inestimables trésors qu'à ceux qui savent y creuser suffisamment longtemps. Dans cette précise biographie du Duc C. d'Angoulême, on peut trouver de quoi remettre en question toutes les théories actuelles sur l'origine des jeux de rôle et la preuve irréfutable de leur très ancienne existence inflige un soufflet cuisant à la face des ludologues et autres ludologistes éminents.

Si l'histoire contée par le Révérend écrivain laisse quand même planer un doute quant à sa véracité, l'anecdote n'en reste pas moins superbe...

Le XVI^e siècle est une période de faste et de décadence. Si l'esprit est apprécié, on sait aussi se divertir de bien inhumaines façons. Ainsi, la chasse à courre était fort prisée de la grande noblesse qui y trouvait des joies que beaucoup, de nos jours, ne considèrent plus comme très civilisées. Le Duc d'Angoulême, comme il se devait, pratiquait hardiment cette chasse dans les forêts de son domaine angoumois. Une terrible chute de cheval mit fin, en le paralysant des membres inférieurs, à son ardeur à satisfaire son besoin d'action. Mais il n'était pas homme à accepter une telle adversité.

Frustré de ne pouvoir désormais assouvir sa passion, il s'ingénia, aidé par le Baron de Saint-Gaudens, à concevoir un jeu destiné à simuler les événements d'une chasse à courre. L'idée lui vint de construire un

système de règles lui permettant, en assumant le rôle d'un Maître de Chasse, de guider dans de périlleuses sorties imaginaires un groupe de "joueurs" disposés à vivre en esprit les émotions de longues courses. Ce nouveau divertissement trouva rapidement un immense succès auprès de ses courtisans et il suffit de citer le Père d'Estebac pour s'en convaincre : "Quel plaisir de voir ces Messieurs en grande tenue chassant le cerf imaginaire ! Monsieur le Duc, de son lit, dirige avec une grande élégance les opérations et à la suite de quelques obscures manœuvres il annonce quel est le résultat de toute entreprise. Cet aimable divertissement anime d'une vie nouvelle les longues heures que l'accident de Monsieur le Duc avait privé de joies".

Les règles de ce jeu sont décrites scrupuleusement dans les écrits du révérend biographe du Duc et nous vous les proposons ci-dessous après les avoir quelque peu modernisées pour qu'elles vous soient plus immédiatement accessibles si vous n'êtes pas familiarisés avec la langue du XVI^e siècle.

D'un point de vue technique, le jeu reposait en grande partie sur l'arbitrage du Duc. Le Père d'Estebac rappelle maintes fois à quel point le subtil sens du jugement du Duc s'exprimait au cours des parties. L'outil fondamental qui l'aidait à prendre ses décisions était une table de données dont nous vous proposons ci-dessous une reproduction débarrassée de ses termes archaïques.

La table se compose de quatre colonnes :

1. Nombres de 1 à 20 correspondant à des chances de réussite.
2. Echelle de difficulté des tâches à accomplir.

3. Echelle d'évolution des situations.

4. Nombres correspondant soit à des Bonus/malus, soit à des marges de réussite ou d'échec.

Utilisation de la table

* Détermination des chances de réussite

Lorsque l'un des joueurs entreprend une action, ses chances de réussir sont fonction de ses qualités propres et des conditions dans lesquelles il agit. Le maître du jeu détermine la difficulté de la tâche en choisissant l'un des termes de la colonne 2. Il se reporte alors au nombre de la colonne 1 situé sur la même ligne. Ce nombre représente les chances sur 20 que le joueur a de réussir.

Par exemple, pour une tâche "très facile" : 17 chances sur 20. Un jet de dé à 20 faces inférieur ou égal à 17 signifiera la réussite de l'action.

Ceux qui souhaitent une simulation plus historique pourront remplacer le dé à 20 faces par un sac contenant 20 boules numérotées de 1 à 20, tel qu'on l'employait du temps du Duc d'Angoulême.

* Expression du résultat

Pour pouvoir étoffer le résultat d'une action, le Maître de jeu peut utiliser la "marge de réussite", c'est-à-dire l'écart entre le nombre qu'il fallait réaliser et le résultat du jet de dé. Il lui suffit de se reporter à la colonne 4 et à une interprétation du résultat de l'action sur la même ligne de la colonne 3.

Pour reprendre l'exemple précédent : Chances de réussite = 17 sur 20. Si le jet de dé donne un résultat de 13, la "marge de réussite" est de : $17 - 13 = + 4$. L'action entreprise est réussie et le résultat est même "assez bon". Par contre le jet de dé de 19 aurait donné : $17 - 19 = - 2$, ce qui aurait été un échec dont le résultat aurait été "plutôt défavorable". Un résultat "cauchemardesque" aurait correspondu à l'époque, à une chute de cheval ou à la blessure d'un autre chasseur.

* Tournure des événements

Lorsque le Duc hésitait quelque peu quant à la tournure à donner aux événements, il avait recours à un jet de dé (un tirage de boule dans le sac). Il se reportait à la colonne 1 et pouvait lire la tournure qu'allaient prendre les événements sur la même ligne de la colonne 3.

Par exemple : 7 = défavorable :
Peut-être allait-il pleuvoir ?

*** Utilisation des Bonus/Malus**

Les hommes du Duc comprenaient des chasseurs de valeurs différentes. Pour tenir compte de ce facteur, le Duc avait noté, avec son sens

du jugement habituel, chacun de ses courtisans, en leur attribuant une note allant de 5 (mauvais chasseur) à 18 (Excellent chasseur). Au lieu de déterminer les chances de réussite de la manière décrite plus haut, le Duc, après avoir choisi un terme de la colonne 2, se reportait à la colonne 4. Il obtenait ainsi un Bonus/malus qui, ajouté à la note du chasseur représentait les chances finales de réussite.

Voici donc les principales utilisations qui étaient faites de cette table au cours du XVI^e siècle. Agréable par sa simplicité, elle permet de jouer un jeu intéressant sans disposer de beaucoup de matériel. Il faut toutefois que le Maître de jeu possède un solide sens du jugement, à l'instar du réputé Duc.

Bonne chance !

NOEL LE SERFAUT.

1.	2.	3.	4.
1	Impossible	Cauchemardesque	- 9 et moins
2	Prequ'impossible	Catastrophique	- 8
3	Extrêmement difficile	Extrêmement mauvais	- 7
4	Très difficile	Très mauvais	- 6
5	Difficile	Mauvais	- 5
6	Assez difficile	Défavorable	- 3
7	Plutôt difficile	Défavorable	- 3
8	A peine difficile	Plutôt défavorable	- 2
9	Un peu moins que moyen	A peine défavorable	- 1
10	Moyen	Neutre	0
11	Moyen	Neutre	0
12	Un peu mieux que moyen	A peine favorable	+ 1
13	A peine facile	Plutôt favorable	+ 2
14	Plutôt facile	Favorable	+ 3
15	Assez facile	Assez bon	+ 4
16	Facile	Bon	+ 5
17	Très facile	Très bon	+ 6
18	Extrêmement facile	Excellent	+ 7
19	Presqu'immanquable	Parfait	+ 8
20	Immanquable	Fantastique	+ 9 et plus

CLUB  **Jeux**
DESCARTES

"Avec nous, une nouvelle ère de jeux commence..."



**RELAIS-BOUTIQUE
A TOULOUSE**
Passage St-Jérôme
Centre Commercial St-Georges
Tél. 23.73.88

Le spécialiste du jeu de réflexion.

LES MULTIMANES ET LEUR TRAITEMENT

par Georges ROBLET (Charost)

Parmi tous les dangers qui guettent habituellement nos coureurs d'aventure, il en est un aussi répandu qu'insidieux, c'est la tendance des personnages à devenir **MULTIMANES**. Malgré son apparence bénigne, cette affection peut fort bien gâcher les meilleurs moments de vos parties.

Il apparaît donc utile d'en décrire les symptômes et d'en étudier le traitement.

MULTIMANE vient du latin "multi" = "plusieurs" et "manus" = "main", et bien que la dénomination en soit récente, les manifestations de la **MULTIMANIE**



sont déjà bien connues de la plupart des MD. C'est une tendance naturelle de la plupart des personnages, qui, dans des situations difficiles, saisissent leur épée à deux mains au moment où ils sont attaqués, tout en se protégeant avec leur bouclier et, en brandissant leur lanterne pour éclairer le combat. Il leur reste parfois — au diable l'avarice — une main pour fouiller un sac à dos ou relacer leurs chaussures.

Certes, ceci est une caricature, mais quel MD peut se vanter de n'avoir jamais "laissé passer" des situations approchantes... (je pense notamment aux cartographes, qui ont les deux mains occupées par leur travail...). Bah, direz-vous, ce ne sont là que des détails, l'importance en est relative.

Je ne suis pas d'accord. D'abord parce que le "*ça ira bien comme ça*" est une attitude qui ne favorise pas le progrès, pas plus à D et D qu'ailleurs, voici pourquoi : je crois que le fantastique ne peut exister que par rapport à une réalité bien concrète : les *Nazguls*, dans *le Seigneur des Anneaux*, sont d'autant plus effrayants que le monde des Hobbits est paisible, terre à terre et routinier. L'extra-ordinaire, le sur-naturel, n'existent que s'il existe un ordre ordinaire et naturel de comparaison. Les détails de ce genre fournissent au joueur cette réalité indispensable pour apprécier ce que sont, dans leur monde, la magie, les dieux, les monstres, etc. C'est en ce sens qu'ils ont leur importance et ne doivent pas être négligés. Là aussi, il y a assurément une limite : si le monde de D & D rappelle constamment au joueur sa propre vie quotidienne, ses problèmes avec son percepteur, son patron ou sa famille il sera en droit de préférer les petits chevaux... Soignons donc les détails.

J'ai affirmé, en outre, que le "**multimane**" était dangereux pour le bon déroulement d'une partie. D'autant plus d'ailleurs qu'**au début** de sa crise de multimanie, il est généralement d'une bonne foi exemplaire. Et l'on peut voir des dialogues du genre :

MD : "les 12 gobelins bondissent dans la pièce"

Joueur : "Je frappe le premier avec mon épée à deux mains"

MD : "Impossible, tu étais en train de cartographier, tu tiens ta plume et ton écriture"

Joueur : "Pas du tout, j'avais rangé ça dans mon sac !"

MD : "A quel moment ?"

Joueur (évasif) : "Tout à l'heure" (puis perfide) "tu ne te souviens pas ?"

Le MD (a un doute) : "Au fait, comment étais-tu éclairé pour cartographier ?"

Joueur : "J'avais ma lanterne"

MD : "Tu la tenais avec tes dents pour pouvoir dessiner ?"

Joueur : "Pas du tout, je l'avais posée sur le tombeau dans la salle précédente"

MD : "Alors vous êtes actuellement dans l'obscurité..."

Je pense que la multimanie est contagieuse, car généralement, un second joueur vient au secours du premier en allumant une torche alors qu'il était déjà en train de charger son arbalète, etc.

Voilà le jeu enlisé, le rythme rompu pour un détail mal joué. Le MD, s'il ergote, perd de sa crédibilité. La rencontre tombe à plat, la situation est faussée (la rencontre a-t-elle eu lieu dans l'obscurité ou non ?). Sans compter que la troupe des gobelins fait preuve d'une exquise bonne volonté en attendant qu'on veuille bien lui taper dessus. Vraiment fair-play les gobelins !

TRAITEMENT

ET REMÈDES

On peut bien sûr, dans un tel cas, considérer que c'est le MD qui manque de rigueur. Pour sa défense, disons qu'il est assez occupé par ailleurs, mais surtout que les joueurs eux-mêmes ont souvent du mal à apprécier les situations dans lesquelles intervient la manipulation d'objets que dans la réalité ils percevaient de façon concrète et immédiate. Exemple : Tranchemont, le guerrier, pose sa hallebarde pour aider ses compagnons à déplacer un rocher qui obstrue le passage. L'action terminée, le groupe repart. Trois heures plus tard ou trois salles plus loin, une troupe de bandits charge le groupe. Tranchemont s'aperçoit alors qu'il a oublié de reprendre sa hallebarde et ce, bien entendu, au moment où le besoin s'en fait dramatiquement sentir.

Cette situation là encore est irréaliste et fausse le jeu car, dans la réalité, Tranchemont, avant de repartir, **aurait vu** son arme et l'aurait reprise presque machinalement. Et que devait faire le DM : lui signaler, puisqu'il la voyait, ou ne pas interve-

nir sous prétexte que "c'est à lui d'y penser" ?

J'utilise personnellement un système permettant d'éviter au maximum ce genre de situation. Il offre en supplément quelques avantages que je décrirai. Il ne s'agit en aucun cas d'une règle nouvelle ou d'un additif aux règles mais plutôt d'une aide, d'un moyen de contrôle. Je ne prétends ni à l'originalité, ni à l'universalité : certains jugeront tout cela superflu ou sans intérêt, mais si cela peut aider les autres à mieux jouer et augmenter ainsi leur plaisir, mon but sera atteint.

Ce système répond à trois critères indispensables à mon avis, quand on introduit une procédure dans un tel jeu :

1) Il augmente la qualité de la simulation (ici le **réalisme**)

2) Il **facilite** le jeu (ou au moins ne le complique pas)

3) par voie de conséquence, il **ne ralentit pas** le déroulement du jeu.

• **le matériel** : chaque joueur a près de lui une **plaquette** d'environ 6 × 8 cm, de teinte neutre, partagée verticalement en deux parties : la case gauche représente la main gauche et la case droite... la main droite évidemment (voir schéma).

— le MD dispose d'un certain nombre de pions d'environ 15 mm × 15 mm, collés sur du carton épais ou du liège pour faciliter leur maniement. Ces pions représentent les principaux objets manipulés habituellement par les personnages : armes, sacs, éclairage.

— Pourquoi des pions ? Parce qu'ils sont **immédiatement** "lisibles" par tous, quel que soit l'angle sous lequel ils sont vus. Et qu'ensuite ils sont d'un emploi facile et peu encombrants.

Attention : ces pions sont des symboles, c'est-à-dire que l'arc dessiné sur un pion représente n'importe quel type d'arc, un bouclier n'importe quel type de bouclier, etc. Si l'on voulait détailler chaque objet, il faudrait utiliser un tel nombre de pions que le système perdrait son efficacité. C'est aussi pour cette raison que l'on ne représente **pas tout l'équipement** mais seulement les objets couramment manipulés. Il suffit de prévoir quelques pions blancs qui seront destinés à la demande en cas d'imprévu.

Les pions symbolisant les objets d'éclairage (torches, lanternes, chandeliers) sont imprimés recto-verso :

d'un côté allumés, de l'autre éteints, ce qui permet de contrôler l'éclairage.

• **Fonctionnement** : il est fort simple : on fournit aux joueurs les pions nécessaires. Tout pion posé dans une des cases de la plaquette indique que cet objet est tenu en main et précise laquelle (puisque chaque case représente une main). Le MD peut donc contrôler le personnage d'un coup d'œil, mais d'autre part le joueur sait aussi où en est son personnage ainsi que les compagnons qui l'entourent. Ce n'est pas tout : si un personnage abandonne ou range un objet tenu en main, il lui suffit de l'ôter de la plaquette et de le poser à côté. Mais s'il le dépose sur les lieux mêmes de l'action, le joueur **pose alors** réellement **le pion sur le plateau de jeu**, à l'endroit qu'il occuperait dans la réalité. Ainsi, dans l'exemple précédent, Tranchemont aurait déposé son pion symbolisant une arme d'hast sur le plan de jeu et ne l'aurait certainement pas oublié en repartant,

car l'objet aurait été visualisé **sur le terrain**. Il en va de même pour les objets lancés : poignard, flèches, torches, fioles, etc. : ils sont placés sur le terrain, à l'endroit de leur chute et deviennent récupérables — y compris pour les ennemis — si leur état le permet.

Enfin, ce système permet une vérification précise de l'éclairage : les pions symbolisant les moyens d'éclairage portent, nous l'avons vu, l'indication "allumés" ou "éteints" (recto-verso).

Ainsi le MD peut contrôler :

1) le temps durant lequel brûle un système d'éclairage, il lui suffit de jeter un coup d'œil par tour ou par round pour voir si telle lanterne ou telle torche est allumée.

2) la manière dont les lieux sont éclairés puisque du même coup d'œil il peut situer la source lumineuse (portée par un personnage, posée au sol, accrochée, etc.) et en apprécier la portée (torche, lanterne, etc.).

J'ai utilisé cette procédure de jeu au cours de plusieurs séances et avec plusieurs groupes de joueurs. Non seulement cela fonctionne et libère l'esprit du MD, ce qui lui permet une meilleure concentration sur d'autres aspects du jeu, mais j'ai constaté avec plaisir que les joueurs, après quelques temps de pratique de ce système, non seulement prêtaient une plus grande attention à ces objets courants qu'ils arrivaient à utiliser de façon beaucoup plus "**naturelle**", mais aussi jouaient plus finement et plus astucieusement les détails matériels, et notamment l'emploi de leur équipement ou des objets à leur disposition. C'est parce que l'expérience a été positive que j'ai voulu vous en faire profiter.

La **multimanie** n'étant sans doute pas propre à D & D, je laisse aux intéressés le soin d'appliquer le système à leur jeu de rôle préféré.

Souterrainement vôtre

Le Docteur Underground

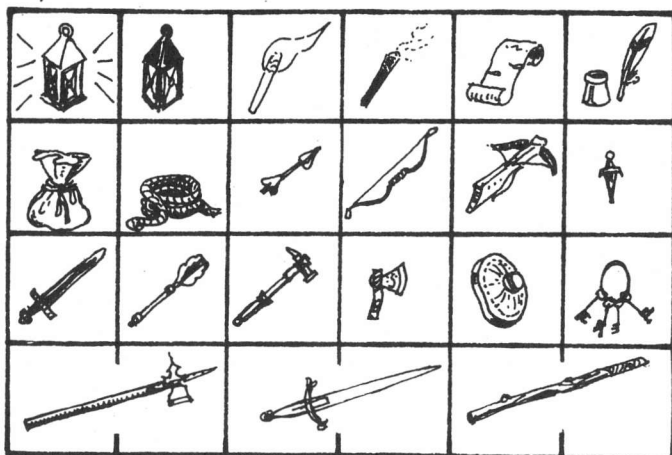


FIG. 1

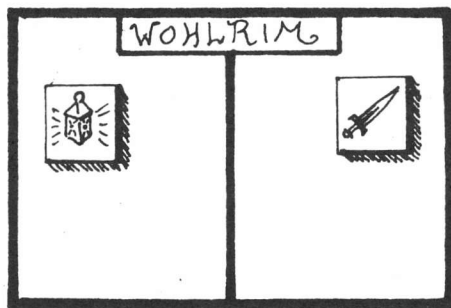


FIG. 2

fig. 1 : à titre d'exemple, voici les principaux pions utilisés — 3 ou 4 exemplaires sont nécessaires — Les armes "à deux mains" (rangée du bas), se placent à cheval sur les deux cases de la plaquette.

fig. 2 à cet instant, le MD (et les autres joueurs) peut voir que Wohlrим a sa lanterne, allumée dans la main gauche et son épée dans la main droite.



Terremer

d'Ursula Le Guin

par Dominique Balczesak

Fille de l'ethnologue de renommée mondiale Alfred L. Kroeberg, Ursula le Guin commença sa carrière d'écrivain en 1962, lorsqu'elle publia ses premières nouvelles. Mais ce n'est qu'en 1969 qu'elle devint véritablement célèbre. Elle obtint son premier « Hugo » avec *La main gauche de la nuit* et depuis, un grand nombre de ses œuvres figure au palmarès des prix internationaux.

Spécialiste de la Science-Fiction « sociologique », Ursula le Guin s'intéresse aux diverses évolutions possibles de l'homme face aux autres races qui peuplent l'univers, soulevant des problèmes comme celui du racisme, de l'exploitation d'une race par une autre...

La trilogie de Terremer est sa première incursion dans le domaine de l'Épopée Fantastique. Couronnée par trois prix littéraires, Terremer est considérée en Angleterre et aux États-Unis comme une œuvre aussi essentielle que *Le Seigneur des Anneaux*.

Terremer est la réunion en un volume de trois romans :

- *Le Sorcier de Terremer* (1968)
- *Les Tombeaux d'Atuan* (1970)
- *L'Ultime Rivage* (1972)

Il est paru en France dans la collection « Les fenêtres de la nuit » chez Seghers.

C'est d'abord l'histoire d'une vie, celle d'un jeune paysan qui possédait en lui le germe du Pouvoir, son initiation à l'art magique et ses

aventures. C'est aussi une réflexion sur l'être humain, le pouvoir, l'écologie. C'est enfin la description d'un monde d'îles et d'eau qui mérite à juste titre le nom de Terremer et dans lequel la magie joue un rôle identique à celui de la Science ou de la technologie dans nos sociétés modernes.

Pour vous qui jouez à un jeu de rôle, je me propose de faire ressortir les aspects de cette œuvre qui me semblent pouvoir vous être les plus utiles. Je vous parlerai donc essentiellement de la magie de Terremer, mais aussi de l'originalité de ce monde habité par des populations aux coutumes originales et dans lequel subsistent quelques dragons à la psychologie très particulière.

Terremer : Une mosaïque de mondes

Terremer est un immense archipel composé de certaines d'îles. Toutes ne sont pas habitées, mais beaucoup constituent, en elles-mêmes, de petits mondes originaux aux coutumes et aux activités variées. L'Homme, où qu'il habite, peut toujours facilement voir la mer et pour lui le monde est d'abord fait d'eau. Un peuple vit même sur des radeaux et se laisse dériver à longueur d'années sur les flots capricieux pour ne revenir à terre que le temps de réparer ses embarcations.

Certaines îles sont réputées pour leur richesse ou leur spécialité. D'autres sont inconnues. L'île de

Lorbanerie, par exemple, est célèbre parce qu'elle produit des soieries merveilleuses qui habillèrent, jadis, les reines d'Havnor, le centre politique et commercial de Terremer. L'île de Pandor, un ancien repaire de pirates, fut envahie par des dragons et les formidables butins des forbans de jadis sont maintenant sous la garde de ces créatures redoutables. L'île d'Iffish, l'une des plus grandes, est connue parce qu'on peut y trouver des dragons miniatures, pas plus grands que la main d'une jeune fille, et qui peuvent être de délicats familiers : les Harrekis.

Certaines coutumes, certains usages sont universellement connus. Mais beaucoup de peuples possèdent des mœurs particulières. « Les Fiches », par exemple, sont des périodes reconnues par tous. Ce sont les nuits sans lune, qui viennent juste après le Retour du Soleil. C'est « l'axe sombre de l'année » où les choses faites sont mal faites. C'est pourquoi, on ne chante pas de geste, on n'aiguise pas d'épée, ni aucun outil à lame et on ne prête aucun serment.

Je ne vais pas tout vous dévoiler, mais je vous laisse à penser ce que la fertile imagination d'un auteur au style aussi sobre et élégant qu'Ursula Le Guin a pu tirer d'une conception aussi originale. Vous serez sans doute tenté d'insérer dans votre propre monde un archipel car en créant chaque île vous pourrez imaginer un petit univers nouveau qui sera nettement séparé des autres par une étendue d'eau constituant une frontière naturelle et protectrice.



