RUNES

15f

Le Bimestriel des Jeux de Rôle



JANVIER 83 N°1

L'ŒUF CUBE

VOUS PROPOSE
LES WARGAMES
LA SCIENCE-FICTION
ET LES ROLE-PLAYING
DE TOUS LES ÉDITEURS

SIMULATION PUBLICATION
AVALON HILL
BATTELINE
GAME DESIGNER WORKSHOP
EON GAMES
TSR HOBBY GAMES
INTERNATIONAL TEAM
FANTAC GAMES
METAGAMING CONCEPT
FANTASY GAMES UNLIMITED
Y A QUIN TO
CHAOSIUM
DIMENSION SIX INC.
GAMES LINE
J.P. DEFIEUX
OPERATIONAL STUDY GROUP
PHOENIX GAMES
CONFLICT INTERACTION ASS.
GAMESCIENCE

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
nnus vous indiquons si les titres
désirés sont disponibles, les prix
et les frais d'envoi.

Expédition immédiate à réception
de votre chèque ou mandat.

NOUVEAUTES DU MOIS

THIEVES WORLDS chaosium	230 F
CITIES BOOK flying buffalo	I30 F
GRIMTOOTH TRAPS les pièges	65 F
MONSTERS CARDS n° 1 à 4 pièce	20 F
DUNGEON FLOOR PLAN int.ou extér.	52 F
THE FREE CITY OF HAVEN gamelords	I85 F
SPACE OPERA fgu	I65 F
PIRATES AND PLUNDERS yaquinto	210 F
MAN MYTH AND MAGIC yaquinto	210 F
CALL OF CHTULLU chaosium	205 F
STORMBRINGER chaosium	225 F
WORLDS WONDER chaosium	205 F
KILLER steve jackson	50 F
BORDERLANDS runequest	215 F
JUDGE DREDD workshop games	II5 F
STAR FRONTIERS rôle playing TSR	I30 F
GANG BUSTERS rôle playing TSR	I45 F
VILLAINS & VIGILANTES fgu	I40 F
SUPER VILLAINS task force	II5 F
STAR PATROL gamesciences	200 F
SHOOTOUT AT THE SALOON nova	I65 F
DAREDEVILS fgu	I75 F
GI ANVIL OF VICTORY avh	270 F

DUNGEONS & DRAGONS ENDLESS QUEST BOOK

RETURN TO BROOKMERE	20 F
DUNGEON OF DREAD	20 F
PILLARDS OF PENTEGARN	20 F
MOUNTAIN OF MIRRORS	20 F

avec règles en français

ACE OF ACES nova	I95 F
CIVILIZATIONS avh	235 F

revues spécialisées

WHITE DWARF	I5 F
DRAGON	45 F
SPACE GAMMER	25 F
BEST OF THE DRAGON VOL I	45 F
BEST OF THE DRAGON VOL 2	45 F
BEST OF THE WHITE DWARF articles	25 F
BEST OF THE WHITE DWARF scénarios	25 F
CATALOGUE CITADEL FIGURINES	I0 F

RUNES N°1
Publié par l'ATOLL
1, passage St Jérôme
Centre Commercial St Georges
31400 TOULOUSE

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION :

Henri BALCZESAK, Pdt de l'ATOLL

REDACTION :

H. et D. BALCZESAK
Ch. ROSSIQUET
S. DONNET

IMPRIMERIE :

COREP - TOULOUSE

DEPOT LEGAL N°
4ème trimestre 1982

COMMISSION PARITAIRE :
en cours.

ONT PARTICIPE A CE NUMERO:

S. CARRERE — A.M. ZINS
J. BALCZESAK — G. WEBER
O. RAYNAUD — M. PENAUD
P. MERMOUD — S. RADDI
P. SALLERIN

UN GRAND MERCI à tous ceux qui, par leurs conseils et leurs encouragements nous ont aidé à publier ce numéro.

Si vous voulez participer à la rédaction de "RUNES", vous pouvez envoyer vos articles, dessins et suggestions à : "RUNES" - 1, passage St Jérôme - Centre Commercial Saint-Georges - 31400 TOULOUSE - Tél. (61).23.73.88.
Les originaux ne seront pas rendus.

SOMMAIRE:

* PLUS FORT... OU MEILLEUR ?
  Henri Balczesak 4
* LE COIN DE L'ERUDIT
  Débée 5
* A PROPOS DE L'ALIGNEMENT DANS AD&D
  Aredhel le Pensif 6
* IL N'Y