Terremer : Des dragons vus de près

Les dragons ne sont pas très nombreux. Ils sont très anciens et, dit-on, ils sont nés lors de la création du monde. Ils résident sur l'île de Pandor, paisiblement, et seule une très grande faim les conduit occasionnellement à attaquer une île pour se nourrir.

Ils atteignent des dimensions impressionnantes. Les plus jeunes sont aussi grands qu'un « vaisseau de quarante rames ». Leur tête est couronnée de piques, leurs corps recouvert d'écailles aussi dures que la pierre et leur queue est aussi aiguë que la pointe d'une épée. Leurs ailes noires et membraneuses battent sur leurs flancs et un sang obscur et vénéneux court dans leurs veines. Leur voix est pareille au gong, à la fois grave et perçante, ou semblable au choc chuintant des cymbales.

La langue naturelle des dragons est l'Ancien Langage, celui de la Création, et ils ne parlent que celui-là. Peu d'hommes connaissent cette langue qui les lie à la vérité mais qui n'empêche pas les dragons de tisser de faux discours avec de vrais mots. Ils le font d'ailleurs volontiers car ce sont des créatures malicieuses qui aiment perdre leur auditeur sans méfiance dans un labyrinthe de mots-miroirs reflétant chacun la vérité mais ne menant à nulle part. Lorsqu'exceptionnellement, l'un d'eux veut bien dire la vérité, ce qui est très rare, il lui est difficile de parler clairement car il ignore comment la vérité se présente aux hommes. Seuls les magiciens qui connaissent les vrais noms des dragons peuvent engager une conversation avec eux. Ce sont les « Maîtres-Dragons ». Mais il ne faut pas se tromper sur le sens du mot « maître » car ce ne sont pas des magiciens qui ont le pouvoir de dompter ou de maîtriser les dragons

mais des individus auxquels ceux-ci acceptent de parler parce qu'ils connaissent leur nom. De toute façon, la seule question que se pose un homme devant un dragon est de savoir si celui-ci va le manger ou lui parler, mais on sait qu'aucun dragon n'attaque sans avoir préalablement parlé, ne serait-ce que pour tourmenter sa proie...

En lisant Terremer, vous verrez un dragon de près, ce qui vous permettra lorsque vous devrez en jouer un au cours d'une de vos parties, de prendre son rôle avec beaucoup plus de réalisme parce que les dragons sont bien plus que des monstres à combattre classiquement. Ils sont les détenteurs de la sagesse antique et leur esprit est retors.

Terremer : Un système de magie exemplaire

Terremer est l'histoire de Ged, un petit paysan Gontois qui devient, à la suite de nombreuses aventures, l'Archimage de l'île de Roke. Ursula le Guin, pour donner plus de réalisme à son histoire a été amenée à concevoir et à mettre en œuvre un système de magie complet. Il peut servir de modèle à la construction d'un système de magie pour un jeu nouveau, mais il contient aussi un grand nombre d'idées qui peuvent éclairer le fonctionnement des magies des jeux qui existent déjà.

La nature de la magie

Au commencement, seul était le Chaos. La Langue du Créateur libéra la puissance de la création. A chaque mot qu'il disait, correspondait une chose et Terremer sortit ainsi du Verbe de Segoy. Le langage est ainsi à l'origine de la vie.

Or, le langage n'est qu'un ensemble de noms qui distinguent les choses les unes des autres. Le fait de nommer une chose, de connaître son véritable nom, donne un pouvoir sur celle-ci parce qu'elle est née d'un mot.

La capacité de nommer une chose recèle donc un grand pouvoir, mais aussi un grand danger. C'est pourquoi, le vrai nom de chacun des habitants de Terremer n'est connu que de lui seul et de son « nommeur » (un magicien). Bien sûr, chacun peut, comme il l'entend, choisir de le dire à ceux en qui il a une totale confiance. Cependant, même ces personnes ne le prononceront jamais à portée d'oreille d'autres gens. Dans un tel cas, elles utiliseront son nom d'usage ou son surnom.

Mais si le nom a le pouvoir de mettre en œuvre la magie, c'est lui aussi qui en pose les limites. En effet, le magicien ne peut maîtriser que ce qu'il peut nommer exactement dans la Langue de la Création. Or, si au commencement des temps, l'homme était étroitement lié à la Nature dont il faisait partie comme la cellule d'un organe appartient à un organisme plus complexe, au cours des temps, pour une raison ou pour une autre, cet état d'esprit originel se modifia. Le langage qui exprime la pensée de l'homme se développa de plus en plus et la Langue de la Création tomba dans l'oubli. Perdant sa connaissance innée, l'homme ne garda de la Langue de la Création qu'un souvenir inconscient qui se transmet de génération en génération malgré tout grâce aux magiciens qui, sachant qu'il est source de pouvoir, l'ont gardé secret. Les magiciens sont donc les détenteurs du Langage de la Création.

Les premiers pas en magie

N'importe qui ne peut pas devenir magicien. Il faut posséder ce qu'Ursula le Guin appelle le « germe de Pouvoir ». Mais cela n'est pas suffisant pour pénétrer le mystère de la magie, il faut développer ce Germe et apprendre à connaître un maximum des mots du Langage de la Création. Deux possibilités s'offrent pour le faire :

— L'apprentissage sur le tas, auprès d'un magicien confirmé qui veut bien transmettre ses connais-

sances. C'est une voie longue et difficile, car le maître ne dispose pas toujours du temps et surtout des aptitudes pédagogiques nécessaires à la transmission du savoir.

— L'école de magie. L'école de Roke est un exemple du genre. C'est l'endroit où sont accueillis tous les enfants qui montrent quelques dispositions naturelles à la sorcellerie et qui ont eu assez de présence d'esprit et d'intelligence pour trouver la solution de l'énigme ouvrant ses portes. L'enseignement dispensé est adapté aux possibilités de chacun. Il n'est, dans ces conditions, pas étonnant que tous les élèves n'obtiennent pas obligatoirement le Bâton de Magicien et que ceux qui y réussissent n'aient pas tous les mêmes pouvoirs.

Les degrés de la magie

L'enseignement de l'école de Roke comprend deux degrés :

— Le cycle des arts mineurs de la magie qui est sanctionné par la remise de l'Agrafe d'Argent, qui symbolise le nouveau statut de l'élève et qui est utilisée pour fermer son manteau. L'élève est devenu

maître des arts mineurs de la magie, c'est-à-dire « Sorcier ».

— Le cycle des hauts arts, dont l'accès n'est permis qu'aux Sorciers portant l'Agrafe d'Argent et qui est sanctionné par la remise du Bâton de Pouvoir, insigne du véritable Magicien et arme enchantée redoutable.

Les Arts Mineurs de la magie sont ceux qui s'appliquent essentiellement à la vie quotidienne, car il faut noter que la magie de Terremer a d'abord une fonction sociale, celle de permettre aux hommes de vivre leur vie de tous les jours en échappant à l'oppression que provoque la réalité hostile. C'est ainsi que d'une part, presque chaque village de l'archipel a son propre Sorcier qui soigne les maladies communes, pose des rûnes protégeant, par exemple, les maisons et leurs habitants du feu, du vent et de la folie et que d'autre part, la plupart des bateaux transportent un sorcier « faiseur de temps », employé pour contrôler vagues et vents.

Les Arts Mineurs englobent les sortilèges d'illusion et de changement.

Les sortilèges d'illusion donnent à une chose une apparence différente et se caractérisent par le fait que cette apparence ne subsiste que pendant la durée du sortilège. Cette magie agit sur les sens du témoin en les trompant. Elle leur fait voir, entendre, sentir que l'objet s'est transformé, mais ne le transforme pas. L'apprentissage de ces sortilèges d'illusion a pour but essentiel, non de distraire l'élève, mais de le familiariser avec les manipulations et à le rendre adroit.

Les sortilèges de changement, quant à eux sont différents. Ils permettent de modifier la structure de la chose en agissant sur la nature profonde. Grâce à eux, il est, par exemple, possible de réparer un bateau qui prend l'eau, de recoller un pot cassé ou de guérir un malade.

Ces deux types de sortilèges sont considérés comme des sorts élémentaires ou mineurs car ils ne donnent pas au Sorcier de pouvoir créateur. Ils permettent seulement de donner l'illusion d'une création ou de perpétuer l'œuvre du Créateur.



Les Hauts Arts embrassent les arts véritables de la magie, ceux qui font du magicien un véritable créateur. Ils comprennent les sortilèges d'appel et de transformation.

Les sortilèges d'appel, comme leur nom l'indique, sont un cri à des puissances naturelles qui existent au-delà des besoins de l'appelant, par elles-mêmes. Ces puissances sont les énergies (telles que la lumière, la chaleur, la force qui anime l'aimant, celle que l'homme perçoit comme poids, forme, couleur, son...), les personnes vivantes, les esprits des morts et de l'Invisible (dans ce dernier cas, il s'agit de sortilèges d'invocation qui peuvent soit ramener les morts à la vie, soit les faire parler aux vivants, soit encore permettre de pénétrer dans le royaume des morts et de l'invisible).

Les sortilèges de transformation, quant à eux, permettent de changer une chose en une autre et même de se changer soi-même. Dans ce dernier cas, le prix de la transformation est le risque de perdre sa propre identité et de ne jamais la retrouver. En effet, plus longtemps un homme conserve une forme qui n'est pas la sienne, plus le danger qu'il court est grand. C'est ainsi, par exemple, que parmi les dauphins qui sautent dans les eaux de la mer du Centre, nul ne sait combien étaient autrefois les hommes sages qui ont oublié leur sagesse et leur nom dans les joies de l'inlassable mer. Pour changer une chose en une autre, il faut obligatoirement la renommer, car le faire c'est lui donner une autre personnalité ou une autre essence.

La pratique de la Magie

Pour exercer la magie, il faut tout d'abord retrouver l'état d'esprit originel, puis connaître les noms et les pratiques magiques qui les rendent opérants.

Retrouver l'état d'esprit originel, c'est saisir le sens profond du Langage de la Création. C'est perdre son sens critique, car tout le monde sait que le sceptique ou le crédule ne peut faire ce qu'il ne croit pas pouvoir faire. C'est aussi libérer le pouvoir de son imagination et de ses émotions et les exciter à un degré maximum d'intensité. Cela nécessite une grande concentration, c'est pourquoi, l'école de

Roke enseigne l'art de la méditation.

Pour connaître le vrai nom des choses, il faut déjà pouvoir le déceler. Car certains noms ont été oubliés, d'autres sont tenus secrets, d'autres encore ne sont connus que des dragons et des anciennes puissances de la terre et quelques-uns ne sont connus d'aucun être vivant. Mais la recherche des noms peut prendre une vie entière, sans que le magicien puisse espérer connaître le Langage de la Création en entier.

Si l'acte magique a son origine dans les mots, il la trouve aussi dans les gestes qui accompagnèrent ces mots et qui doivent être accomplis en respectant un rythme précis. Les rituels magiques ont un double but : mettre le magicien dans l'état d'esprit adéquat et réaliser l'acte magique. Certains sont préliminaires au lancement du sortilège. Ils peuvent déterminer le moment où le sort doit être lancé (par exemple à des heures où l'activité profane a cessé, minuit, l'aube, le crépuscule, ou encore à certaines dates lunaires), le lieu et les matériaux nécessaires (par exemple, des herbes cueillies à tel endroit, tel jour, à telle heure, avec tels gestes...).

La lancement du sortilège présente quant à lui toujours les deux mêmes caractéristiques. Il est stéréotypé, en ce sens que les rites magiques sont fixés dans les plus petits détails. Se tromper, c'est, bien sûr, ne rien obtenir des résultats désirés, mais cela peut, en outre, signifier le risque pour le magicien, de subir un choc en retour, car les gestes et les mots, loin d'être des symboles ou des signes conventionnels sont, pour le magicien des parties constituantes du résultat recherché. La seconde caractéristique du lancement du sortilège est qu'il est « contraignant », c'est-à-dire que, bien formulé, un sortilège ne peut pas échouer, car les opérations magiques ne relèvent aucunement de l'arbitraire.

L'esprit de la magie

A Roke, l'étude de la magie ne consiste pas simplement à apprendre à jeter des sorts, mais aussi à étudier le monde pour comprendre

la grande loi qui gouverne la vie : la Loi de l'Equilibre.

L'Equilibre peut se définir comme l'harmonie qui résulte de l'« analogie des contraires ». Ainsi, la lumière c'est l'équilibre de l'ombre et de la clarté, le mouvement, celui de l'inertie et de l'activité, l'autorité celui de la liberté et du pouvoir. On peut donc dire que l'art du magicien se trouve dans la conquête du point central où réside la force équilibrante.

Si le monde est en équilibre, cela veut dire que la Nature, c'est-à-dire le vent et les mers, les puissances de l'eau, de la terre et de la lumière, tout ce que font les bêtes et les végétaux est bien fait et justement fait. C'est pourquoi, les magiciens, dans la mesure où ils ont un pouvoir sur le monde et sur les autres, doivent apprendre à faire ce que la nature fait « naturellement » : conserver l'Equilibre. Ayant compris cette loi, le magicien sait que chaque geste de son art affecte toujours l'équilibre de la lumière et des ténèbres, de la vie et de la mort, du Bien et du Mal.

La magie est un art qui garantit l'équilibre du monde et qui ne doit être utilisée qu'avec intelligence et jamais dans l'ignorance. Elle a un rôle social et constructif. Mais pourtant, elle confère aussi un pouvoir sans borne aux individus qui n'obéissent qu'à leurs désirs ou à leur volonté de puissance. Le Mal est inévitable, mais cela n'empêche pas le véritable magicien de Roke de respecter la devise de l'école : « Fais ce qui est nécessaire et rien de plus ». La magie n'est pas un jeu auquel joue le magicien pour le plaisir ou pour la gloire.

Que dire encore ? Terremer est une véritable œuvre littéraire qui, loin de n'être qu'un excellent réservoir d'idées pour tous les joueurs sérieux, est aussi une histoire qui marque ceux qui la lisent, une sorte de rêve éveillé qui active en nous des connaissances enfouies. Peut-être faut-il souhaiter que les univers de carton-pâte dans lesquels évoluent nos aventuriers puissent profiter de notre lecture pour trouver plus de profondeur et de véritable merveilleux. Tout amoureux de la magie devrait lire ce livre...



Le nouveau *Basic Set* ou D&D en français

par Christian Rossiquet



Au moment où des jeux de rôle français vont faire leur apparition, et tandis que les jeux anglais et américains paraissent avoir quelques problèmes douaniers, TSR frappe un grand coup : par l'intermédiaire de la société distributrice FdR, la grande firme nord-américaine inonde le marché français de Boîtes de Base nouvelle version, rédigées dans notre langue. Cet événement va, sans nul doute, être suivi d'une percée des jeux de rôle en France, et d'une consolidation de la place prépondérante de D&D et AD&D, alors justement qu'il semblait que des jeux plus évolués (comme Runequest) allaient prendre la relève. Quelles surprises nous réserve encore l'avenir ?

La boîte, de couleur rouge, est bien présentée, de façon attrayante, et indique fièrement : « Donjons & Dragons » c'est donc désormais le nom officiel et déposé dans notre pays de D&D), « Jeu d'Aventures Fantastiques », puis « Le Premier Jeu de Rôle de Fantaisie, Pour Trois Joueurs ou Plus, A Partir de 10 ans ». Elle contient deux livrets, le Manuel de Base (64 pages) et un Module d'Aventures — Niveau Débutant (28 pages) de E.G.G. lui-même (il s'agit du « Château Fort Aux Confins Du Pays », c'est-à-dire le B2, « *The Keep On The Borderlands* »). S'y trouve également un set de dés en plastique (1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12, 1d20) de qualité moyenne, dont les chiffres sont simplement gravés en creux sur chaque face, plus une espèce de petit bâton de craie grasse, blanche, destiné en théorie à être frotté sur les dés pour faire apparaître les chiffres ; cette méthode n'est ni pratique, ni efficace (surtout sur les dés de couleur jaune !) et je suggère d'utiliser plutôt un feutre indélébile pour plastique.

Il faut savoir que cette version française est une traduction du *Basic Set* de Tom Moldvay (sorti en 81 aux USA), lui-même nouvelle mouture des versions de J.E. Holmes, qui étaient déjà des révisions de la boîte D&D originelle de E. G. Gygax. Ce *Basic Set* a été en principe écrit pour des débutants en jeu de rôle, mais il est très bien fait, et peut s'avérer très utile à des passionnés de AD&D, car il est sur certains points supérieur aux livres de règles « avancées » ; son seul défaut notable est qu'il fait trop souvent référence aux « D&D Expert Set » (prolongement du jeu de base aux niveaux 4 à 14, aussi disponible en France). Notre Boîte de Base a été traduite, composée, imprimée, emballée et mise sous plastique aux Etats-Unis, par TSR. Avec un tel original, on pouvait s'attendre de la part du géant américain à une production de grande qualité, digne des derniers modules, superbes, édités pour AD&D... Ce n'est pas le cas, loin s'en faut.

Certes, le Manuel de Base est d'apparence agréable, claire, avec de nombreux tableaux récapitulatifs, et abondamment illustré (de dessins d'ailleurs nettement meilleurs que ceux de l'original anglais, dont ils sont pourtant inspirés). La quatrième de couverture, heureuse initiative, est une feuille de personnage.

Certes, c'était une bonne idée, a priori, d'engager des traducteurs ne connaissant rien aux jeux de rôle (ou alors ils le cachent bien !), et n'ayant donc aucun préjugé sur certains points délicats des règles. Hélas, le résultat est là.

Dès la préface, c'est l'étonnement, nous lisons : « J'étais en train de libérer la jeune fille enlevée quand le dragon surgit. Nous étions glacés de terreur à la vue de ce monstre étalé à nos pieds »... *étalé à nos pieds ??* Jetons un coup d'œil à l'original : « *Fifty feet of scaled terror glared down at us with smoldering red eyes* », soit en gros : « Cinquante pieds (quinze mètres) de terreur écaillée nous fixait méchamment, du haut de ses yeux rougeoyants ». Quel est le rapport ?... Passons, après tout ce n'est que la préface. Passons aussi sur les brouilleries telles que « jeu de mise en scène d'aventures » pour « *role-playing adventure game* » (c'est-à-dire jeu de rôle), et même sur la traduction littérale de « *dungeons* » par « oubliettes » (le dictionnaire propose également « cachot », pourquoi pas ?). Trêve de pinaillage, voyons plus loin. La définition de « dés de vie » (pour « *hit dice* ») est la suivante : « Combien d'attaques le monstre peut encore subir sans pour cela mourir ». Mais que signifie ce charabia ? A l'aide, la version anglaise ! « *A measure of how much damage a monster can take and still survive* », soit, approximativement : « La quantité de dommages qu'un monstre peut encaisser en restant vivant »... Avec opiniâtreté, nous poursuivons quand même notre lecture.

Malheureusement, cela ne s'améliore pas dans la suite, en tout cas pas avant la page 46 du Manuel de Base (nous y reviendrons), et les maladroites s'accumulent le long des pages, certaines comiques, d'autres désolantes, certaines sans gravité, d'autres si énormes qu'elles rendent obscurs des paragraphes entiers, et risquent fortement de compromettre la compréhension du jeu par des débutants. Des exemples ? Commençons par un drôle : page 17, dans la traduction du sortilège « *Read Magic* » (Lecture de la Magie), le mot anglais « *runes* » est traduit par « signes plus ou moins hiéroglyphiques » (sic !) alors que le mot « *runes* » existe bel et bien en français (il signifie, d'après le dictionnaire, « caractères dont se servaient les

scandinaves, et avant eux les anciens germains », mais il est désormais passé dans le langage courant pour désigner un alphabet étrange, peut-être magique). Un autre exemple drôle : page 33, nous apprenons que « [les dragons] ont tendance à négliger les jeunes générations (un peu comme les Hommes) » ; y aurait-il donc, comme chez nous, un conflit des générations chez nos amis reptiliens ? L'original nous rassure (si l'on veut) car il dit : « *they tend to think less of the younger races (such as Man)* », que l'on peut rendre par « ils ont une tendance à mépriser les races moins anciennes (telles que la race humaine) ». Un dernier exemple drôle, au hasard : page 40, le classique Monstre Rouilleur (*Rust Monster*) est renommé « Monstre Rouillé »... le pauvre.

Un exemple déjà moins amusant : page 21, paragraphe Portes Secrètes : « Si le joueur déclare que son personnage cherche une porte secrète, le MD doit **seulement** vérifier s'il cherche dans la bonne direction » ; oui, le mot « seulement » est important, et il mérite d'être en gras, mais hélas, comme le prouve la version anglaise, il est mal placé, puisque la phrase exacte est : « le MD doit vérifier les chances du personnage [de détecter la porte secrète] **seulement** s'il cherche dans la bonne direction ». Légèrement différent, vous ne trouvez pas ? Un exemple encore moins amusant : les distances de rencontre monstres-aventuriers sont, dans l'édition anglaise de 20 à 120 pieds, soit 2d6 x 10 pieds, et ceci, dans tout le manuel (ce qui paraît logique) ; par contre, dans notre version française, nous trouvons trois références différentes à cette quantité, dont deux sur la même page ! Ce sont : 2d6 (sans unité, page 23), puis 2d4 x 5 mètres (page 23), et 2d4 x 4 mètres (page 55). Avouez qu'il y a de quoi s'embrouiller. Et ce n'est pas fini. J'ai gardé le meilleur pour la bonne bouche, c'est l'exemple de maladresse qui n'est pas drôle du tout : selon la page du manuel de base que l'on lit, les « pieds » (feet) britanniques sont convertis de 30 cm (la valeur exacte) à 50 cm, en passant allègrement par des valeurs intermédiaires aléatoires... Les confusions sur les longueurs, les surfaces et les volumes sont légions : ainsi, le sortilège « Toile » (traduction de « *Web* ») est censé faire « apparaître des masses de fibres collantes [... qui...] couvrent une surface (sic !) de 4 mètres cubes », alors que c'est un volume cubique de 3 m de côté, soit 27 mètres cube ! Décourageant, pour le moins.

Tout le reste est-il aussi noir ? Non. La Boîte de Base peut être découpée en deux parties, au point de vue du style : la première, constituée des chapitres 1 à 6 du Manuel de Base est... ce qu'elle est, et nous n'en avons déjà-que trop parlé ; la seconde, c'est-à-dire les deux derniers chapitres du Manuel de Base et le Module, est très bonne, et même par comparaison, excellente. On peut parier qu'il y a eu changement d'équipe de traduction entre ces deux parties ; de toutes manières, la seconde réussit presque à rattraper l'ensemble, ce qui n'est pas peu dire. Le dernier chapitre du Manuel de Base (Renseignements à l'intention du Maître de Donjon), en particulier, est traduit de façon très honnête, et comme l'original en anglais est vraiment intéressant, le résultat est remarquable. En outre ce chapitre est apparemment le seul où un novice a une chance de « sentir » que D&D est un jeu de rôle, vivant, varié, et non pas une sorte de jeu de dés abstrait, artificiel et systématique, comme pourrait le lui laisser supposer les chapitres précédents. Un exemple typique — qui n'a aucun rapport avec la traduction — concerne les portes des « oubliettes » (page 21) : « [elles] sont habituellement fermées,

souvent coincées et verrouillées », puis, plus loin : « Une fois ouvertes, [elles] se referment généralement automatiquement, à moins qu'elles ne soient bloquées », et, juste après, encore plus fort : « Elles s'ouvrent automatiquement pour les monstres » !! Deux poids, deux mesures !

Le manuel de base comporte d'autres aspects positifs. Certains défauts mineurs de la version anglaise y sont corrigés (exemples : le sort « Détection de l'Invisible », qui manquait, est rajouté page 17 ; les effets de l'aveuglement magique ou pas sont expliqués, page 17 et 30, etc.). La traduction recèle quelques trouvailles : « *tinogens* » pour hobbits (petites gens), « *goblours* » pour *bugbears*, « Mouvement Gelé » pour *Hold Person*, « esprits follets » pour *sprites*, « Personnages-Sans-Joueurs (PSJ) » pour *Non-Player-Character (NPC)*... Certains monstres ne se trouvant pas dans le *Monster Manual*, ni dans le *Fiend Folio*, peuvent agrémente vos parties : l'abeille tueuse (*killer bee*), l'essaim d'insectes (*insect swarm*), la tarentelle (une araignée qui vous fera danser), la sauterelle des cavernes (*cave locust*), les statues vivantes (sortes de golems), etc. Les notions de Déplacement défensif (page 25), de Bravoure des monstres (page 27), les explications relatives à l'acquisition des sorts par les jeteurs de sorts [une fois par jour (cf Runes n° 3, le Coin de l'Erudit), page 15], et bien d'autres encore, peuvent servir à tous les joueurs de AD&D. Enfin la table des matières du début est bien complétée par le glossaire et l'index de la fin.

Le module, quant à lui, est irréfutable. L'original anglais est bon, et la traduction aussi. Il est spécialement prévu pour des joueurs et un MD débutants, et me paraît en effet adapté à cette fin. 5 pages (sur 30) sont consacrées à des recommandations pour le MD novice, et celui-ci est mené par la main tout au long du module. L'aventure est équilibrée, comprenant à la fois des occasions de discuter-négocier (dans le château) et des occasions de combattre (à l'extérieur et dans les grottes). Le château fort et ses habitants sont assez complètement décrits, et l'endroit peut très bien servir de base à des aventuriers dans le cadre d'une campagne. Les monstres « du Chaos » auxquels les aventuriers doivent se mesurer sont certes nombreux, mais abondamment commentés, et non pas de façon schématique, mais au contraire avec des indications « qui font vraies » (il est question d'alliances, de guerres intestines, etc., il est aussi prévu les cas de remplacement des monstres tués si les aventuriers reviennent plusieurs fois au même endroit). Dernier détail : les quatre pages centrales, à détacher, contiennent des plans et des tableaux de référence indispensables. En résumé, un module réussi de E. G. Gygax, dans l'optique de débutants.

La Boîte de Base aura certainement du succès, et dans une certaine mesure elle le mérite. C'est un premier pas vers notre pays des grandes sociétés américaines productrices de jeux de rôle, et c'est un événement qu'on ne peut passer sous silence. Les répercussions que cette boîte aura dans les clubs déjà existants sont imprévisibles (comment va se faire le contact « nouveau joueur ayant appris le jeu avec la boîte de base en français » — « vieux de la vieille qui connaît les règles avancées en anglais par cœur »... ?). La seule chose que l'on puisse faire, maintenant que cette boîte est en vente, est de profiter de ses avantages (elle est en français, ne l'oublions pas !), tout en regrettant que TSR n'y ait pas consacré plus de soins. □

Le coin de l'érudit

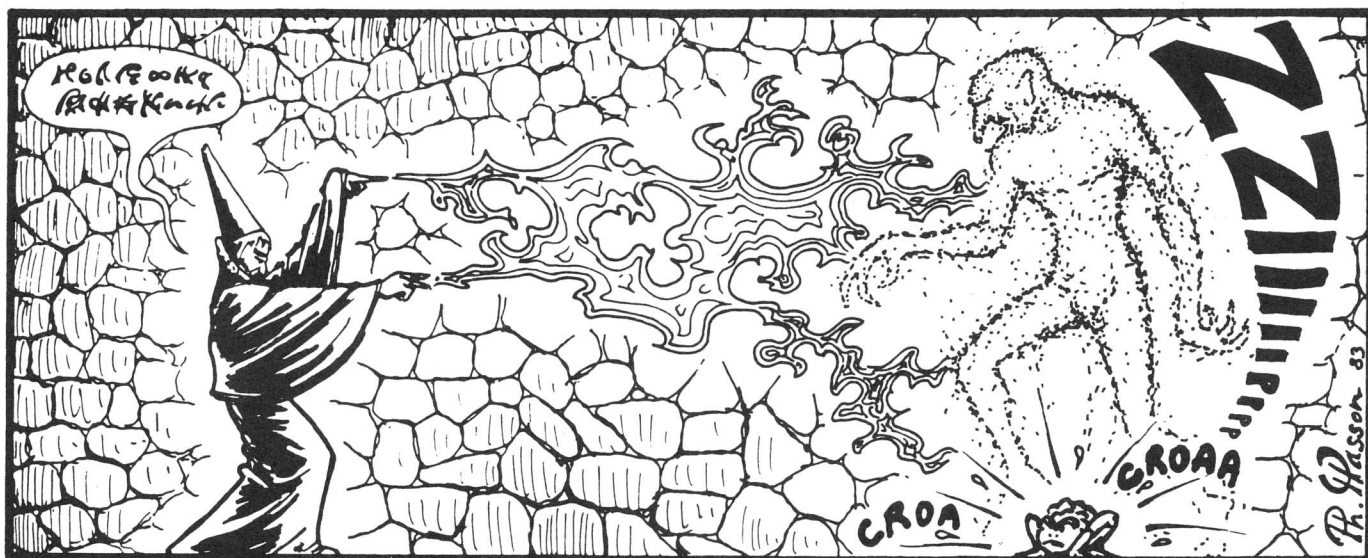
Connaissez-vous bien les règles de AD&D ? Que vous soyez joueur ou MD, cela peut s'avérer d'une importance capitale pour votre (vos) personnage(s). Essayez-vous sur les questions suivantes. Pas toujours facile, hein ?

1. Un sort de « Projectile magique » (*Magic Missile*, 1^{er} niveau) peut causer des dommages à plusieurs adversaires en même temps.
2. Un magicien humain peut porter une armure de cuir.
3. Une grande intelligence permet à un magicien du 1^{er} niveau d'avoir en tête plus de sorts.
4. Les Gnomes ne sont jamais magiciens.

sans connaître de sorts du 2^e niveau de magie.

10. Un magicien peut lancer deux fois le même sort dans la même journée.
11. Un magicien peut lire sans aucun danger un parchemin contenant un sort que son niveau lui permet de connaître, même s'il a été écrit par un magicien de niveau bien plus élevé que lui.
12. Un magicien peut interrompre les effets de l'un de ses sorts quand il le veut.
13. Une créature attaquée par un sortilège de « Chair en Pierre » (*Flesh to Stone*, 6^e niveau) a droit à un jet de protection contre les sorts.
14. Un magicien doit toujours lancer un sort de « Lecture de la Magie » (*Read Magic*) avant de

- ser de son familier quand il le veut sans aucun problème.
20. Un magicien peut affecter une épée magique au moyen d'un sort de « Dissipation de la Magie » (*Dispel Magic*).



5. Un magicien peut lancer deux sort dans le même round de combat si la somme de leur temps de lancement ne dépasse pas une minute.
6. Un magicien sans protection spéciale pris dans la zone d'effet d'un sort de « Silence » ne peut lancer aucun sort tant qu'il n'en est pas sorti.
7. La Résistance de la Magie s'applique aussi aux sorts « de zone » [comme « Boule de Feu » (*Fireball*) et le sort de clerc « Silence »].
8. Un magicien a droit à une arme de jet.
9. S'il n'a jamais trouvé, au cours d'une aventure, de parchemins ou de livres contenant des sorts, un magicien peut atteindre le 3^e niveau d'expérience

- lire un sort sur un parchemin.
15. Les personnages qui ne jettent pas de sorts (comme les purs guerriers) peuvent cependant utiliser certains parchemins magiques.
16. Un monstre non-intelligent de 6 Dés de Coup se sauvera plus difficilement contre la Polymorphie qu'un monstre intelligent de même nombre de DC.
17. Un sortilège de « Détection de la Magie » jeté sur un objet magique le fait briller.
18. Un monstre très intelligent se libère plus rapidement d'un « Charme des Monstres » (*Charm Monster*, 4^e niveau) qu'un monstre d'intelligence moyenne ou inférieure de même nombre de DC.
19. Un magicien peut se débaras-

Le Coin de l'Erudit, sous sa forme actuelle, ne reparaitra plus dans les pages de Runes. Tous les joueurs de AD&D savent très bien qu'il y a beaucoup plus de questions sans réponses, de problèmes posés et non résolus, et surtout d'incohérences évidentes, dans les règles de ce jeu de références nettes et précises comme celles que nous cherchions pour cette rubrique. C'est pourquoi nous allons chercher une autre formule, plus adaptée.

Les tables regroupées ci-dessous vous permettront de trouver tous les renseignements indispensables sur la classe de Magicien. Les livres d'où sont extraites ces tables sont notés en abrégé : PH pour le Livre des Joueurs (*Player Handbook*), DMG pour le Livre du Maître (*Dungeon Master Guide*) et DDG pour le Livre des Dieux (*Deities and Demi-Gods*).

CARACTÉRISTIQUES (PH p25)

- Caractéristique principale : l'INTELLIGENCE.
 - minimum de 9 en intelligence,
 - minimum de 6 en dextérité.
- Si l'intelligence est supérieure ou égale à 16, le personnage gagne 10 % de points d'expérience en plus.
- Points de coup : 1d4, plus éventuellement bonus de constitution (1 ou 2 points) jusqu'au 11^e niveau. Au delà, + 1 point de coup par niveau (pas de bonus de constitution).
- Alignements possibles : tous.
- Au 11^e niveau (Grand Sorcier), le magicien peut construire une place forte (PH p25).
- Au 11^e niveau aussi, le magicien peut fabriquer des objets ou des parchemins magiques.

RACES POSSIBLES (PH p14)

Elfe,
Demi-Elfe,
Humain.

Limitation en fonction de l'intelligence (INT) :

Humain : aucune.

Demi-Elfe :

6^e niveau si INT < 17

7^e niveau si INT = 17

8^e niveau sinon.

Elfe :

9^e niveau si INT < 17

10^e niveau si INT = 17

11^e niveau sinon.

MULTI-CLASSES POSSIBLES (pour les Joueurs) (PH p32 & 33)

- Clerc-Guerrier-Magicien : Demi-Elfe.
- Clerc-Magicien : Demi-Elfe.
- Guerrier-Magicien : Demi-Elfe, Elfe.
- Guerrier-Magicien-Voleur : Demi-Elfe, Elfe.
- Magicien-Voleur : Demi-Elfe, Elfe.

APPRENTISSAGE DES ARMES (PH p37)

- Commence avec une arme.
- Gagne une arme tous les 6 niveaux (7, 13, 19, ...).
- A un malus de - 5 au toucher pour toute arme non maîtrisée.

TABLE DE PROGRESSION (PH p25 & 26) :

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Dés de coups	Titre du magicien
0-25000	1	1	Prestidigitateur (Prestidigitator)
2501-5000	2	2	Evocateur (Evoker)
5001-10000	3	3	Conjuteur (Conjurer)
10001-22500	4	4	Théurgiste (Theurgist)
22501-40000	5	5	Thaumaturgiste (Thaumaturgist)
40001-60000	6	6	Magicien (Magician)
60001-90000	7	7	Enchanteur (Enchanter)
90001-135000	8	8	Grand Magicien (Warlock)
135001-250000	9	9	Sorcier (Sorcerer)
250001-375000	10	10	Nécromancien (Necromancer)
375001-750000	11	11	Grand Sorcier (Wizard)
750001-1125000	12	11 + 1	Grand Sorcier 12 ^e niveau
1125001-1500000	13	11 + 2	Grand Sorcier 13 ^e niveau
1500001-1875000	14	11 + 3	Grand Sorcier 14 ^e niveau
1875001-2250000	15	11 + 4	Grand Sorcier 15 ^e niveau
2250001-2625000	16	11 + 5	Grand Sorcier 16 ^e niveau
2625001-3000000	17	11 + 6	Grand Sorcier 17 ^e niveau
3000001-3375000	18	11 + 7	Grand Sorcier 18 ^e niveau ou Archi-Mage

Ajouter 375 000 points d'expérience et 1 point de coup par niveau supplémentaire au-dessus du 18^e niveau.

ARMES ET ARMURES PERMISES (PH p19)

- Armures : aucune.
- Boucliers : aucun.
- Armes (magiques ou non) : bâton, dague, dard.
- Huile : oui.
- Poison : suivant MD.

INFLUENCE DE L'INTELLIGENCE (PH p10) :

Intell.	Nbre de langages additionnels	Chance de connaître chaque sort	Minimum de sorts par niveau	Maximum	Commentaires
9	1	35 %	4	6	Int. minimum pour un magicien
10	2	45 %	5	7	Minimum pour utiliser des sorts de 5 ^e niveau
11	2	45 %	5	7	
12	3	45 %	5	7	Minimum pour utiliser des sorts de 6 ^e niveau
13	3	55 %	6	9	
14	4	55 %	6	9	Minimum pour utiliser des sorts de 7 ^e niveau
15	4	65 %	7	11	
16	5	65 %	7	11	Minimum pour utiliser des sorts de 8 ^e niveau
17	6	75 %	8	14	
18	7	85 %	9	18	Minimum pour utiliser des sorts de 9 ^e niveau
19 ou plus	7	95 %	10	tous	

ES

de l'intelli-

7

7

17

17



S.M. 88

Niveau de magicien

Niveau de sorts

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	4	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3				
12	4	4	4	4	4	1			
13	5	5	5	4	4	2			
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	2	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	5	5	5	5	5	4	4	4	2
22	5	5	5	5	5	5	4	4	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	6	6	6	6	5	5	5	5	5
27	6	6	6	6	6	6	6	5	5
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	7	7	7	7	6	6	6	6	6

RUNES VOUS AIDE : LE MAGICIEN

par Sylvain Donnet

DAREDEVILS

par Philippe Sallerin



Cliché n° 1

(un peu jauni par cinquante ans au fond d'une malle)

« La pluie formait de petits ruisseaux sur mon imperméable, et gouttait du rebord de mon feutre, juste devant mes yeux. La main sur mon colt 45, dans ma poche droite, j'attends, dans une ruelle obscure des docks de San Francisco, que se présente la femme à la voix rauque dont l'appel m'avait attiré ici... »

Cliché n° 2

« Mon crâne commence à bouillir sous mon casque, tandis que je chemine à travers la jungle de Java à la tête d'une bande d'individus louches et sinistres, en quête du temple Muvian dont parle le parchemin du docteur Jones... »

Cliché n° 3

« Attaqué par quatre chinois, des membres de la secte, à l'évidence, j'abats d'une balle de 45 un spécialiste des arts martiaux avant de me battre au corps-à-corps. »

Cliché n° ...

Mon album de souvenirs est rempli de scènes de ce genre, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Ne cherchez pas, je n'étais pas « privé » sous la prohibition, ni explorateur, mais simplement un adepte de *Daredevils* (en français : casse-cou).

Sorti à peu près en même temps que la nouvelle édition de *Villains and Vigilantes*, *Daredevils* est un jeu de rôle dont l'action se situe dans les années Trente, à l'époque où l'on racontait encore des histoires de héros, et où les détectives avaient la vie dure face aux truands et aux femmes fatales...

Le choix de l'époque est assez judicieux : du fait de la Grande Guerre, une nouvelle race de héros est née, les « jeunes anciens combattants », le globe terrestre recèle encore des zones inexplorées et mystérieuses, les sociétés secrètes sont encore vivaces, et les savants fous font toujours recette... du moins en est-il ainsi dans les *pulps*.

Ces *pulps* étaient des magazines imprimés sur du mauvais papier, fait à partir de pulpe de bois, d'où leur nom, et qui se vendaient, à l'époque, 1 *dime* (dix cents), ce qui valut à leur contenu le titre de *dime-novels* (nous dirions « roman de quatre sous »). Ces magazines, qui se négocient aujourd'hui à plusieurs centaines de dollars l'exemplaire, apparurent au début des années Trente, époque où les Américains, crise économique aidant, éprouvaient un violent désir d'évasion, désir qui fut comblé par quelques dizaines de héros, parmi lesquels on peut citer *Doc Savage* (en France, il fut connu sous le nom de *Frank Sauvage*), *The Shadow*, celui qui « connaît le mal qui se terre au cœur des hommes », ou encore *Nick Carter*. D'autres aux noms tout aussi exotiques, sont oubliés maintenant (*Captain Future*, *Le Lama Vert*, *The Spider*,...). Après la guerre apparurent d'autres héros portant un autre regard sur cette époque, avec l'aide du cinéma : ce fut le début de l'ère du « privé », immortalisé par Humphrey Bogart, et des héros plus troubles (*Le Saint* de Leslie Charteris).

C'est tout ce qui constitue le décor de *Daredevils*, et c'est ce que les parties permettent de retrouver.

Le jeu se présente sous un couvercle regroupant divers types de héros de l'époque : *Doc Savage*, *The Shadow*, les gangsters de la prohibition déclinante, et les chevaliers de fortune... A l'intérieur se trouvent un livret de règles (64 pages), un écran de meneur de jeu, et, ô joie, un livret regroupant quatre modules d'excellente facture, ainsi qu'un exemplaire de feuille de personnage.

Les règles sont articulées autour d'un principe original : elles sont scindées en règles « de base », « avancées » et « optionnelles », entre lesquelles la liberté de mouvement est extraordinaire. C'est ainsi que, personnellement, j'utilise les règles avancées ou optionnelles, ici, les règles de base, là, etc., sans nuire à l'équilibre du système lui-même. Dans la pratique, j'utilise les règles avancées de créations de personnages, les règles de base de combat, et je pense utiliser bientôt les règles de « pouvoirs spéciaux » (sixième sens, télépathie,...) qui, elles, sont optionnelles, et ce, sans aucun problème.

La création des personnages permet aux joueurs de déterminer immédiatement la personnalité desdits personnages : en effet, plutôt que de tirer les caractéristiques aux



dés, celles de *Daredevils* sont choisies par le joueur qui doit répartir 75 points entre six caractéristiques (« intelligence », volonté, force physique, « agilité - rapidité », « dextérité », et « forme physique - santé »). Par la suite, dans le système avancé, le personnage se voit attribuer un « profil psychologique » par le joueur qui répartit un certain nombre de points, déterminé semi-aléatoirement, afin de définir les tendances psychologiques du personnage (untel sera plutôt combatif, tel autre sera doté d'un tempérament scientifique...). Dans la version « avancée », la plus intéressante et, paradoxalement, la plus pratique pour un joueur débutant, le jeu détermine une série de carrières (parmi un éventail de professions allant de l'universitaire au mercenaire en passant par les « privés », journaliste, criminel,...), lesquelles carrières détermineront les compétences que le personnage aura maîtrisées durant sa vie, jusqu'au début de ses aventures. Elles donnent également accès à des bénéfiques matériels divers (armes, véhicules, équipements particuliers,...), des rentes, économies, et enfin à ces compétences dont la valeur initiale sera fonction des caractéristiques du personnage. Ainsi d'année en année, de carrière en carrière, se construisent la biographie et la mentalité du personnage.

Le système du jeu repose sur des pourcentages, en lesquels sont exprimées les compétences du personnage : ces pourcentages divisés par cinq donnent des valeurs de 0 à 20, les chances de succès du personnage dans les domaines concernés, un jet de dés à vingt faces inférieur ou égal à une valeur exprimant la réussite d'une tentative (1 étant toujours un succès et 20 toujours un échec). Toutes les compétences peuvent être augmentées par l'apprentissage sur le tas ou par

✓ THE NAME'S
MARLOWE,
SIR PHILIP
MARLOWE

l'entremise d'un professeur, lequel peut être un autre joueur.

Les combats tiennent une place importante dans les règles. Il n'en est pas de même dans le jeu où ils doivent être évités autant que possible : ils sont en effet extrêmement mortels (avis aux amateurs !), mais rares (une partie nous mena de huit heures du soir à l'aube avec dix minutes de combat vers cinq heures du matin). Le système de combat peut être lourd si l'on veut un réalisme très poussé (auquel cas on utilisera les règles avancées, très proches de celles d'*Aftermath* qui raviront les amateurs de wargames, mais demanderaient beaucoup de travail à un MJ ou un joueur débutants), mais le système de règles de base ne demande qu'un peu d'habitude pour passer très facilement. On remarquera surtout le système d'options qui évite les actions du genre : « Je saute dans le dos du type en sortant mon revolver, je fais feu, je sors mon poignard, je le lance, j'allume la torche et je l'envoie à la figure du gars en face, toi, tu vas... », le tout en moins de cinq secondes. Chaque combattant sélectionne une option parmi six proposées, laquelle conditionne ses actions dans les secondes immédiatement à venir. Même parler à un autre personnage comptera comme une option. Il est toutefois possible



PLAY IT
AGAIN,
SAM

de n'utiliser ce système, relativement lourd, que si les joueurs tentent d'accomplir une série d'actions dans un temps ridiculement court.

En combat, 1 sera un coup critique à dégâts spéciaux, et 20 un « raté critique » ayant aussi des résultats particuliers. Les dégâts effectués sont aléatoires, et dépendent de l'arme utilisée et de la force du personnage ; ils seront localisés et les éventuelles protections déduites des dommages, lesquels seront répartis en plaies et contusions, à guérison plus ou moins rapide.

Un mode de combat assez lourd et difficile à mettre en œuvre, donc, et certainement le point le plus faible des règles. On ne rappellera cependant jamais assez que les combats sont mortels et doivent être aussi rares que possible.

Un système spécial permet de résoudre le problème des tâches particulières (ouvrir une porte verrouillée, décoder un message, etc) très simplement, en tenant compte de la difficulté de l'entreprise, des capacités du personnage et de son équipement.

Les scénarios de *Daredevils* se présentent d'une manière qui peut être trompeuse : un module regroupe en effet une description de la situation de départ, un synopsis présentant la suite de l'aventure et l'intrigue elle-même, un ou deux décors, et surtout, une distribution de personnages-non-joueurs avec leurs caractéristiques, leurs motivations, etc, et laisse ensuite l'arbitre improviser pour répondre à toute action des joueurs non prévue dans le scénario original (c'est ainsi qu'un module qui a conduit à une partie durant une nuit ne faisait à l'origine que deux pages). Très flexibles, les scénarios laissent beaucoup de liberté quant à la

manière de les jouer, en laissant l'arbitre libre d'improviser. De tous les jeux que j'ai pu diriger, *Daredevils* est certainement celui qui m'a offert le plus de satisfactions.

On ne notera que peu d'inconvénients à ce jeu : la densité des règles qui peut éventuellement gêner un joueur ou un arbitre débutant, surtout au niveau des combats, la nécessité pour l'arbitre de posséder de solides talents d'improvisation (cette improvisation qui est à la base du plaisir procuré par la maîtrise de ce jeu), alors que le joueur devra avoir un sens des réalités très développé pour répondre aux exigences des enquêtes difficiles et des expéditions harassantes proposées. Enfin, on déplorera le peu de place réservé dans les règles aux renseignements sur les années Trente, lacune qu'un peu de documentation devrait pouvoir combler (notamment au niveau des véhicules de l'époque). Comparés aux qualités de ce jeu, la moindre n'étant pas de développer le jeu de rôle basé sur les interactions entre les joueurs et le monde, ces désa-

gréments finissent par paraître légers et peu importants.

Daredevils est donc l'un des meilleurs jeux actuellement sur le marché, et l'un de ceux auxquels peut s'ouvrir le plus bel avenir, grâce à ses incontestables qualités : règles nettes, adaptables selon le degré de complexité que l'on se sent de taille à maîtriser, des possibilités quasi-infinies (des bas-fonds de *Los Angeles* à la moiteur étouffante des jungles équatoriales), un système cohérent et qui sait se faire oublier (des heures de jeu sans un jet de dé), et malgré quelques inconvénients mineurs vite comblés par un peu de documentation et d'improvisation.

Bibliographie et filmographie :

Les romans de Dashiell Hammet (*Le Faucon Maltais* et autres), Raymond Chandler (*Le Grand Sommeil* et autres), le « Privé » dans toute sa splendeur. (Série Noire, Carré Noir, principalement).

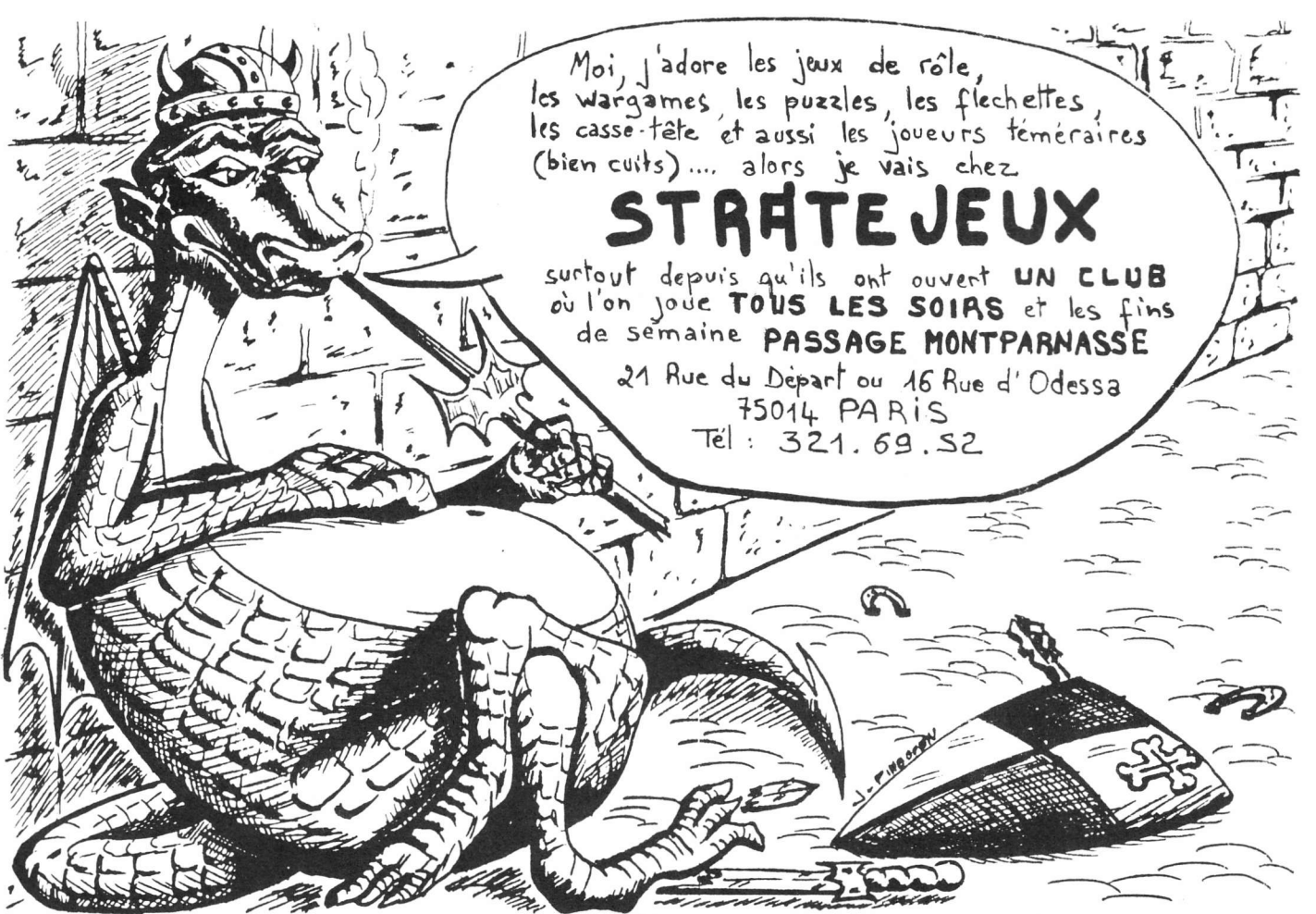
Les séries de romans *Le Saint*, *Doc Savage*, *Bob Morane* (qui fournit des idées dans un cadre plus moderne), *Fu-Man-Chu* (Livre de poche, pour le premier, bouquinistes et chance pour les suivants). Au cinéma : Les films « noirs » de Humphrey Bogart (*Le Faucon Maltais*, *Le Grand Sommeil*, *Key Largo*, *Casablanca...*). *Chinatown*, *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*, etc. □

DAREDEVILS :

auteurs : Bob CHARETTE & Paul HUME

éditeur : F.G.U.

extensions : un livret de trois aventures est déjà sorti : « *Deadly Coins* » (F.G.U.)



Moi, j'adore les jeux de rôle, les wargames, les puzzles, les flechettes, les casse-tête et aussi les joueurs téméraires (bien cuits).... alors je vais chez

STRATEJEUX

surtout depuis qu'ils ont ouvert **UN CLUB** où l'on joue **TOUS LES SOIRS** et les fins de semaine **PASSAGE MONTPARNASSE**

21 Rue du Départ ou 16 Rue d'Odessa

75014 PARIS

Tel : 321.69.52

RUNEQUEST

Le but d'un aventurier dans Rune-Quest est de devenir un Héros, voire un Super-Héros, ou même d'être déifié ; mais la route est longue et les risques très importants. L'aventurier a la possibilité, pour remplir sa quête, de se joindre à un **culte Runique**. Cet engagement lui permettra d'accéder au rang de Prêtre Runique ou de Seigneur Runique, et d'acquérir ainsi la maîtrise d'une ou plusieurs Runes. Cette maîtrise lui donnera alors le pouvoir dont il a besoin pour parvenir à son but.

Un culte Runique ne doit pas être considéré simplement comme une religion, bien qu'il puisse pourvoir aux profonds besoins moraux des races mortelles. Le culte sert en fait de lien entre les dieux (qui existent dans le monde de Glorantha !) et les mortels. Que ce soit l'adoration d'une divinité importante, comme *Orlanth*, ou celle d'esprits mineurs, un culte est composé d'une hiérarchie et d'adorateurs. La hiérarchie, grâce aux sacrifices, agit comme intermédiaire entre les adorateurs et la divinité ; elle en retire des pouvoirs magiques, les dieux obtenant le pouvoir des sacrifices et les adorateurs ayant ce que la hiérarchie se sent obligée de leur donner !

La hiérarchie d'un culte Runique commence par le stade d'**Adepte** (*Lay Membership*). Pour joindre un culte, le personnage devra satisfaire à certaines exigences, les conditions requises pouvant être liées à la race de l'individu (un troll aura beaucoup de mal à joindre un culte elfe, et réciproquement !), à ses capacités, à son argent, à sa mentalité ou à n'importe quoi d'autre.

Ces conditions sont en général facilement remplies (il ne faut pas trop décourager les vocations !) et il est possible d'être adepte de plusieurs cultes, sauf s'il y a incompatibilité entre eux. En échange des sacrifices de pouvoir les jours sacrés, l'adepte pourra obtenir de l'entraînement et de la magie, avec possibilité de coûts réduits dans les cas d'habiletés ou de sorts préconisés par le culte, ou même d'accéder à certaines connaissances développées spécialement par le culte.

L'adepte pourra, par la suite, accéder au stade d'**Initié** (*Initiate Membership*). En devenant initié, le personnage s'engage très souvent envers une seule divinité et il doit alors renier les liens qu'il a établi

avec les autres cultes. L'initiation est déjà un engagement important et s'il est facile de quitter un culte au stade d'adepte, l'initié ne pourra renier sa promesse de vœu sans représailles !

Outre les avantages déjà accordés aux adeptes, les initiés peuvent obtenir un usage limité de la magie Runique (lorsqu'ils sont envoyés en mission, ou en récompense d'actes héroïques) et ont également la possibilité de demander l'Intervention Divine. L'initié ne peut demander une intervention devine qu'une fois par semaine, les chances de réussite sont faibles et la réussite est risquée mais il est des situations où l'intervention du dieu s'avère indispensable !

Les deux stades suivants de la hiérarchie sont : le **Seigneur Runique** (*Rune Lord Membership*) et le **Prêtre Runique** (*Rune Priesthood*). Le Seigneur Runique est plus concerné par l'exploration du monde matériel et excelle en dominant le plan physique. Le Prêtre Runique se concentre sur la partie spirituelle du monde et préfère les subtilités du monde magique. En général, le but du Héros est d'unir ces deux composantes.

Les conditions requises pour devenir un Seigneur Runique varient largement avec la nature du culte. Les critères les plus courants sont :

— avoir un Pouvoir élevé (suffisamment de Pouvoir pour attirer l'attention du dieu !);

— avoir au moins 90 % dans cinq compétences ; les compétences choisies dépendent du culte, mais il y a au moins la maîtrise d'une arme dans la plupart des cas ;

— prouver sa bonne foi.

Les avantages à devenir Seigneur Runique sont immenses. D'abord, les compétences (pour les armes ou

pour tout les autres talents) peuvent dépasser 100 %. Cela permet de diviser les attaques ou les parades lors d'un combat, un Seigneur Runique pouvant ainsi porter deux ou trois coups par tour de jeu, ou de contrer les capacités des autres individus. Ainsi, si un personnage construit un piège avec une compétence de 120 %, l'aventurier qui veut désarmer ce piège aura un malus de 20 % (120 % - 100 %) sur sa compétence à désarmer les pièges. De plus, les chances de réussir des coups critiques augmentent également. •

Le Seigneur Runique peut également demander une intervention divine. Même si les risques demeurent (l'aventurier peut voir son esprit rejoindre l'entourage du dieu, ce qui signifie la mort du personnage même si c'est une mort glorieuse), l'intervention est presque toujours réussie (il y a toujours les 5 % de chance d'échec !).

Le Seigneur Runique est nourri et logé au temple. Il peut aussi recevoir des armes, du matériel, une monture, etc. Il lui est aussi possible d'obtenir le soutien d'adeptes ou d'initiés lorsqu'il part à l'aventure.

Le Seigneur Runique peut s'allier un esprit qui est alors lié dans un objet ou dans un familier. Cela lui permet d'étendre ses connaissances de sortilèges et d'utiliser le pouvoir de l'esprit lorsqu'il utilise de la magie.

Le Seigneur Runique peut utiliser des armes et armures en fer (qui est enchanté afin que le Seigneur puisse utiliser de la magie). Ces armes sont à la fois plus légères et plus résistantes, et lorsqu'on connaît la vitesse à laquelle les armes se brisent, ces caractéristiques prennent toute leur valeur.

(suite page 35)

TRAVELLER

MAZETTE



FOULANT POUR LA PREMIÈRE FOIS LE SOL DE REGINA STANISLAV NE PUT RÉTENER UN CRU D'ÉMERVEILLEMENT!

Par Jean Balczesak

(suite du numéro 3)

L'AVENTURE

Tout scénario de *Traveller* peut un peu être comparé à un film. L'Arbitre faisant office de metteur en scène d'une histoire dont il connaît les tenants et les aboutissants sans préjuger d'un dénouement quelconque, celui-ci dépendant des décisions prises par les joueurs en cours de partie.

L'univers de *Traveller* permet d'envisager des aventures de toutes sortes (politique, explorations commerciales, terrorisme...), les joueurs et l'Arbitre n'étant limités que par leur imagination et leurs goûts.

La conception d'un scénario

Concevoir une aventure quelle qu'elle soit commencera par le choix d'une ou plusieurs « intrigues » (en anglais : *plots*). Cette intrigue constituera la base fondamentale sur laquelle sera bâti le scénario tout entier. Il n'est absolument pas nécessaire qu'elle ait quoi que ce soit de futuriste et pourra avoir été inspirée par n'importe quelle source (feuilleton télévisé, livre, film, fait divers). En général, elle correspondra à un certain type classique : course/poursuite (joueurs poursuivants ou poursuivis), crime (hold-up, contrebande,

piraterie, etc.), justice (à la *Blade Runner*)...

Dans un premier temps, l'Arbitre écrira un synopsis de son aventure afin de poser les principes de l'adaptation de celle-ci à son univers personnel. Une aventure peut être analysée comme une suite d'événements (rencontres...) associés à certains personnages (personnages non-joueurs) et à certains lieux (bar, banque, vaisseau...).

Il vaut mieux éviter, ou tout au moins limiter, les événements soumis aux lois du hasard dans le cadre d'une partie de *Traveller*. Une rencontre fortuite avec un vaisseau pirate ou une créature trop dangereuse pouvant ruiner toute une soirée d'aventure. Il n'est cependant pas question d'ignorer, par exemple, les tables de rencontres animales, mais les rencontres majeures gagneront à être planifiées dans le temps constituant ainsi une espèce de calendrier chronologique des événements à venir.

Les personnages non-joueurs, s'ils sont interprétés par l'Arbitre avec toute la science que cela nécessite, seront aussi vraisemblables et hauts en couleur que nature et ne devraient en aucun domaine être inférieurs aux personnages des joueurs ; il n'y a rien de plus ennuyeux qu'un monde rempli

d'épouvantails. Les planètes servant de cadre à des aventures devront être, à la fois, bien détaillées et tout à fait crédibles. Ces planètes seront plus diversifiées si l'on injecte dans leurs sociétés de petites « touches » inspirées de certaines cultures de notre monde : Chine impériale, Grèce antique, Afrique noire... Par contre, il sera parfois inutile de trop s'attarder sur la description de lieux existant déjà à notre époque. Il sera possible, dans ces cas précis, de présenter aux joueurs des lieux existant réellement et que l'on connaît bien, après les avoir « redécorés » par l'imagination. Exemple : les villas de l'avenir ayant de grandes chances de ressembler à celles d'aujourd'hui, autant prendre une villa qui nous est familière comme un modèle.

Une aventure paraîtra plus crédible si un raisonnement par analogie a régenté sa création. Ainsi, un arbitre se posant une question quant à savoir quelles difficultés pourraient rencontrer des aventuriers déterminés à faire s'écrouler une dictature planétaire pourra raisonner par analogie en établissant une comparaison avec certains événements actuels et passés d'Amérique du Sud. En général, un scénario demandera un assez long temps de préparation, mais c'est à ce prix que se paie le plaisir d'une bonne partie.

Comme il l'a déjà été précisé, une partie de Traveller doit être gouvernée par la logique et respecter une certaine chronologie. L'Arbitre devra veiller à créer une certaine progression des événements en cours de jeu, des éléments d'information ne devant devenir disponibles qu'au moment adéquat.

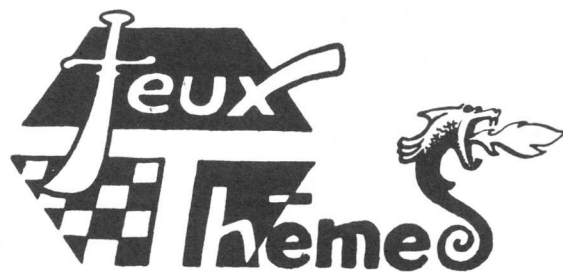
La table de réaction du Livre 3 pourra être employée de façon extensive pour toute rencontre avec des personnages secondaires mais il vaudra mieux que l'Arbitre prévoit les réactions des personnages principaux.

Les jets sur les caractéristiques des personnages pourront être employés comme méthode de résolution pour certaines situations. Par exemple, pour savoir si un personnage a réussi à enfoncer une porte d'un coup d'épaule, il suffira que son joueur obtienne un résultat inférieur ou égal à sa caractéristique de force avec un jet de deux dés (ou trois dés si la porte est particulièrement résistante).

Une partie ne devrait jamais durer plus de quatre heures. Au-delà de cette durée limite, l'Arbitre aura tendance à faire de plus en plus d'erreurs et les joueurs risqueront l'ennui à plus ou moins longue échéance. Mieux vaudra au bous de ces quatre heures "geler" la situation en cours afin de pouvoir reprendre la partie ultérieurement.

Il serait bien sûr possible de donner bien d'autres conseils, mais un numéro entier de RUNES n'y suffirait pas. Traveller est un jeu où l'intelligence et l'astuce peuvent faire des merveilles, à chacun de découvrir ses propres techniques. Désormais, la balle est dans votre camp.

A vous de jouer !



SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

TOUS WARGAMES
TOUS JEUX DE RÔLE
TOUS CONSEILS

*et figurines, casse-tête,
puzzles, jeux classiques...*

92, rue de Monceau
75008 PARIS

Tél. : 522.50.29

Réponses au coin de l'érudit

1. Vrai, si le magicien est au moins de niveau trois et si les adversaires sont dans une zone de 10 pieds carré (soit environ 1 m², ce qui est rare) (PH p. 67).
2. Faux, de la même manière qu'un clerc ne peut pas utiliser d'armes tranchantes, un magicien humain (même biclassé) ne peut pas porter d'armure (PH p. 25 et 33).
3. Faux, l'intelligence n'intervient que dans le nombre de sorts pouvant être connus (PH p. 10) et non pas sur le nombre de sorts mémorisés chaque jour (PH p. 26) ; cependant, à haut niveau (9^e et plus) il faut une intelligence minimale pour pouvoir lancer les sorts de plus haut niveau.
4. Vrai, illusionnistes seulement (PH p. 14).
5. Faux, mais nous n'avons pas trouvé de référence claire dans les règles ; les pages 104 du PH

et 65 du DMG semblent l'impliquer, ainsi que le fait que les monstres les plus puissants (princes démons, archidiabls, etc) ne peuvent utiliser qu'un seul de leurs pouvoirs par round. Si quelqu'un a une idée...

6. Vrai, car tous les sorts de magicien du PH ont une composante verbale.
7. Vrai, voir MM p. 5-6, DMG p. 41 et surtout DDG p. 6, où la Résistance à la Magie est bien expliquée.
8. Vrai, la dague lancée et le dard (PH p. 19).
9. Faux, on suppose qu'il en apprend au moins un nouveau à chaque montée de niveau (DMG p. 39).
10. Vrai, il lui suffit de le mémoriser en deux exemplaires (PH p. 40).
11. Vrai, le sort ne peut pas fonctionner, mais pas se retourner contre lui (DMG p. 128).
12. Faux, au contraire, la plupart des sorts de magiciens sont « autonomes » une fois lancé ; cependant une « Dissipation de la Magie » (Dispel Magic, 3^e niveau) lancé par un magicien

annule automatiquement sa propre magie, si c'est là son but.

13. Faux, un jet de protection contre la Pétrification (DMG p. 79).
14. Faux, la première fois seulement (DMG p. 127-128).
15. Vrai, étant non-intelligent, il ne se sauvera que comme un 3DC, sauf contre le poison et la mort magique (DMG p. 79).
17. Faux, seul le jeteur de sort « voit » les « radiations magiques » (PH p. 65 et 44).
18. Faux, contrairement à « Charme d'une personne ou d'un mammifère » (PH p. 65 et 55-56), seul le nombre de DC intervient pour le sort « Charme des Monstres » (PH p. 75-76).
19. Faux, sans compter qu'il perdrait ses bonus de Points de Coup, il s'attirerait la « grande défaveur des dieux » (DMG p. 44), ce qui est étrange pour un magicien...
20. Vrai, pendant un round seulement, et si la créature qui la tient rate un jet de protection contre les sorts (DMG p. 45 et 41).

IDs pour MDs

Si vous êtes joueur, nous vous demandons de tourner rapidement ces pages. Votre MD pourra vous faire jouer cette aventure.

Cette aventure a servi de base au tournoi de Sup'Aéro de Mai 83. Il ne s'agit nullement d'une partie prête à être jouée mais constitue en fait une ID pour MDs, rubrique interrompue au numéro 3 mais qui revient en force.

Le vrai texte du tournoi se composait d'une partie lue aux joueurs, représentant la mise en place du décor et l'incorporation des joueurs dans ce décor, d'une partie (abondante et fournie) réservée au MD. Il n'y a plus cette distinction dans les lignes qui suivent car IDs pour MDs présente ici une histoire ou un arrière plan d'histoire pour le MD. Il n'est pas inutile de le rappeler...

Les aventuriers arrivent à l'entrée d'un hameau sur le haut d'une colline. Il n'y a là pas plus de 7 à 8 maisons ou fermes. La route traverse le hameau de part en part.

Les fenêtres sont closes, les portes ont l'air verrouillées. Au détour d'une maison, un homme sort de la pénombre et s'avance lentement vers les aventuriers (AV). Il ne semble pas avoir très peur mais il est méfiant. Il interpelle les AV poliment, se présente comme étant Sagar, chef d'Hartil, hameau de la Province Septentrionale du Grand Royaume (ou d'un autre nom, comme il vous convient), les accueille et les invite à sa

table. Au fur et à mesure qu'il parle, des fenêtres s'ouvrent, des portes s'entrebaillent et des gens sortent des maisons.

Il n'est pas loin de midi et l'on s'empresse de dresser des tables en plein air pour le repas. Il fait bon mais la température va fraîchir car l'automne est bien engagé.

Il n'y a pas de festin à proprement parler car les plats sont pauvres et peu nombreux. Il semble que les autochtones fassent des efforts pour sourire et cacher leur mélancolie ou leur tristesse. On jette aux AV de fréquents coup d'œil.

Les AV sont seuls à manger à la table de Sagar. Vers la fin du repas, le chef arrête les conversations générales et baisse la voix comme pour prendre les AV à part :

« Mes Seigneurs, Hartil est un petit village au sommet d'une petite colline et cela n'est pas sans certains avantages. Nous vous avons vu venir de loin et tous ici avons décidé de vous parler de nos problèmes. Depuis deux printemps, vit dans la région une bande d'Ortlais qui s'est mise à faire la loi par la force et la violence. Ces Ortlais lèvent arbitrairement des impôts qui sont pour nous beaucoup trop lourds à payer. Les récoltes sont bonnes depuis quatre ou cinq ans, mais nous avons peur du jour où la grêle et le froid tueront le gruau pour une année entière, où la pluie écrasera l'épi, le vent arrachera le grain... Nous avons vu en vous des aventuriers qui n'ont peur de rien, des hommes forts, bien armés et nous vous demandons d'accepter une mission : celle d'aller raisonner ces Ortlais dans leur repaire, à deux lieues au Nord-Ouest. Nos moyens sont pauvres, mais si vous réussissez — ce dont nous ne doutons point — nous vous récompenserons dans la mesure de notre possible.

« C'est le Ciel qui vous envoie, car nous étions prêts à nous exiler pour ne pas payer l'impôt de cette année. Les Ortlais doivent venir le chercher cette nuit. C'était leur dernier ultimatum. Nous serons passés par le fil de l'épée si nous ne payons pas ce soir.

« J'ai aussi une mauvaise nouvelle à vous apprendre. Une des filles du hameau a disparu hier au soir. J'ai peur qu'elle n'ait été enlevée par ces monstres. Si vous pouviez me rassurer à ce sujet... »

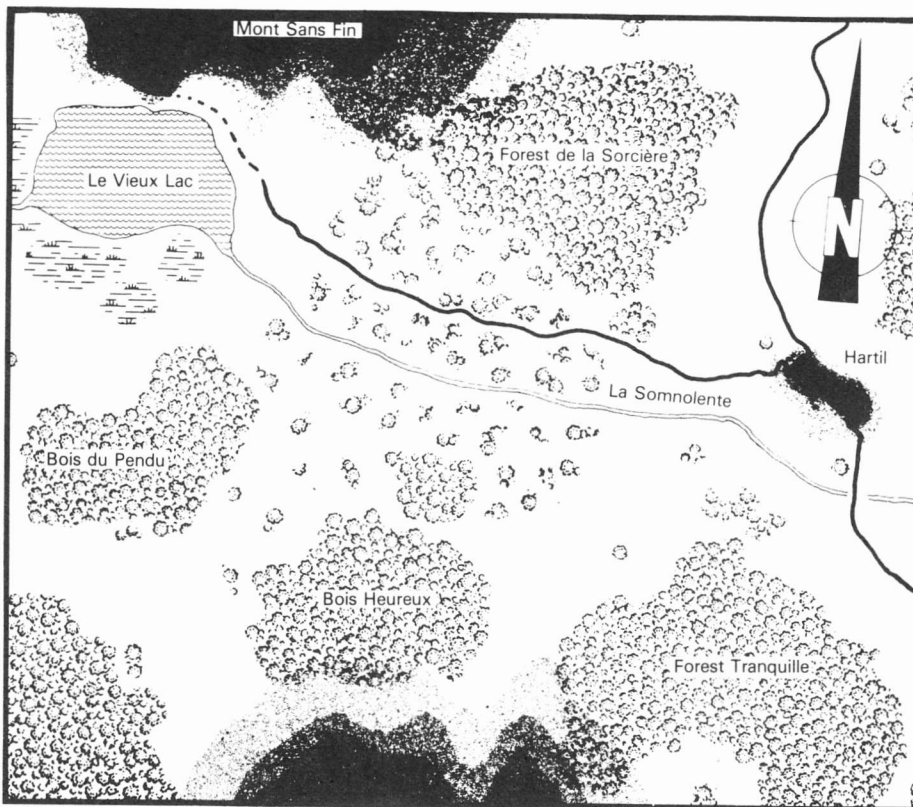
Si les AV acceptent, ils entendront en plus les récits et les bruits qui courent sur les Ortlais. Les descriptions que leur font les paysans semblent étranges et inquiétantes : « de long bras traînant jusqu'à terre, une tête horrible, une bouche qui crache le feu, un corps qui vibre et semble se multiplier... ». Les histoires qu'ils racontent n'en finissent pas.

Si les AV font le tour du hameau, ils constateront qu'il est difficilement défendable en lui-même. Il faut les inciter à aller voir ce repaire.

Les paysans les équiperont en nourriture et boisson pour un jour et leur indiquent le chemin à prendre. Ils leur font part de leur décision de fuir le hameau après l'avoir brûlé dès demain matin, à l'aube, s'ils ne les voient pas revenir.

La fin de Galtor

Tournoi de Sup'Aéro Mai 83



**Auteurs : Marc Montagne
Sylvain Donnet
François Chery**

Carte de Sylvain Donnet

Illustrations de François Chery

Première partie

Les AV partent du hameau et descendent la petite colline pour se retrouver dans la plaine. La route est relativement étroite et serpente deci-delà. Tout alentour, on peut voir des bosquets, des buissons et au loin des forêts.

Au fur et à mesure de la progression, la végétation est de plus en plus sauvage. Les cultures disparaissent pour laisser place à des prés, des buissons et des bosquets touffus. De hautes herbes empêchent une vision latérale précise.

Les aventuriers ont marché depuis deux heures environ. Le temps est clair mais sans soleil car une fine couche de nuages couvre le ciel. A un moment, ils entendent des bruissements d'herbe sur le bas-côté. On devine quelques mouvements furtifs.

Tout à coup devant eux, débouche sur le chemin un petit être à quatre pattes mi-homme, mi-cheval. Il pointe un petit arc et leur parle. Pendant ce temps, on peut toujours entendre des bruissements d'herbe, des bruits bizarres dans les fourrés. Il dit :

« Calme... Calme. Mes amis vous surveillent depuis les fourrés. Je ne suis pas seul. Nous allons vous demander de vous asseoir et de rester calmes pendant un petit moment. Nous ne vous ferons aucun mal, mais, au moindre mouvement suspect et dangereux de votre part, nous tirerons sur vous. »

Les AV viennent de rencontrer un groupe d'éclaireurs. Ces « monstres », qui ressemblent à de petits centaures, ont un tempérament bon et droit, un caractère nomade et se déplacent souvent. Ces éclaireurs servent de protection à leur tribu, pendant que celle-ci traverse la route une demi-lieue plus loin. Ils empêchent quiconque de s'avancer plus avant. Ils sont 9, dont un visible et vont retenir les AV pendant une heure à cet endroit. Ils sont non agressifs en parole et en action, mais ne pas oublier que leur préoccupation essentielle est la survie de la tribu. Donc, pas de geste agressif, mais pas de parole perdue ou d'explication longue. Ils n'ont ni peur, ni scrupule à tirer sur les aventuriers si cela tourne mal, car leurs arcs font peu de dommage (1d4) mais peuvent endormir un être pour une à quatre heures grâce au poison dont sont enduites leurs flèches.

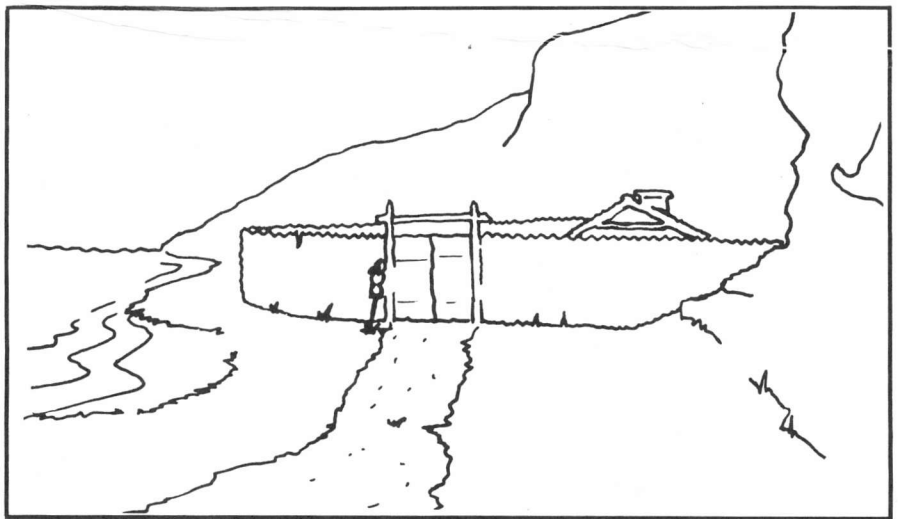
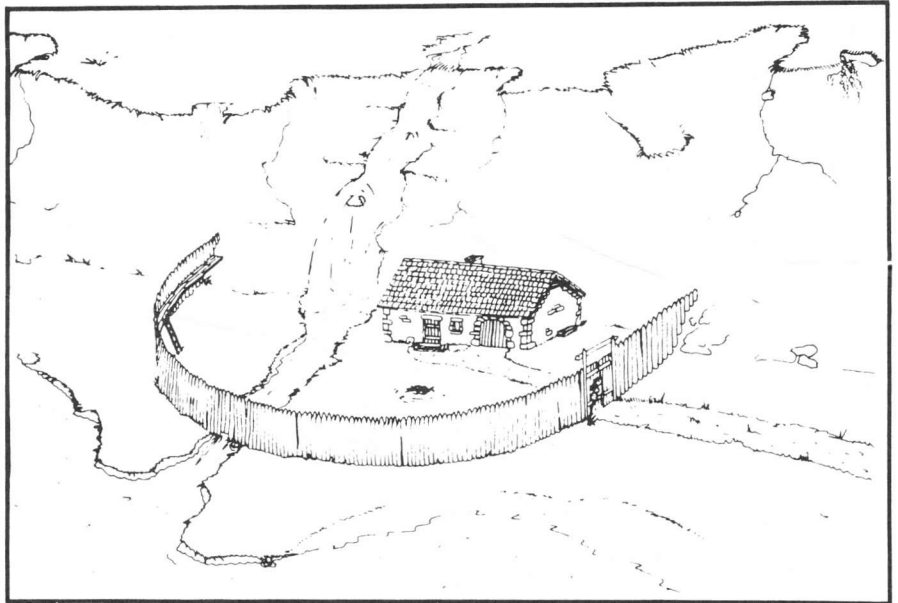
Au cas où les aventuriers ont sagement attendu une heure, ils entendent alors au loin des sifflements. Repris de proche en proche, ces sifflements arrivent aux oreilles de leurs « interlocuteurs ». Les fourrés s'agitent un peu. Le personnage qui leur fait face parle :

« Je vous remercie de votre compréhension. Vous êtes des gens sages et avisés. Peut-être nous reverrons-nous un jour, mais j'en doute. On me signale que tout va bien et que je peux vous laisser repartir. Au revoir. »

Il plonge alors dans les fourrés et disparaît dans les hautes herbes. Ses compagnons s'éloignent aussi.

S'il y a eu combat et si les AV ont tous été endormis, ils se réveilleront l'un après l'autre sur le bas-côté, hors de vue du chemin. Leurs poches ont été fouillées mais plus par mesure de sécurité que par envie de voler.

Les AV peuvent reprendre la route. La végétation ne change pas. Mais aucun bruit, aucun mouvement ne paraît anormal. Au



bout de deux heures de marche, ils arrivent en vue d'un lac assez grand (il faut 4 heures à pied pour en faire le tour). Le chemin se dirige vers la montagne et plus exactement, vers une sorte de pic en avant de la montagne. Ce pic n'est pas très haut, mais les parois sont abruptes. Entre le pic et le lac se dresse une palissade. Il s'agit du repaire des Ortlais. Vu le temps passé sur le chemin, il doit faire nuit lorsque les AV arrivent ici.

Le chemin devient sentier et vient mourir au pied de la palissade. Elle fait 4 mètres de haut. Il y a une zone dégagée d'environ une dizaine de mètres devant. Aucune herbe ne pousse. A côté de l'entrée, un grand pieu de 2 mètres de haut environ est planté dans la terre. A son sommet, on peut voir trois têtes ensanglantées de jeunes filles. Leurs grimaces de douleur en disent long sur les souffrances qu'elles ont eues en mourant. On peut voir les lumières d'un feu de camp au travers de la palissade. De l'autre côté un chemin de ronde permet de surveiller les alentours. Un garde Ortlais est présent et essaye tant bien que mal de remplir ses fonctions. Les aventuriers ont peine à le voir car même sa tête ne dépasse pas de la palissade. Il est armé d'un épéu.

On peut entendre un très léger bruit d'eau. Une cascade, ou plus exactement un filet d'eau tombe de la montagne. Par dessus ce bruit, on entend les pas du garde faisant le

tour du repaire. Il lui faut deux minutes pour faire un aller-retour. Il n'attache pas grande importance à la surveillance.

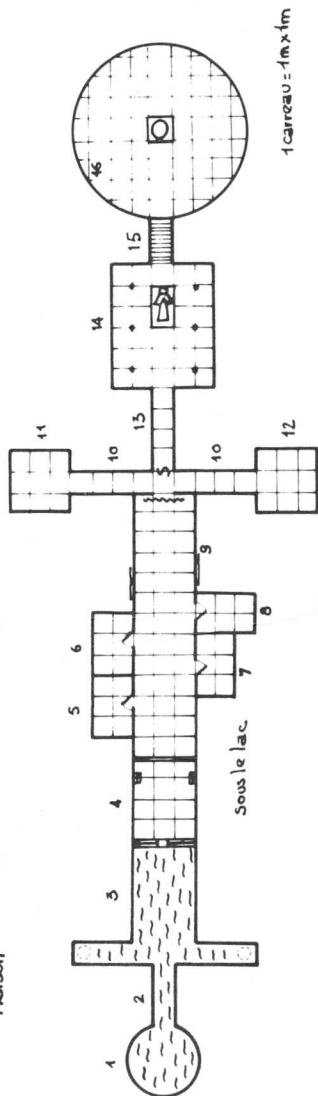
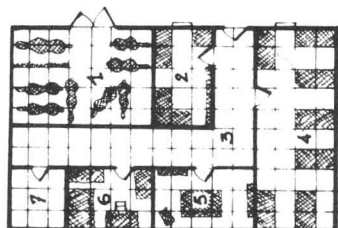
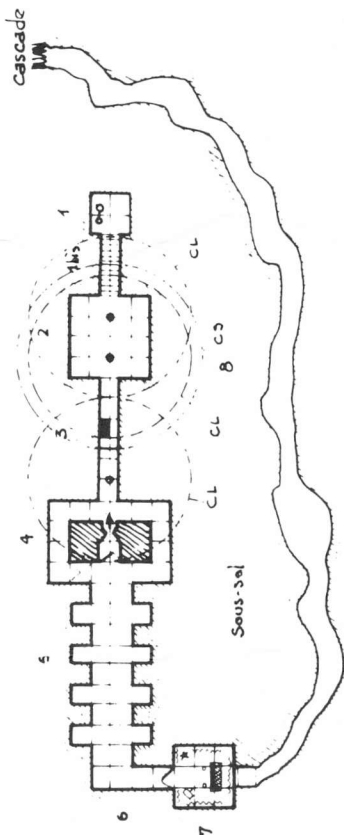
La palissade monte vers la colline pour mourir dans les buissons et les roches. La pente est raide, voire verticale par endroit. Des personnes ayant de bonnes aptitudes au grimper peuvent passer par là. C'est d'ailleurs le chemin le plus recommandé pour rentrer discrètement dans le repaire.

La palissade encercle une zone dégagée de 30 mètres de diamètre. Au centre, un feu brûle et éclaire la scène d'une lueur blafarde. Une maison rectangulaire s'adosse à la paroi et fait face au lac.

La porte de la palissade est à double battant et s'ouvre vers l'extérieur. Elle se barre depuis l'intérieur.

On accède à la maison par une très légère pente. Des marches sont taillées à même la terre. La maison comporte sur l'avant une grande porte à double battant, deux petites fenêtres et une porte basse. Les deux portes ne sont pas fermées à clé mais simplement poussées.

Salle 1 : Il s'agit de l'écurie. Il y a à l'intérieur une stalle où se trouve un cheval de guerre et 7 petits chevaux debouts ou couchés dans la paille.



Salle 2 : La cuisine. On peut voir une grande table de bois massif, trois chaises de bois massif, une armoire à étagères (contenant des ustensiles courants en terre cuite, en bois ou en cuivre), une cheminée dans laquelle rougeoient des braises, et un Ortlais, debout devant l'armoire en train de grignoter des restes de repas.

Salle 3 : Le couloir. Au plafond une lampe à huile diffuse une lumière faible et vacillante.

Salle 4 : Le dortoir. Une forte odeur de renfermé monte à la gorge. Au plafond une lampe à huile en veilleuse laisse la pièce dans une quasi-obscurité. Des paillasses s'étalent à même la dalle du sol. A droite de la porte se trouve un coffre contenant des vêtements usés. Des ronflements semblent toutefois indiquer la présence de dormeurs. Deux Ortlais sont en effet là, sur leur paillasse, leur arme à leurs côtés.

Salle 5 : Le réfectoire. Il y a un buffet, une table et deux bancs. Sur la table, 2 cruches et 3 chopes. Un coffre est aussi visible ainsi qu'un ratelier d'armes. Mais le principal intérêt de cette pièce est la présence de 3 Ortlais riant aux éclats, poussant des grognements bestiaux pendant qu'ils jouent aux cartes. Ils ont leurs armes à portée de la main.

Le buffet contient de la vaisselle, des gobelets, quelques chopes et plusieurs cru-

ches de terre cuite contenant divers breuvages alcoolisés. Le coffre contient de la nourriture séchée, une toile grasseuse, quelques chandelles et deux flasques d'huile pratiquement vides.

Salle 6 : La chambre du chef. Kerhod, le Shaman Ortlais habite ici. Il s'enferme souvent dans sa chambre et les autres Ortlais ne sont pas au courant de ses activités souterraines, comme on pourra le voir plus loin. La porte est fermée depuis l'intérieur par un loquet. Le sol est dallé avec des carreaux de faïence colorés mais dépareillés. Cette pièce contient un lit de qualité meilleure que les paillasses, une armoire, une table de bureau sur laquelle se trouve une grosse lampe à huile, quelques papiers annotés en Ortlais, une plume émoussée et un flacon d'encre plus ou moins éventée, un coffre contenant du linge en désordre. L'armoire contient du linge de mauvaise qualité mais encore porta-



ble. Les papiers écrits en Ortlais sont des notes relatant les pillages qu'il faisait avec sa bande (jour, heure, lieu, prises,...).

Le coffre, un fois ouvert déclenche une sonnette au sous-sol, prévenant ainsi le Shaman que quelqu'un essaie de descendre. Sous les vêtements se trouve une planche de bois faisant office de fond et comportant une fente par où passer la main pour la soulever. Elle pivote et découvre un passage souterrain. Un replat permet de rentrer dans le coffre debout. Une échelle permet ensuite de descendre sous terre. Le coffre est fixé au sol et ne peut être déplacé.

Salle 7 : Le débarras. Le sol est en terre battue. C'est un bric à brac où s'entassent pêle-mêle : un battoir à linge, des planches diverses, des outils, des coffres éventrés, un baril de sel, etc...

SOUS-SOL :

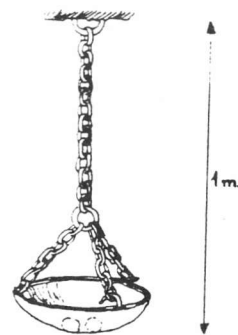
Salle 1 : L'échelle descend de 2 m 50 et arrive dans une pièce de 2 m sur 2 m. Le plafond est à 2 m aussi. Un couloir avec un escalier descendant est visible.

Salle 1 bis : Cet escalier descend de 2 m et fait 3 m de long. Il est donc relativement raide. En bas et dans la suite du souterrain, le plafond s'établit à 3 m.

Au milieu du couloir, on n'entend plus un bruit (voir plus loin).

Salles 2 et 3 : Cette salle carrée est éclairée par deux lustres. Les coupelles de ces lustres reflètent une lumière crue vers le plafond. Sur les parois de la salle, de nombreuses anfractuosités noires couvrent le mur. De l'eau ruisselle et de la mousse verte court sur les parois jusqu'au plafond. Le sol est dallé par des dalles d'1 m sur 1 m.

Le premier lustre contient une pierre magique de Lumière Continue dans un rayon de 4 m. Le second aussi, mais contient en plus une pierre magique qui fait Silence Continu dans un rayon de 4 m 50.



Un couloir prolonge cette pièce sur un peu plus de 5 mètres de long. Il est dallé par des demi-dalles (voir plan). Il est éclairé par un lustre semblable à celui de la salle précédente. Au bout, un couloir part sur la droite et sur la gauche. Au milieu, une niche fait face à la salle et des poutres en bois rivées aux murs supportent des arbalètes pointant sur le couloir.

Au moment où les aventuriers arrivent dans cette pièce, le Shaman, embusqué à l'autre bout du couloir sur le côté gauche, entrera en action : il regardera les AV en passant la tête par delà l'angle du mur et quand il jugera leur nombre suffisant (2 à 3), il lancera ses sortilèges (de simples « Lumières » sur les yeux, mais de couleurs bizarres : vert, rouge puis bleu). Il ne cherchera en aucun cas à prendre de risques et s'exposera le moins possible. Au moment où un AV le remarquera, il s'éclipsera par le couloir de gauche et ira salle 6 les attendre de nouveau. Entre le troisième et le quatrième mètre, une demi-dalle (voir plan) déclenche un mécanisme qui libère une volée de carreaux. Ces arbalètes sont faites pour arroser l'étroit passage. Il y a en tout 7 arbalètes et donc 7 carreaux qui partent.

Salle 4 : L'îlot central est constitué d'une petite pièce donnant accès sur un guichet. Le Shaman, s'il se place derrière ce guichet, regarde par un petit judas percé dedans lui permettant ainsi d'apprécier la situation. Le guichet peut s'ouvrir pour recharger les arbalètes ou pour déclencher le piège à la main.

Le couloir de droite se termine par une trappe de 3 m de profondeur qui s'ouvrira sous le poids d'une personne.

Salle 5 : Il s'agit là d'un couloir comportant des niches sur ses côtés. Dans chaque niche se tient droit un squelette humanoïde. Il y en a 8 en tout.

Le Shaman attendra que les aventuriers le rattrapent (pas trop quand même) et, d'une voie rauque réveillera ses morts-vivants. Ceux-ci sortiront de leur niche et barreront le passage. Quelques éléments (savoureux !) de description des squelettes :

« Devant vous, se dressent au milieu d'une poussière ocre rouge, huit gros squelettes semblables à des squelettes d'ogres. Leur crâne luisent intérieurement d'une lueur rouge et inquiétante. Ils tiennent chacun à la main une immense faux noire aux filets dorés ». Voilà pour l'ambiance. Sachez, MD, que tout n'est qu'apparence et que en fait :

- Les squelettes peuvent être tourné normalement.
- Les faux noires sont semblables à des haches de bataille.
- La lumière rouge dans les crânes de squelettes n'est qu'un sortilège de lumière rouge lancé par le Shaman.

Salle 6 : Le couloir tourne à 90° et donne sur une porte fermée par un loquet depuis l'intérieur.

Salle 7 : Il s'agit de la crypte du Shaman. Lieu de méditation religieuse, cette pièce peut se décrire comme suit (toujours pour la sacro-sainte ambiance) :

Un autel de pierre se dresse en face de la porte. A son pied, deux encensoirs diffusent une odeur agréable mais lourde et pénétrante. De lourdes tentures de couleur noire et carmin parcourent les murs. A droite de la porte, un lutrin de bois sombre et ouvragé supporte un livre ouvert à l'épaisse couverture de cuir à fermoir doré. A gauche, un piédestal supporte un hibou empaillé dont le regard semble chercher quelque chose au loin.

Détillons :

Le livre est un livre religieux genre Missel. Les inscriptions sont en Ortlais, donc à priori

incompréhensibles. Le hibou ne sert à rien sinon à décorer.

Le Shaman n'est évidemment plus dans cette pièce.

Derrière la tenture du fond on peut voir une porte dérobée fermée à clé. Au delà de cette porte une galerie naturelle irrégulière conduit vers l'extérieur. Sa sortie est cachée par la cascade et par une porte dérobée en simili pierre derrière la cascade.

Mais juste après la sortie de la crypte, une niche taillée dans la pierre contient un petit coffre en argent ciselé. A l'intérieur, on peut trouver, outre un petit trésor, trois emplacements pour fiole dont deux seulement sont pleins. Les deux fioles sont indiscernables. Elles contiennent un liquide trouble avec des dépôts vaseux au fond.

Pour la petite histoire, sachez que le Shaman s'est enfui par cette galerie, a bu la troisième fiole et s'est enfoncé dans le lac.

Rentrée au hameau

Les AV peuvent rentrer au village s'ils n'ont pas réussi (ce qui est sûrement le cas) à rattraper le Shaman.

Après avoir raconté leur histoire, les AV sont fêtés comme de véritables héros. Ils passent le reste de la journée au hameau, dans la joie et la liesse générale.

Tard le soir, Sagar le chef vient les voir, l'air ennuyé. Il leur dit qu'un paysan est revenu du camp des Ortlais et a vu dans le lac d'étranges lueurs. Le lac semblait agité par d'inquiétantes lumières de toutes les couleurs. Il leur conseille de se reposer et leur demande s'ils peuvent aller voir ce qui se passe d'ici un jour ou deux.

Deuxième partie

Les AV arrivent sans problème au bord du lac près du repaire. En observant soigneusement le lac, on peut vérifier que deci-delà semblent apparaître des taches de couleur à sa surface. Les couleurs sont celles de l'arc en ciel, les taches apparaissent de façon aléatoire aussi bien dans le temps que sur la surface du lac.

Si les aventuriers visitent le repaire, ils trouveront celui-ci nettoyé, rangé, les cadavres évacués et le piège réamorcé.

S'ils cherchent des traces ou s'avancent le long du lac, ils remarqueront des pas sur la rive. Elles vont du lac vers le repaire, du repaire vers le lac.

S'ils tirent de leurs poches les fioles récupérées, ils remarqueront qu'une des deux pulse de concert avec le lac. Elle reprend la même symphonie de couleurs et le même rythme.

Si un AV en boit une gorgée, il peut respirer librement sous l'eau du lac (pendant une journée), aussi bien qu'à l'air libre. Il y a dans cette fiole six doses « standard ».

Si les AV s'enfoncent sous l'eau :

Des traces de pas dans la vase semblent indiquer une direction plus ou moins marquée. La pente est douce. On peut noter deci-delà des algues qui flottent, de nombreux petits poissons. Puis les traces les amènent sur une pente plus abrupte et après un quart d'heure de marche, celles-ci s'enfoncent dans une grotte au flanc d'une petite élévation en terre d'une quinzaine de mètres de haut. La grotte fait environ trois mètres de large, trois mètres de haut, elle semble être naturelle et monter à l'intérieur. La petite colline est très dure à gravir à cause des éboulis, des champs d'algues et des pierres trop glissantes.

Après avoir monté quelques mètres, les AV débouchent dans une salle hémisphérique de 3 m de diamètre. Seules, les personnes de taille humaine ont pied et sont donc à l'air libre. L'air est lourd, moite, pénétrant. En face, un couloir non éclairé, d'un mètre de large et de quelques mètres de profondeur débouche dans une pièce plus large, avec au fond une plate-forme. Plus ils avancent, plus le niveau de l'eau diminue.

Au bout du couloir commence une salle en « T ». Les murs sont maintenant de pierre taillée. A droite et à gauche, les deux branches du « T » font 1 m de large pour 4 m de long. La profondeur de l'eau est à cet endroit de 60 cm. Le « T » est rempli d'eau jusqu'à la plate-forme sur laquelle on peut accéder par quelques marches. L'eau est noire d'algues, des petits poissons argentés scintillent à la surface.

Cette salle est le repaire d'un poulpe. Il n'est pas bien gros, mais il est très respectueux de son domaine et attaquera quiconque passera par là. Il est difficile à toucher ou à attraper du fait de sa présence sous l'eau.

Le Shaman n'a pas de problème pour traverser cette salle. La plate-forme comporte une passerelle escamotable qui s'avance jusqu'au couloir, lui permettant de passer au sec et à l'abri. Cette passerelle se commande par un mot en Ortlais que lui seul connaît.

Une fois sur la plate-forme, les AV pourront voir sur le mur du fond un renforcement hexagonal. Sur les murs latéraux, près du renforcement sont sculptées deux têtes de poissons en relief. Lorsqu'ils s'approcheront du renforcement, les têtes de poissons sembleront s'animer et elles diront : « ICI COMMENCE LA DERNIÈRE DEMEURE DU SEIGNEUR GALTOR PRENEZ GARDE, VOS ACTES SERONT JUGÉS ».

Elles ne diront cette phrase qu'une seule fois.

Le renforcement fait 10 cm de profondeur. C'est un diaphragme mais les AV ne sont pas censés le découvrir immédiatement car aucune fente n'est visible. Les différentes parties coulissantes peuvent tourner les unes sur les autres en libérant progressivement un passage au centre. Le mécanisme se déclenche par la présence d'une personne sur la dalle qui est juste devant ce renforcement. La pierre prend lentement la couleur violette, on entend un craquement sourd et au centre apparaît un petit trou noir qui grandit très très lentement, alors que la pierre

passé progressivement à la couleur bleue, verte, jaune, orange, rouge ; l'hexagone est alors totalement ouvert sur un long couloir.

Ce couloir a 3 m de large et une douzaine de mètres de profondeur. Tout est en pierres taillées, d'une couleur blanche crue ; les murs sont luminescents et le sol est parfaitement propre. Les traces de boue que laissent les AV semblent se dissoudre et disparaître dans le sol. A gauche et à droite, s'ouvrent deux portes de bois blanc finement ciselées. Plus loin, de chaque côté, on peut voir un petit renforcement. Le fond du couloir est barré par une double tenture noire à liséré d'or.

Les portes latérales ne sont pas fermées à clé et donnent sur des pièces de dégagement :

Salle 5 : Totalement vide.

Salle 6 : Elle contient des meubles (une table, trois chaises, un petit bureau vide) cachés sous des draps blancs.

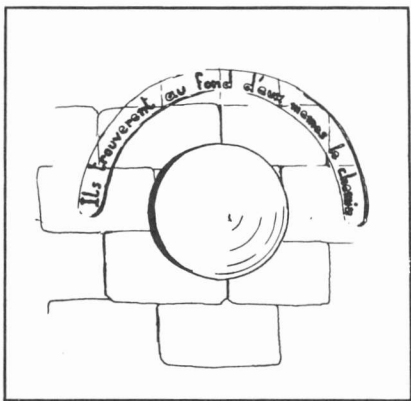
Salle 7 : De même, on peut voir un fauteuil, une chaise, un petit bureau, vide.

Salle 8 : La salle est vide, sauf au centre où se dresse une petite fontaine en grès blanc. Son pied est formé de deux statues de sirènes. L'eau qui en coule est parfaitement pure.

Les renforcements sont des portes murées. Les murs sont en pierre taillée ordinaire.

Remarque : rien n'a été prévu derrière ces portes condamnées, et cette partie constitue donc un développement possible de l'aventure.

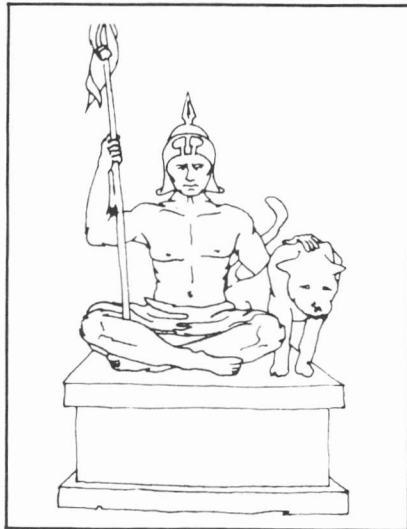
En écartant la tenture, on découvre une ouverture d'un mètre de large qui débouche sur un couloir transversal. Sur le mur d'en face, à hauteur d'yeux, un disque en cuivre, parfaitement poli, avec au dessus une inscription gravée en relief dans la pierre : « ILS TROUVÈRENT AU FOND D'EUX-MÊMES LE CHEMIN »



Le couloir se termine des deux côtés par une porte en bois sans loquet. Les murs sont toujours blancs et luminescents.

Ces portes donnent sur deux pièces symétriques carrées :

Salles 11 & 12 : Au centre, sur un piédestal, est assise une statue. Elle représente un guerrier. Elle regarde un tableau sur un des murs latéraux représentant un chevalier d'allure noble, de forte stature, une épée au côté.



Si un AV entre dans la pièce la statue s'anime. Elle commence par grincer, puis tourne la tête vers la porte, bouge les bras, fait frémir ses muscles et cligner ses yeux. Au bout de trois minutes, si l'aventurier n'a pas quitté la pièce à ce moment, la statue descend lentement pour expulser l'intrus. Si on la frappe avec une arme, celle-ci explose en mille morceaux, tandis que la statue ripostera avec ses poings de pierre.

Si la statue est descendue et que l'aventurier quitte la pièce, la porte se referme et la statue reprend sa position de repos.

Le piédestal peut tourner sur lui-même (la fente entre les deux blocs est invisible). Si la statue est sur le piédestal, elle tourne avec lui, ce qui fait qu'elle peut être amenée à regarder par la porte.

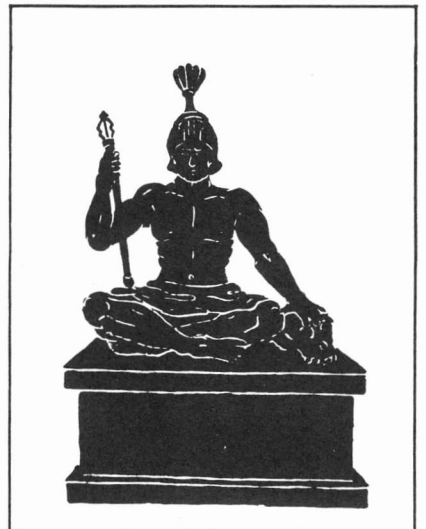
Si c'est le cas, et si l'autre statue de l'autre salle est dans la même position, alors elles se regardent mutuellement : leur tête se met à osciller un moment, puis s'arrête. Les yeux prennent une couleur rouge de plus en plus intense et deux rayons rouges partent de leurs yeux. Ces rayons se rencontrent au milieu du couloir et sont déviés sur le disque. A ce moment-là, une porte secrète, invisible jusqu'alors, s'ouvre silencieusement en face de la tenture, à l'endroit du disque.

Salle 13 : Un couloir s'ouvre, au plafond voûté. Il est construit en pierres noires aux reflets mats.

Salle 14 : Ce couloir débouche dans une pièce rectangulaire aux murs entièrement couverts de cierges allumés (on peut en dénombrer par centaines), tous plus ou moins consumés. Mais tout dans cette pièce semble figé ; les cierges ne s'usent plus. Les murs, faits avec la même pierre que le couloir absorbent toute luminosité. De chaque côté du passage central, on peut voir trois colonnes de pierre noire, encadrant un grand cercueil de pierre. Un gisant repose dessus, avec dans ses mains jointes une dague qui lui fait ombre.

Le gisant représente un guerrier en armure de plaques. C'est le même que celui qui est sur les tableaux des salles des statues, mais ici il est trépané.

La dague qu'il tient a une conscience propre. Elle réagit à toute attaque dirigée contre elle, quelle qu'en soit la nature. Elle s'échappe des mains et s'envole attaquer son agresseur. Au bout d'un moment, elle



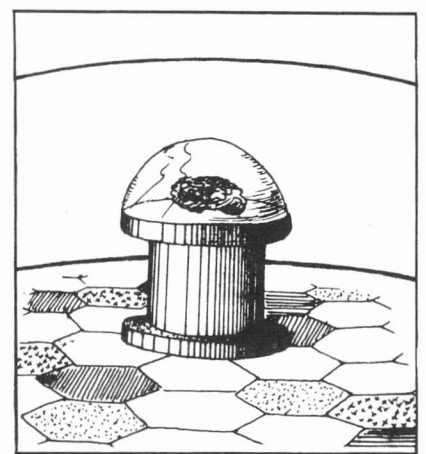
revient entre les mains du gisant. A chaque nouvelle attaque contre elle, la dague refait le même scénario et devient de plus en plus puissante.

Au fond de cette crypte, on peut voir un escalier montant. Après avoir gravi quelques marches, les AV butent sur une solide porte en bois sans serrure. Cette porte débouche sur une salle hémisphérique, au plafond transparent. De l'autre côté de cette bulle on peut voir le fond du lac.

Une colonne cylindrique d'un mètre et demi se dresse au centre de la pièce, avec dessus, protégé par un hémisphère de matière transparente et baignant dans une solution à l'aspect huileux, un cerveau. Un Ortlais (en fait Kerhod le Shaman), est agenouillé au pied de la colonne.

Au moment où les AV ouvrent la porte, cette étrange scène s'anime :

Un mince faisceau blanc s'échappe du cerveau et va toucher l'Ortlais. Celui-ci se met à vibrer, mais au bout d'une seconde ou deux, un éclair traverse son corps et disparaissent à la place de Kerhod trois Ortlais. Ils sont semblables mais leur apparence vestimentaire est différente. L'un d'eux ne porte qu'un pagne mais tient à deux mains une immense hache de bataille au manche noir et au filet doré. Le second est habillé d'une simple robe de bure mais a auprès de lui une masse de taille démesurée. Le dernier porte une robe de soie bleutée décorée d'étoiles dorées. Il porte sur la tête un petit chapeau pointu. Il tient à la main un bâton finement ciselé.



Trois rayons blancs lient le cerveau et les trois Ortlais en permanence.

Les Ortlais sont là pour défendre le cerveau. Vous avez reconnu un guerrier, un cleric et un magicien.

La tactique qu'ils suivront dépendra des réactions des AV. Ils essaieront de neutraliser en premier lieu les jeteurs de sorts. En cas de ruée des aventuriers, ils se placeront autour du cerveau et feront tout pour empêcher les AV de l'atteindre.

Celui-ci en cas d'attaque directe possède une ultime défense. Un arc électrique touche l'agresseur, lui causant 3d4 + 2 points de dégât et l'empêchant de frapper. Le cerveau n'a la force de jeter cet arc qu'une fois par jour.

L'hémisphère protège le cerveau de toute arme qui ne cause pas plus de 3 points de dégât (1/2 dégât pour les armes de lancer).

C'est-à-dire qu'une arme quelconque doit faire 4 ou plus de dégâts pour casser la bulle transparente.

Si le cerveau est touché après qu'il ait perdu sa dernière défense, il mourra instantanément et les trois formes Ortlaises disparaîtront. A la place, il ne restera que le Shaman, qui semblera hagard, ébahi.

De temps à autre, le cerveau semble pulser et un rai de lumière part du cerveau et va éclairer la surface du lac.

Dans la colonne supportant le cerveau, il y a une porte secrète. Derrière elle, les AV trouveront un trésor constitué d'or, d'argent et d'objets magiques.

La légende

Il y a longtemps, sur le lac, se dressait le château de Galtor, guerrier-magicien très

puissant, au tempérament mauvais. Sa renommée lui a permis d'attirer auprès de lui de grands mages. A sa mort, ses fidèles rasèrent le château et construisirent sa tombe souterraine. Les deux statues sont ses compagnons d'armes morts avec lui au combat et qui sont devenus, au-delà de leur mort et grâce à divers sortilèges, ses derniers gardiens. Mais l'un des mages qu'il avait protégé décida de lui rendre un dernier hommage. Il récupéra le cerveau de Galtor et trouva une substance magique qu'il utilisa pour le conserver et lui permettre de garder ses facultés intactes. Puis il l'installa dans la dernière salle du complexe. Là, le cerveau se développa.

Quelques années plus tard, le cerveau réussit à toucher l'esprit du Shaman et lui faire comprendre comment gagner le complexe en fabriquant une potion spéciale. Il prit alors l'ascendant sur lui et s'en servit pour semer le mal à l'extérieur...

Spécifications techniques pour AD&D :

Antilopes : On pourra se reporter aux Hybsils (Monster Cards).
Dés de coup : 1-1.
Attaque : par arc ou par autre arme.
Dommages par attaque : 1d4 (arc) ou par arme.
Défenses spéciales : +4 à tous les jets de protection.
Intelligence : moyenne à très.
Alignement : Bon Droit (LG)
Taille : S (3').

Ortlais :
Dés de coup : 2+1.
Nombre d'attaques : 2 (poings) ou par arme.
Dommages par attaque : 1d4 ou par arme.
Défense spéciale : Blur (sort de deuxième niveau d'illusionniste).
Intelligence : basse à moyenne.
Alignement : Mauvais Droit (LE).
Taille : M.



(suite de la page 27)

Un Seigneur résiste à la magie avec tout son pouvoir, alors qu'un personnage ordinaire affaiblit sa résistance lorsqu'il envoie des sorts.

Être Seigneur Runique n'apporte pas que des avantages. Les « devoirs » d'un Seigneur consistent à donner 90 % de ses revenus au temple (mais ces dons peuvent servir à payer les entraînements ou l'apprentissage de sortilèges, ou même à constituer une rançon) et surtout répondre à l'appel lorsque le culte a besoin de lui, même s'il s'agit d'aller porter un message en parcourant un millier de kilomètres à travers un pays « inhospitalier ».

Devenir Prêtre Runique n'est pas une chose aisée ; il faut en général :

- être initié du culte ;
- avoir un très grand Pouvoir ;
- savoir lire et écrire sa langue maternelle ;
- prouver sa bonne foi.

Les avantages du statut de Prêtre sont sensiblement similaires à ceux du Seigneur Runique, si ce n'est que :

- le prêtre n'a pas le temps de s'entraîner (à cause des nombreuses heures de méditation) et les

compétences liées à sa dextérité (comme le combat) se voient limitées ;

— le Prêtre a accès à la **magie Runique**.

La magie Runique est un pouvoir issu des dieux, contrairement à la **magie de bataille** (*Battle Magic*) qui est intrinsèque au monde de Glorantha. D'une grande puissance, les sorts de magie Runique sont liés aux Runes maîtrisées par le culte et chaque culte dispose de ses propres sortilèges, spécialement conçus pour répondre à ses besoins.

En ce qui concerne les cultes eux-mêmes, il n'y a pas besoin d'avoir une imagination délirante, le CHAOSIUM y pourvoit. D'abord par « **Les cultes de Prax** » (*Cults of Prax*) qui présentent les principaux cultes existant dans une région de Glorantha. Les dieux barbares (*Daka Fal, Storm Bull, Waha, Eiritha*) aux divinités introduites à Prax (*Humakt, Les Sept Mères, Pavis, Yelmatio*), en passant par le panthéon des Apporteurs de Lumière (*Issaries, Chalanna Arroy, Lhankor Mhy* et *Orlanth*) et des dieux trolls et elfes (*Zorak-Zoran, Kyger Litor, Aldrya*), tout y est ! Le CHAOSIUM a édité par la suite un autre recueil de cultes intitulé « **Les**

cultes de la terreur » (*Cults of Terror*). Présenté comme le rêve de l'arbitre et le cauchemar des joueurs, ce livre regroupe neuf autres cultes franchement chaotiques et très malsains (d'autres cultes sont également présentés dans les aides de jeu *Griffin Mountain, Trollpak, Borderlands* ou *Pavis* ainsi que dans la revue *Different Worlds*). Ces deux aides de jeu sont plus qu'une simple compilation de descriptions de cultes. Ils proposent également un schéma descriptif d'un culte qui permet de rendre homogène l'ensemble de présentations ; et puis il y a aussi la narration, avec les voyages de Biturian Varosh ou les souvenirs de Paulis, la cosmologie et l'Histoire de Glorantha, une chronologie des principaux événements, les mythes et l'histoire de chaque culte. Ensemble parfaitement cohérent, ces deux livres représentent une source quasi inépuisable de scénarios : retrouver le crâne d'Atyar, le dieu décapité qui a donné naissance au culte infâme de Thanatar ou bien se mettre à la recherche de l'épée d'Arkat, la « Pourfendeuse de dieu », réputée pour être « l'Épée Incassable », sont d'excellentes quêtes pour celui ou celle qui veut devenir un Héros. □

SILENE (III)

par Fabienne Leclerc

Elle se tut un moment comme pour écouter mes pensées les plus secrètes. Tout ce qu'elle avait dit de l'attitude de Silène après cette fameuse nuit était vrai. Quelle nuit ! Je ne m'en souviens que partiellement. Je sais que le vin épais du tavernier, un nouvel arrivage des Régions Lointaines, était particulièrement grisant et facile à boire, et les créatures du diable qui étaient arrivées avec lui étaient au moins aussi grisantes. J'avais une fois de plus convaincu Silène de m'accompagner, espérant qu'il finirait par goûter ce nectar des Dieux.

Cette fois encore, il n'avait pas bu et je me souviens de l'avoir vu parler avec un voyageur, mais l'auberge était pleine à craquer, pourquoi me serais-je inquiété ? Comment aurais-je pu savoir ?

Les jours qui suivirent il ne vint pas me voir, les premiers temps je respectais son silence, mais quand je m'inquiétai, il me reçut sur le pas de la porte me disant qu'il avait la fièvre et qu'il ne voulait voir personne de peur de contaminer son entourage.

Cela dura plusieurs semaines, quand je reçus son parchemin.

Certes, tout cela était vrai, mais de là à croire tout ce que cette créature m'avait raconté, il y avait un monde.

Mon désir de savoir où était Silène était grand, mais en même temps j'éprouvais je ne sais quelle crainte sourde qui me faisait hésiter. L'étrange femme me fixait, et son regard semblait me transpercer. Elle finit par dire :

— « Peut-être que l'amitié sincère qu'il te porte sera plus forte que son besoin de domination, peut-être pas. Mais à présent il faut que tu choisisses vite, si tu veux le sauver nous t'amènerons jusqu'à lui, sinon, nous interviendrons définitivement et tu pourras retourner chez toi ;

décide-toi, j'estime avoir assez perdu mon temps pour la faiblesse de cet homme. »

J'acceptai de tenter de sauver Silène, mais je crois que c'était plus par défi envers elle que par amitié, je ne sais pourquoi je me laissai petit à petit convaincre par les paroles de cet être surnaturel.

Bientôt mon départ fut organisé. Pégase me conduirait.

On remplit mon sac d'étranges provisions. La femme vint me voir une dernière fois et me dit :

— « Je vais te laisser le souvenir de ce que tu as vécu ici, mais si tu le racontes, personne ne te croira et tu passeras pour fou. J'essaierai aussi de faire en sorte que tu ne meures pas au cours de ton expédition, tu es plus intelligent que les autres hommes que j'ai déjà rencontrés, et les hommes intelligents sont précieux. »

Quelques minutes plus tard, je montais sur le dos de Pégase et nous partimes dans le ciel rouge à la recherche de Silène.

Je partis sans un mot, sans un regard en arrière. Pégase vola pendant des heures, et je ne savais plus si ce que je venais de vivre appartenait au rêve ou à la réalité.

Il se posa enfin dans une région inconnue, aride, grise, un endroit sinistre qui me donnait froid dans le dos. A peine avais-je mes deux pieds sur le sol qu'il s'envola et disparut à ma vue, me laissant seul avec mes craintes. Devant moi s'étendait une immense plaine désertique, au bout de laquelle se dessinait une chaîne de montagnes. Je pris cette direction sans vraiment savoir pourquoi, mais sans douter une seconde. Je ne ressentis la fatigue qu'au moment où la nuit commença à tomber. Les montagnes étaient encore loin. Je décidai de m'arrêter pour manger et dormir un peu. Il faisait froid, et un vent glacial se leva. L'endroit n'était guère

hospitalier, et j'aurai bien aimé pouvoir parler à quelqu'un. J'essayais d'allumer un feu, mais je n'y parvins pas, et c'est donc dans le froid et le vent que je finis par m'endormir.

Je fus réveillé par un horrible cri et la surprise qui s'ensuivit faillit me couter la vie. Avant même que j'aie eu le temps de prendre mon arme, une créature hideuse me sauta dessus et me mordit sauvagement la poitrine. Je réussis à rouler sur le côté et à saisir mon épée, mais une vive douleur à la jambe droite me fit retomber ; je pensais que ma fin allait arriver, mais la troisième attaque fut moins féroce que les précédentes et je me ressaisis. Moitié debout, moitié à genoux, je portais à la créature un coup au flanc, et la blessure que je lui infligeai me sembla sérieuse, car elle poussa un cri de souffrance ; de la plaie je pus voir s'écouler un liquide verdâtre. Le monstre essaya de me mordre une nouvelle fois mais j'esquivai. J'étais parvenu à me relever, et nous nous faisons face à présent : j'eus tout le loisir d'observer mon agresseur. Cela tenait à la fois du crapaud et du singe ; sa tête immonde se balançait d'avant en arrière, ses bras visqueux pendaient presque jusqu'à terre, se bouche s'entrouvait de temps en temps, laissant voir une énorme langue et des crocs sanguinolents. Jamais encore je n'avais rencontré de créature aussi repoussante. Voyant qu'elle ne faisait pas mine d'attaquer, je décidai d'en finir et réussis à lui porter un coup dans l'abdomen. Etrangement, elle ne se défendit pas, et tomba lentement, comme vidée de toute énergie.

Mes deux blessures me faisaient énormément souffrir, surtout celle à la jambe. Je sortis quelques herbes médicinales de mon sac et je les appliquai ; cela me soulagea un peu, mais je sentis que j'aurais du mal à marcher normalement. Le jour commençait à poindre, et je décidai de me mettre en route le plus rapidement possible. L'endroit me paraissait trop dangereux pour y perdre du temps.

Ces satanées montagnes étaient toujours loin, et ma jambe de plus en plus douloureuse. Le ciel était lourd. Je ne rencontrai aucune forme de vie animale quelle qu'elle soit.

Après peut-être six à sept heures de marche entrecoupées de fréquents arrêts pour me reposer et me rafraîchir un peu, j'arrivai au

pied d'une montagne. Je trouvais un chemin partant devant moi et m'invitant à le suivre. Je pris quelque repos et repartit. La montée fut difficile, je peinais et soufflais, et l'idée que peut-être je ne trouverais rien au bout de ce chemin me désespérait. Je crus enfin mes efforts récompensés quand je vis sur ma droite un trou qui semblait s'enfoncer profondément à l'intérieur de la montagne.

Je m'avançais. Le sol était horizontal, mais humide et glissant, et j'avais du mal à ne pas tomber. Je parcourus quelques centaines de mètres, à la lueur d'une torche, quand tout à coup je m'arrêtai net devant un immense gouffre qui semblait sans fond. Il m'était impossible de continuer par là, ce n'était pas la bonne route. Je revins sur mes pas en traînant de plus en plus la jambe, si bien qu'arrivé à la sortie du tunnel je m'assis pour refaire mon pansement et remettre des herbes. Regardant autour de moi, je vis que je n'étais qu'à mi-chemin du sommet. Devrais-je poursuivre ou redescendre, ou chercher ailleurs ? Je commençais à regretter de m'être aveuglément fié à cette intuition sans fondement qui m'avait poussé vers les montagnes.

Quoiqu'il en fût, je décidai de reprendre la montée. Je voulais retrouver Silène.

La deuxième partie fut encore plus pénible que la première. Le chemin était grossièrement empierré et étroit, à chaque nouvel effort ma jambe m'arrachait un gémissement de douleur. Il faisait aussi de plus en plus froid ; de temps à autre je rencontrais aussi quelques plaques de neige.

J'avais un peu perdu la notion du temps. La nuit tomba, et je fus contraint d'allumer une torche. Je continuais mon chemin dans l'obscurité, la fatigue et la douleur. Je finis par trouver un endroit pour dormir derrière un gros rocher, je m'enroulai dans ma couverture et m'abandonnai à un profond sommeil.

Ce fut le jour qui m'éveilla. J'avais l'impression de n'avoir pas du tout dormi, tellement mon corps me semblait lourd, tellement j'avais envie de m'étendre sur une bonne couche et que tout soit fini, et que je puisse enfin me sentir en sécurité.

Je constatai avec de grandes craintes que ma plaie suppurait et que les dernières herbes que j'y avais appliquées n'avaient eu absolument aucun effet.

J'estimai qu'il me fallait encore un heure avant d'atteindre le sommet. En y réfléchissant maintenant, je souris amèrement en pensant à cette sorte de folie obstinée qui me faisait monter, toujours monter, sans savoir ce que j'allais trouver en haut, et même s'il y avait quelque chose. Et pourtant...

Pendant que je gravissais péniblement les derniers cent mètres, j'aperçus, tournoyant dans le ciel, un aigle d'une taille inouïe.

Enfin mon ascension se termina. De nouveau je m'écroulai, épuisé, me demandant ce que j'allais faire, si je pouvais continuer avec ma jambe qui me faisait tellement souffrir. Je mangeais, et regardant alentours, j'aperçus rapidement un sorte de crevasse de laquelle je m'approchais avec précautions. Bien m'en prit, car je n'étais pas à cinq pas de l'ouverture que je vis l'aigle piquer sur moi comme la foudre. Je me jetai au sol, ne pouvant même pas sortir mon arme. L'animal après avoir piqué remonta vers le ciel, puis replongea sur moi à une vitesse ahurissante.

Je rampai vers la crevasse tandis que l'oiseau me labourait régulièrement le dos de ses serres et de son bec. A l'intérieur de la crevasse, j'aperçus un escalier grossier qui s'enfonçait dans le noir.

Je m'y précipitai, après avoir subi une dernière attaque dans le cou. Je chutai dans l'escalier, et ressentis une vive douleur à l'épaule gauche. Quand je m'arrêtais enfin, tout mon corps n'était plus qu'une plaie.

Je me rassis tant bien que mal et j'allumai une torche. Je sortis une petite fiole, miraculeusement intacte, de ma besace et la bus. Quelques minutes après je me sentais mieux, mais ma jambe et mon épaule me faisaient encore souffrir. Je regardai autour de moi. J'étais dans un gouffre, à l'intérieur de la montagne, sur un escalier. Je mis à descendre. L'air était froid et humide, le sol mouillé, je faillis tomber à plusieurs reprises. Enfin, je fis face à une sorte de couloir horizontal creusé dans le roc. Ma torche éclairait peu, j'avançais prudemment.

Ce couloir me semblait infini. Tout à coup, le sol se déroba sous mes pieds et je tombais, réussissant par bonheur à ne pas me blesser davantage. J'étais dans un trou d'environ deux mètres de profondeur. Les parois étaient parfaitement lisses. Impossible d'accrocher une corde où que ce soit.

Maudissant mon sort, je sortis de gros pitons de mon sac et commençais à les planter dans le roc. Après deux heures d'un travail éprouvant, je parvins à me hisser hors de la fosse. Devant moi le couloir continuait.

Je ne savais plus depuis combien de temps je marchais quand soudain ma torche éclaira une porte de métal qui barrait le couloir. Sans réfléchir je tendis le bras et la poussai. Je ressentis aussitôt une secousse : mon bras pendait sans force à mon côté.

Je pénétrai dans une pièce de taille modeste, complètement taillée dans le roc. Je vis immédiatement une table couverte de fioles et de récipients de toutes formes, et derrière cette table, un fauteuil. Un homme y était assis. Il me regardait, et je restais figé, n'osant pas en croire mes yeux.

Silène. C'était Silène ! Son visage paraissait avoir cent ans. Ses cheveux étaient jaunes, ses grandes mains noires et craquelées. Il avait l'air harassé, et il ne bougeait pas, respirant à peine. Je ne m'étais pas encore remis de ma surprise quand il s'adressa à moi.

« Tu n'as souffert et espéré que pour me voir mourir.

Rassure-toi, mes expériences n'ont pas abouti... et ceux qui t'ont envoyé le savaient déjà. Ils ont voulu te tester, et tu as bien passé l'épreuve. Tu vas désormais pouvoir les servir : ne les trahis jamais, ils ne te le pardonneraient pas, et ils sont sans pitié. Adieu. »

Il mit sa main dans sa manche et en retira une fiole. Je me précipitai vers lui pour l'empêcher de... Trop tard ! J'entendis une formidable explosion, le monde devint rouge et chaud, puis noir et froid.

Je m'éveillais dans une clairière, le ciel était bleu, l'herbe fraîche me chatouillait agréablement le visage, je me sentais reposé. J'étais seul.

FIN

Des quantités de nouveautés apparaissent tous les jours. Le marché du jeu de rôle est atteint d'une frénésie qui ne cesse de croître. Tant mieux ! Nous allons tous, selon nos goûts, trouver un jeu ou un accessoire qui réponde idéalement à nos souhaits. Encore faut-il pouvoir se procurer ce qui apparaît sur le marché américain — le plus gâté du monde — sans avoir à se débattre dans les difficultés inhérentes à ces tristes temps de contrôle des changes... C'est pourquoi nous ne pouvons que nous féliciter du dynamisme de certains distributeurs français qui n'hésiteront pas à nous commander les articles dont nous rêvons en nous soulageant du fastidieux travail que représente, pour un non-spécialiste, la chasse aux nouveautés. En clair, cela veut dire qu'il vaut mieux s'adresser d'abord à vos boutiques préférées « bien de chez nous » avant de songer, en désespoir de cause, à passer commande à l'étranger. Afin de faciliter le travail de tout le monde, je vous donnerai l'adresse des firmes étrangères éditrices des articles dont je vais vous parler.

Il est désormais possible de voyager dans le temps. La firme **Yakinto** a découvert un antique parchemin qui contient la recette de ce genre de voyage. Avec *Timeship*, un JdR qui met en application les principes étranges décrits par ce vieux document, vous pourrez sauver Sodome et Gomorre ou assassiner le Führer. Des règles simples et rapidement apprises pour passer agréablement une soirée avec des amis qui n'ont jamais entendu parler de JdR. Un passe-temps bien gentillet à première vue, mais qui peut vous ouvrir des perspectives d'avenir inconnues par le passé. Très belle présentation. Si votre vingt-septième réincarnation dans l'univers antique de *Man, Myth and Magic* ne sait plus où aller, vous pouvez l'emmener en enfer grâce au module *Ascent to hell* ou en Egypte grâce à *The Egyptian Trilogy* qui contient aussi des additifs aux règles de *M, M&M*. (L'utilisation du dé à quatre faces ?)

Adresse : **Yakinto Publications**, P.O. 24767, Dallas, TX 75224, U.S.A.

Pour *Traveller*, après *The Traveller Book*, vient de paraître *The Traveller adventure*, un recueil de scénarios anciens et nouveaux en un seul livre à couverture cartonnée. A paraître dans la même veine, *The Traveller Alien* et *The Traveller encyclopedia*. Un nouveau *Traveller Starter Set* destiné aux débutants contient les règles de base et deux scénarios en une seule boîte. *The Best of Journal of the Traveller Aid Society* en est à son numéro 3. Un livret-supplément 12, *Forms and Charts*, contient des formulaires et des tables extrêmement utiles.

Adresse : **Games Designers Workshop**, P.O. Box 1646, Bloomington, IL 61701, U.S.A.

Parmi toutes les intéressantes ou regrettables productions de la **Judges Guild**, nous avons repéré *City State Warfare*, une boîte contenant des règles pour conduire des batailles à grande échelle et utilisables avec D&D principalement. Huit scénarios sont proposés.

Adresse : **JUDGES GUILD**, RR8 Box 9, 1221 N. Sunnyside Rd, C-5 Decatur, IL 62522-9709, U.S.A.



La firme **Blade**, vient d'éditer un JdR qui se joue dans le monde contemporain et qui porte le titre évocateur de *Mercenaries, Spes and Privates Eyes*. Ça peut mériter le détour... Il ne faut pas oublier que cette firme est déjà responsable des *Grimtooth's Trap I* et *II*, ainsi que du *City Book I*, hautement prisés par ceux qui aiment les beaux pièges (très mortels !) et les villes bien équipées.

Adresse : **Blade**, P.O. Box 1210, Dpt DW 11, Scottsdale, AZ 85252-1210, U.S.A.

Heritage, une entreprise connue pour ses figurines non distribuées en France, ou alors très peu, est en train de disparaître. Dans ses derniers sursauts, elle a eu le temps de sortir *Swordbearer*, un JdR médiéval Fastastique, dans une petite boîte en carton fragile qui contient trois petits livrets couverts d'une petite écriture bien serrée. Entre *Runequest* et *Chivalry & Sorcery*, un jeu qui aurait pu être très intéressant et qui mérite un coup d'œil sérieux, d'autant plus qu'il n'est pas cher.

Adresse : **Heritage**, 14001 Distribution way, Dallas, TX 75234, U.S.A.



quoi de neuf aujourd'hui ?

Du côté de **Chaosium**, pas grand chose de neuf, mais on ne peut pas se plaindre après la pluie de « packs » qui est tombée depuis le début de l'année. Une nouvelle qui peut vous intéresser : **Avalon Hill** a racheté les droits de *Runequest*, *Dragon Pass* et *Etric*. Cela veut dire que, désormais, c'est **AH** qui va distribuer ces jeux et les promouvoir comme ils le méritent. Les créateurs de **Chaosium** auront ainsi l'esprit libre de tous les soucis de commercialisation qui pouvaient faire d'eux des gestionnaires écrasés sous le poids de l'administration de leurs ventes. En attendant, les joueurs de *RQ* sont tout de même gâtés car ils pourront jouer tout seuls sous leur parasol grâce aux deux derniers *Soloquest* (*Scorpion Hall* et *The Snow King's Bride*) qui sont des merveilles. Ils pourront aussi se délecter de la lecture du *Runequest Companion*, un « must » pour les accrochés de Glorantha. On attend pour bientôt la sortie de *Superworld*, un jeu complet de Super-Héros construit à partir des règles de *Worlds of Wonder*. Quant à *Ringworld* (lisez *l'Anneau Monde* de Larry Niven, c'est magnifique !) il semble s'être perdu dans les brumes à venir pour l'automne.

Adresse : **Chaosium**, BO 6302-DW, Albany, CA 94706-0302, U.S.A.

Tant que j'y suis, il ne faut pas que j'oublie d'apprendre aux initiés des terribles secrets de *Call of Cthulhu* qu'un nouveau module-campagne vient d'être découvert dans les tiroirs de la firme **Theatre of the Mind Enterprises**. Il s'agit de *Arkham Evil* et il est si bien fait qu'il a reçu l'aval de **Chaosium**. En cherchant bien, **TME** a aussi mis la main sur un second module, *Death at Dunwich* qu'elle va oser publier bientôt. Jusqu'ou iront-ils ?

Adresse : **Theatre of the Mind Enterprises**, 2706 Hamilton Drive, Kirkwood, NJ 08043, U.S.A.

Iron Crown Enterprise a réussi à décrocher les droits d'éditer des modules inspirés directement des œuvres de Tolkien. Les amoureux des terres du Milieu peuvent désormais s'aventurer, dans le cadre de leur jeu favori, dans *Middle Earth* (Une belle carte du monde de Bilbo, accompagnée d'un livret descriptif). **ICE** propose aussi des modules pour ce monde. *The Court of Ardor* va bientôt prendre la suite de *Angmar, Land of the Witch King* et de *Umbar, Haven of Corsairs*. Ces modules sont utilisables avec tous les jeux de rôle médiévaux-fantastiques, bien qu'**I.C.E.** essaie de promouvoir son propre système de jeu, *Rolemaster*, qui vaut ce qu'il vaut... Quatre autres modules tolkiennes-ques (ça va ?) sont en cour de parution.

Adresse : **Iron Crown Enterprise INC**, P.O. Box 1605, Charlottesville, VA 22901, U.S.A.

Les créateurs de chez **F.G.U.** n'ont pas de limites. Après avoir réécrit les règles, touffues en diable, de *Chivalry & Sorcery* pour les présenter dans une magnifique boîte, ils se sont intéressés aux nombreux casse-cou qui, en France comme ailleurs, sont à la recherche d'aventures. Trois scénarios dans un même livret, c'est ce que les joueurs de *Daredevils* vont trouver dans *Deadly Coins*, le nouveau module créé à leur intention et qui sera suivi par *The Menace Beneath the Sea*. En outre, nous apprenons que des Villains veulent propager un virus très dangereux en utilisant une bombe atomique. Heureusement que les Vigilantes de tous poils qui protègent l'humanité peu méritante n'en feront qu'une bouchée dans le cadre du module *F.O.R.C.E.*, récemment édité, avant de partir à la recherche d'adversaires nouveaux dans *Opponents Unlimited*, encore un super-module pour super-héros de *V&V*. Que vous rêviez de vivre la vie d'un corsaire ou d'un officier de la marine de Sa Majesté au cours des années 1750-1820, vous respecterez le code de conduite que vous propose le nouveau jeu *Privateers and Gentlemen*, un JdR qui fera de vous un « homme de fer sur des vaisseaux de bois ». Vous pourrez aussi jouer de formidables batailles navales avec des miniatures en appliquant les règles de *Heart of Oak*, qui sont compatibles avec *P&G*. La qualité des simulations proposées par **F.G.U.** reste égale à elle-même, à tel point qu'on se demande comment les wargames ont réussi à survivre.

Adresse : **Fantasy Games Unlimited**, P.O. Box 182, Roslyn, NY 11576, USA.

Victory games, pourtant spécialisé dans les wargames, annonce l'arrivée prochaine de *James Bond*, un JdR très spécial pour ceux qui rêvent d'incarner un agent très spécial, entouré de jolies filles et de gadgets aussi surprenants qu'efficaces. Si vous possédez la musique, achetez les paroles.

Adresse : **Victory Games**, 43W 33rd Street, Suite 603, NY 10001, USA.

La **Fasa**, déjà réputée, auprès des joueurs de *Traveller* et auprès de ceux qui possèdent *Thieves'World*, pour la qualité de ses modules, vient d'éditer, après *Behind Enemy Lines* et *Grav Ball*, un JdR inspiré directement du fameux feuilleton *Star Trek*, dont il porte d'ailleurs le nom. Mais ce n'est pas tout ! Vient aussi de paraître *Star Trek II, The Wrath of Khan*, qui est une collection de figurines et de miniatures compatibles avec le JdR. Comme cela, on peut disposer de matériels adaptés pour jouer correctement. Bravo la **Fasa** !

Adresse : **Fasa**, P.O. Box 6930, Chicago, IL 60680, USA.

On annonce la sortie prochaine d'un JdR tiré de la série de livres qu'Ann MacCaffrey a consacré au monde de Pern (seul le premier volume de cette série est actuellement disponible en France sous le titre *Le vol du Dragon*, en livre de poche). Ce jeu s'appellera *Dragonriders* et s'il est vraiment fidèle aux romans dont il est tiré, il ne manquera pas d'être original.

Adresse : **Mayfair games**, P.O. Box 5987, Chicago, IL 60680, USA.

Citadel ne se contente plus de fabriquer des figurines. *Warhammer*, un jeu de rôle de combats de masse est à mettre à son crédit. Même si le jeu en lui-même ne constitue pas une véritable et géniale nouveauté, les règles prévues pour mener de grandes batailles (avec beaucoup de figurines !) peuvent mériter le détour. De toute façon, il n'est pas cher... Vaut-il plus ? Restons attentifs aux

dernières productions en matière de figurines, parce que les progrès sont nets lorsqu'on considère l'excellente qualité des nouvelles boîtes de figurines : « Remade » *Champions of Chaos*, « Remade » *Goody Knights of Law*, par exemple...

Et chez **TSR**, me direz-vous, qu'est-ce qu'ils fabriquent ? Comme toujours, plein de choses intéressantes. En particulier, ils viennent de sortir un complément indispensable à *Star Frontiers* pour régler les voyages et les combats spatiaux qui s'appelle *Knight Hawks*. Pour faire bonne mesure, ils vont aussi sortir des figurines (pas avant l'automne) pour *SF* : Quatre sets dans un premier temps : *Players Characters*, *Monsters*, *Federation spaceships* et *Sathar spa-*



ceships. De plus, pour *AD&D*, va paraître le *Monster Manual II*. Des figurines de monstres tirés de ce manuel vont venir compléter les quatre sets de figurines officielles de personnages *Clerics & Druids*, *Magic-Users & Illusionists*, *Fighters*, *Rangers & Paladins*, *Monks*, *Bards & Thieves* qui sont déjà disponibles. A première vue les figurines fabriquées par **TSR** sont très différentes de celles que fabriquait **Grenadier** du temps où la licence leur en était donnée. On peut se demander si elles feront l'unanimité auprès des joueurs français. Vous savez, les goûts et les couleurs...

Pour en finir avec ce qui se passe Outre-Manche et Outre-Atlantique, il faut signaler l'excellente production de **Grenadier** qui fabrique de très belles figurines pour *Call of Cthulhu*, ainsi que pour *Secret Agents* (?) et pour *Fantasy Lords* (??). En outre, une nouvelle série de figurines pour *Traveller*, en 25 mm va être éditée.

Adresse : **Grenadier Models Inc.**, P.O. Box 305, Springfields, PA 19064, USA.

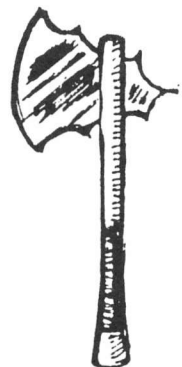
Et en France, alors ? Le premier JdR 100 % français vient d'apparaître sur certains rayons. Il s'agit de *l'Ultime Epreuve*, édité et distribué par **Jeux Actuels**. Un jeu d'Heroic Fantasy (Oooops ! Pardon, la Souris, je voulais dire d'*Epopée Fantastique*) qui s'adresse surtout aux débutants et qui ne dépaysera pas trop les habitués. Après avoir été essayé par de nombreux clubs, nous

espérons qu'il passera, lui-même, l'Ultime Epreuve. Nous l'analyserons dans le prochain numéro.

Du côté de Nice nous avons découvert un jeu qui s'appelle *Légendes* et qui devrait sortir aux alentours de fin septembre. Un système de règles complet et modulables qui permet de jouer dans divers cadres tirés des réalités mythiques. Pour débiter, un cadre Celtique est proposé, mais, très vite, il sera possible de découvrir les civilisations Arthuriennes, Gauloises, Aztèques, etc. Un jeu ambitieux qui devrait satisfaire ceux que les contes de fées dénués de rapport avec la réalité n'attirent pas. Une présentation superbe. Il sera distribué par **Jeu Descartes** : Un gage de sérieux.

Quant aux autres jeux français, nous ne sommes pas dans la confiance. Il nous reste à supposer qu'ils ne s'appelleront pas *Mutisme et Secrets* ou *Mieux Vaut Tard Que Jamais*. Respectons la loi du Silence...

Le téléphone sonne, le facteur arrive avec des nouveaux jeux pleins les bras, l'imprimeur hurle son désespoir... Il faut que je vous quitte pour que **Runes** puisse arriver à temps sous vos parasols.



AU RAPPORT

Tournoi de Sup'Aéro Mai 83

Dans le cadre de sa semaine d'animation, l'Ecole Nationale Supérieure de l'Aéronautique et de l'Espace (E.N.S.A.E., ou Sup'Aéro) a organisé un tournoi de AD&D le samedi 28 mai, à Toulouse. Les parties, de niveau 3, ont toutes démarré à 14 h. 30 et fini à 23 h., avec une pause d'une demi-heure vers 19 h. Chacune des quinze équipes était composée de cinq joueurs, soit 75 joueurs et 15 MD au total. Exceptions faites de Henri Balczesak (président de l'A.T.O.L.L.) et de Michel Van Haute, les Maîtres du Donjon et les deux « superviseurs » étaient tous des élèves de l'école, ce qui a permis une très bonne coordination. Par contre, si la majorité des équipes venaient de la région Toulousaine, de nombreux joueurs (le tiers environ) venaient de Nîmes, de Montpellier, de Bordeaux, et de Paris, et ceux qui le désiraient ont pu passer la nuit sur place, dans des chambres universitaires individuelles et se « remonter » au bar, puis au restaurant des élèves.

L'aventure elle-même était de fabrication « maison », et elle consistait, en gros, en l'exploration pleine de dangers du repaire d'un groupe de bandits peu classiques, et encore moins recommandables. Entre 100 et 150 spectateurs ont assisté à cette manifestation, gratuitement, et ont pu admirer la bonne qualité générale de toutes les équipes, en particulier de l'équipe gagnante, composée de : Joachim Gonzales (mieux connu sous le pseudonyme de « Speedy »), Véronique Debat, Philippe Padilla, Marie-Laure Chevrel et Fabienne Leclerc. Bien sûr, les jeux de rôle se prêtent peu à la compétition, mais les organisateurs avaient imaginé un système artificiel de points, et le classement uniquement fait par équipes, tenait compte à la fois de notes « objectives » (monstres « neutralisés », pièges déjoués, trésors récupérés, Points de Coup conservés, sortilèges dépensés, perte d'un personnage, etc.) et de notes « subjectives » (manière de résoudre certains problèmes, appréciation du MD, etc.).

Chaque MD avait un exemplaire complet, dactylographié, de l'aventure, extrêmement détaillé : la moindre pièce, la moindre créature étant définie de façon très précise, sans ambiguïtés, et de nombreux dessins étaient à montrer aux joueurs. Plusieurs réunions préliminaires avaient rassemblé tous les MD quelques semaines avant le tournoi (la période de préparation s'étant étalé sur deux mois), et en deux équipes, les MD qui ont « maîtrisé » au tournoi avaient testé l'aventure, en tant que joueurs, avant de mettre au point sa version définitive.

Les personnages (un guerrier, une guerrière, un clerc, un magicien, tous humains et du troisième niveau, plus un voleur hobbit du quatrième niveau) étaient tous prédéterminés, complètement pré-équipés, mais les

joueurs avaient quand même à choisir les sortilèges mémorisés par les deux jeteurs de sorts, au début de l'aventure, et surtout leurs alignements, obligatoirement pris dans le carré « Bon Droit, Neutre Bon, Neutre Droit, Neutre absolu ». Tous les participants nous ont assuré s'être bien amusés, et l'ambiance était tout à fait excellente ; l'excitation était à son comble au moment de l'annonce du classement et à la remise des lots, après une réunion « de concertation » de tous les MD, particulièrement animée elle aussi. Les joueurs qui avaient payé un droit d'inscription de 10 F, ont tous obtenu un « lot de consolation » constitué d'une figurine ou d'un stylo bille. Les onze premières tables (sur quinze) se sont partagées des lots plus « consistants », comme des jeux de dés « ivoire », ou « gemme », des boîtes de figurines, des modules, des livres de règles, etc. En plus des lots fournis par le club organisateur, de très nombreux et magnifiques lots étaient gracieusement offerts par la boutique l'Œuf Cube de Paris, la firme France Double R (qui distribue D&D en français), la boutique l'Œuf Cube de Paris et la boutique Jeux Descartes de Toulouse.

Le succès du tournoi a été complet, puisque la grande presse régionale (La Dépêche du Midi) a annoncé et commenté l'événement, de façon très élogieuse, et que la radio régionale (Radio-France Midi-Pyrénées) a consacré une émission d'un quart d'heure au jeu de rôle en général et au tournoi en particulier. Le soutien logistique de l'A.T.O.L.L. s'est avéré, en la circonstance, précieux.

Voici l'adresse des organisateurs : Club D — Association des Elèves de l'ENSAE — 10 Avenue Edouard Belin — 31 400 Toulouse. Ceux-ci, le lendemain, exténués mais très heureux, se sont promis de récidiver en automne. Y serez-vous ?

Metz, 18 et 19 juin 1983

Profiter du Festival de la Science Fiction et de l'Imaginaire de Metz pour réaliser une opération promotionnelle axée sur les jeux de rôle et les wargames était sans aucun doute une bonne idée. Au cours des deux jours de cette exposition, le public du festival a pu découvrir un univers qui lui était encore inconnu. Panneaux d'exposition, parties de démonstration (D&D, Dragonquest et Runequest, sans oublier Car Wars et SURTOUT Saga Galactique présenté par son créateur Xavier Jacus), démonstration de jeux vidéo (console COLECO, Apple II) et exposition/concours de figurines peintes, tout avait été mis en œuvre pour accrocher

l'attention des visiteurs. Les organisateurs tiennent à remercier de leur participation les joueurs du « Graouilly Ludique » et de « l'Épée Reforgée », les deux clubs messins, ainsi que ceux des Loups du Téméraire de Nancy. Merci également à Didier Guiserix pour son appui et sa présence ainsi qu'à l'Œuf-Cube de Paris et aux relais Jeux Descartes de Metz.

Attention ! Tout cela n'est paraît-il qu'un début et d'autres opérations du même genre devraient être réalisées au cours de l'année à venir.

Pour tout renseignement s'adresser à : Jean BALCZESAK 19d rue des Vosges 57070 METZ. Tél. : 736. 70. 54.

A bientôt !

Rapport : Nancy, le 14 mai 1983

14 h 32. Arrivée au centre social « Haut-Rivage » de Saint-Max, banlieue de Nancy. Une convention y est organisée aujourd'hui par le club « Les Loups du Téméraire ».

1^{ère} rencontre : Une représentante de la presse locale cherche désespérément quelqu'un pouvant expliquer ce qu'est un Jeu de Rôle (« Pardon ? ») en une ligne maximum. Souhaitons-lui bonne chance tout au long de sa quête.

14 h 35. Surprise. Assez peu de participants, mais l'ambiance est bonne, c'est le plus important.

2^e rencontre : Nous sommes accueillis par Xavier Jacus chef de meute des « Loups... », organisateur de l'événement et concepteur de wargames (Saga Galactique et Gergovie aux éd. Cornejo). Gentillesse et enthousiasme à toute épreuve.

14 h 45. Nous nous installons et commençons à discuter avec les joueurs nancéens. Sourire. On parlera D&D (le gros problème du club de Nancy), Traveller, Dragonquest...

3^e rencontre : Entretien avec Alain Cornejo des simulations du même nom. Oui, les jeux commencent à se vendre en France et l'avenir semble prometteur. Alain parvient à vivre de ses revenus de concepteur-éditeur de jeux, mais encore très loin d'être millionnaire. Projets en cours : la traduction de Trunnels & Trolls pour Jeux Actuels et la mise au point d'un wargame consacré au début de la campagne d'Autriche de 1809.

15 h 35. Exposition de peintures à forte influence SF exécutées par un jeune talent local (Pas mal !).

4^e rencontre : Entrevue avec Didier Guiserix, rédacteur en chef de Casus Belli, et Agnès Pernelle, la ravissante maquettiste du même journal. Didier, satisfait d'avoir mené à son terme une partie de Diplomacy pour la première fois de sa vie, est d'un abord on ne peut plus sympathique. Ses passions actuelles : les formules de mise en page pour son journal, le dessin (il nous confie avoir été un dessinateur avant d'être un joueur), la radio (il participe à Intersidéral l'émission de Ph. Manœuvre sur France-Inter et cela tous les vendredis soirs) et les jeux de rôle (notamment Daredevils en tant que joueur).

20 h 15. Discussion autour d'un buffet froid. Echange de souvenir marquants (horribles et merveilleux) de parties anciennes.

21 h 45. Alors que les joueurs repartent vers de nouvelles aventures, nous quittons la convention.

Dehors, il pleut. Chien de temps !...

J. Balczesack et J.-M. Daniszewski

PETITES ANNONCES

Décidons de fonder un club : « La Horde Chevaleresque » se proposant d'éveiller l'esprit ludique des habitants de la région de Brive-la-Gaillarde. Jeux de Rôle (D&D), wargames (époque napoléonienne). S'adresser à Didier Brutus, 10, rue Emile-Magne, 19100 Brive. Tél. (55) 87.11.42.

Un message à tous les Marseillais qui seraient intéressés par la création d'un nouveau club. Contactez rapidement l'impatient :

Philippe Guichard
15, Bd Guizel
La Viste 13015 Marseille
Tél. (91) 60.77.14

Je propose pour les MD « romanesques », un programme de ZX81 (option + 16K) permettant de s'abstenir de parler sans cesse de HP, d'ajustements, etc, et de se passer des références continuelles aux tables. Ce programme contient les tables de personnages, un « dé » à vingt faces, un affichage du score, la localisation du coup, les points de dégâts, etc, selon les personnages. Avis aux amateurs : si un possesseur de ZX81 est intéressé, qu'il m'écrive.

Marc de Banville
Le Creux de Giraud
Route de Malmont
42500 Le Chambon Feugerolles.

Un claquement sec tira le sorcier aux yeux de glace de sa rêverie. Un long poignard au manche d'os sculpté s'était planté dans la cloison de bois, retenant un parchemin vieilli où était écrit en runes rouges : « Viens le sixième jour de la semaine, quand le cadran solaire marque 15 h, dans le sombre castel qui porte le nom, ô combien barbare, de Foyer Culturel du Haillan, dans la région de Bordeaux. Là, tu trouveras ceux que tu cherches, les grands créateurs ou « Role-Players ». Là, ils s'affrontent sur Dragon-Quest, Space Opéra, et cherchent d'autres maîtres pour animer des parties d'autres jeux. Si tu veux te renseigner, un seul moyen : le cordon magique, ou « Thailéfaune » avec un seul numéro : le 34.05.50, à Bordeaux ». Le sorcier jura en lui-même et sortit d'un pas décidé...

Jean-Michel Ringuet
33160 St Médard en Jalles.

OHÉ, LES CLUBS !

Nous vous présentons ci-dessous une feuille de club, destinée à mieux vous connaître, vous, les clubs. Retournez cette fiche à notre adresse habituelle (Runes, 14-16, rue Fonvielle, 31000 Toulouse). Dans chaque numéro de Runes, nous présenterons plusieurs clubs comme nous vous le faisons dans ce numéro pour le « Parabellum Club Varois » et « La cave du Magicien ». De plus, dans les numéros suivants, nous rappellerons systématiquement le nom, l'adresse et les horaires des clubs déjà présentés.

Club « Parabellum Club Varois »
Maison de quartier
56, rue Félix-Muyol - Pont du Las
83000 Toulon
Tél. (94) 62.13.59

Président : Michel Serrat
Création : avril 1982
Horaires : mercredi après-midi, samedi après-midi, dimanche après-midi
Cotisation : 30 F annuel
Inscrits : 105
Jeux : D&D, Top Secret, Wild West, quelques wargames.

Manifestations : 1^{er} tournoi du Var, avril 83. Projets : 2^e tournoi du Var, fin juillet 83. Convention à Toussaint.

Club « La cave du Magicien »
Salle de quartier « La pergola »
Rue d'Alco
34100 Montpellier
Tél. (67) 70.18.50

Président : Jean-Philippe Lopez
Création : 7 mars 1983
Horaires : les samedis soirs à partir de 19 h 30/20 h
Cotisation : 5 F à l'année + 10 F par mois
Inscrits : 16 adhésions, 98 demandes d'adhésion
Jeux : D&D, Runequest, Boot Hill, Top Secret, Gamma World, Diplomacy, Kingmaker, Les 7 Royaumes Combattants, Divine Right
Projets : Championnat « Languedoc-Roussillon » en septembre.

Fiche de club :
(à découper ou à photocopier)

Nom du club :

Adresse :

Président :

Date de création :

Nombre de membres :

Horaires :

Jeux pratiqués (par ordre décroissant) :

Cotisation :

Manifestations passées :

Projets :

Remarques diverses :



VOUS DITES ?



De la Guilde de la Haute Vallée de l'Aude à celle des Runes,

Nous avons lu avec enthousiasme vos trois parchemins. Tout y est bon ! Et en particulier « Il n'y a pas de sot métier » de l'illustre et noble famille Balczesak et également « La souris de la bibliothèque ». En imitant ce sympathique animal, nous avons envoyé en mission quelques collègues courageux. Après quelques mauvaises rencontres, ils entrèrent dans une crypte où, enchassés dans de somptueux présentoirs, ils trouvèrent d'anciens grimoires écrits par un antique sage, notre maître à tous : François Rabelais. Et de ces grimoires nous avons tiré les titres de nos discrets collègues, remplaçant ainsi les titres français.

Je vous les livre donc afin que ces connaissances ne se reperdent pas dans de sombres cryptes, et pour compléter le Runes n° 1. Entre parenthèses le mot anglais :

- 1) Averlan (*Rogue*)
- 2) Forfant (*Footpad*)
- 3) Coupe-Bourse (*Cutpurse*)
- 4) Ribleur (*Robber*)
- 5) Racledenare (*Burglar*)
- 6) Tirelupin (*Filcher*)
- 7) Galien (*Sharper*)
- 8) Galefretier (*Magsman*)
- 9) Voleur (*Thief*)
- 10) Maître Mousche (*Master Thief 10th level*)
- 11) Maître Voleur 11^e niveau (*Master Thief 11th level*)

Et ensuite Maître Voleur avec le niveau. Gloire à toute l'équipe de Runes. Salut.

Michel Schoenacker (Limoux).

Ton idée est excellente ! A quand les équivalents (rabelaisiens ou autres) des titres des clercs, des guerriers, des magiciens, etc ?

Cher Runes,

Pour la question de traduire les anglicismes, c'est OK. Ces anglicismes sont une vieille habitude : à force de lire tout en anglais, on a tendance à garder certains mots tels quels.

Malgré tout, les anglicismes ne sont pas gênants, et j'aurais plutôt tendance à les aimer et à les trouver plus « Faériques » : en effet, « Hit Points » ou « Hit Dice » sonnent mieux que « Points de Coup » et « Dës de Coup ».

De plus, on s'y retrouve mieux : si l'alignement d'un monstre ou d'un personnage est donné en anglais (par exemple « Chaotic Evil »), on comprend tout de suite, alors qu'un « Mauvais Chaotique » nous oblige à retraduire. En outre habitués que nous sommes à NG, LG, CE, etc, en rencontrant les initiales NB, LB, MC, etc, il peut y avoir confusion.

D'autant plus que ces descriptions sont faites pour des joueurs de D&D, donc des personnes qui ont lu les règles en anglais. Quoique maintenant que les règles du

« Basic Set » ont été traduites, on ne va plus pouvoir le dire.

Bonne chance pour le prochain numéro de Runes. A bientôt.

Louis-Anne de Vaulchier (Paris).

Nous aussi, nous avons été « nourris » de règles en anglais, et nous avons bien du mal à nous défaire du français. Mais, comme tu le dis, ce n'est qu'une question d'habitude, aussi pourquoi ne pas en changer, en pensant à tous ceux (ils sont très nombreux) qui ne comprennent pas un mot (ou presque) à la langue de Shakespeare... Non seulement certains jeux sont ou vont être traduits, mais il ne faudrait pas oublier les nouveaux jeux de rôle inventés en France. Nous avons choisi de nous en tenir strictement au français, et si cela nous est quelquefois pénible, voire impossible, nous espérons que le plus grand nombre d'entre vous, en particulier les débutants, en sont satisfaits.

Chers amis de Runes,

C'est avec joie que je découvre votre fanzine par l'intermédiaire de mon MD.

Tout d'abord félicitations et longue vie à cette revue française de très bonne qualité.

Je suis joueur de AD&D et « Referee » (arbitre) de Traveller. A ce propos je vous adresse un souhait : Traveller est un jeu très difficile à diriger car le travail personnel est très important et les scénarios ou campagnes beaucoup moins structurés que, par exemple, pour D&D. Aussi un peu plus d'articles ou d'aides pour ce jeu de rôle très riche seraient les bienvenus.

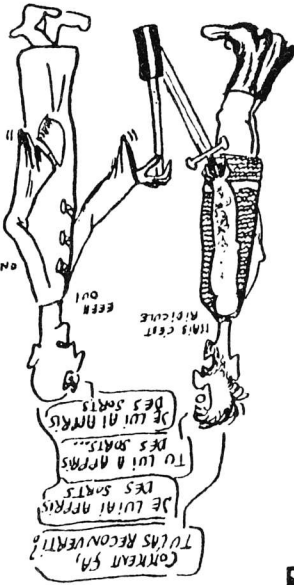
Je prépare actuellement des aides pour l'Arbitre à l'aide d'un Apple II, et quand j'aurais quelque chose, je vous l'adresserai.

Amitiés.

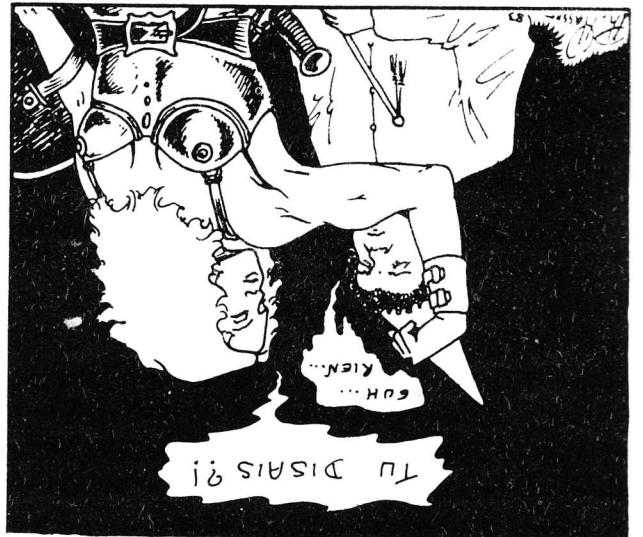
Yves Robert (Chateauroux).

Il est vrai que Traveller est un jeu formidable s'il est maîtrisé par un très bon Arbitre... En fait, c'est un peu ce que l'on peut dire de la plupart des jeux de rôle, non ? Augmenter la part de Traveller dans Runes, ce n'est pas si facile que cela. Il occupe déjà une rubrique régulière d'environ deux pages par numéro, ce qui est beaucoup par rapport aux autres jeux (exception faite de AD&D).

Néanmoins si tu as des articles à proposer, nous leur trouverons certainement de la place !

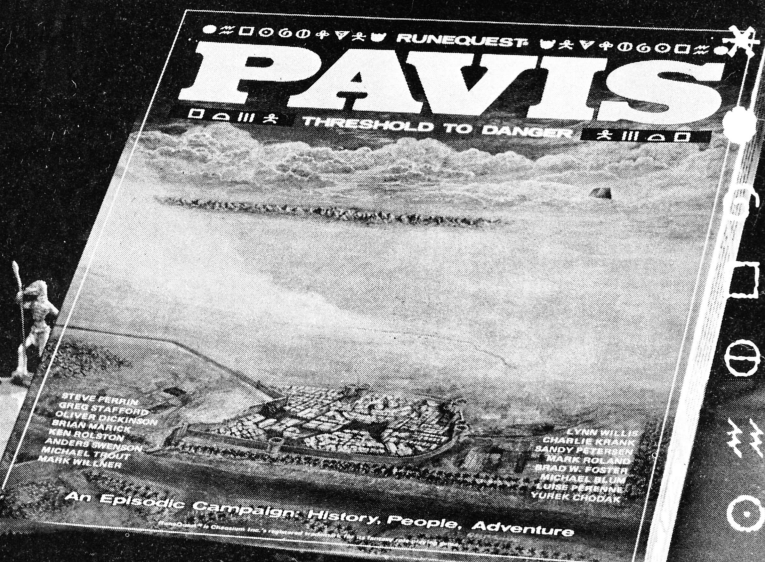


PRGHI !



Le système

RUNEQUEST



BOÎTE DE JEUX
BASE 173 F

Boîte contenant tout le matériel de base pour jouer, règles, dés, scénarios pour débutants.

Cults of Prax	103 F
Foes	154 F
Cults of Terror	123 F
Gateway Bestiary	102 F
Plunder	85 F
Rune Masters	77 F
Trollpack	230 F
Character & adventure sheets	22 F
Questworld	200 F

RUNEQUEST ET TOUS SES ADDITIFS SONT EN ANGLAIS.



FIGURINES 58 F

Chaque boîte contient un set de 10 figurines

RUNEQUEST SET ONE:	Humanoids Adventurers
RUNEQUEST SET THREE:	Attack of the Broo

ORIGINAL RUNEQUEST	SET FOUR: Brool
RUNEQUEST SET FIVE:	Dragonewts
RUNEQUEST SET SIX:	Humanoids and Aldryami
RUNEQUEST SET SEVEN:	Flying Creatures

Smoke Pipe Holow	185 F
Griffin Mountain	185 F
City of Lei Tabor	77 F
Duck tower	61 F
Duck pond	61 F
Broken tree inn	46 F
Runequest bordelands	205 F
Soloquest	62 F
Soloquest II:	
Scorpion hall	62 F
Soloquest III:	
Snow King's bride	62 F

PAVIS
230 F

Dans nos boutiques...



**JEUX
DESCARTES**

PARIS
RIVE GAUCHE (5^e)
40, rue des Ecoles
RIVE DROITE (8^e)
15, rue Montalivet
LYON (2^e)
13, rue des remparts d'Airay

... ou par correspondance

Bon de commande

..... total

..... frais de port

..... et d'emballage + 15 F

..... A payer

A retourner ainsi que votre règlement à Jeux Descartes, 5 rue de la Baume 75008 PARIS

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse. CB16 R4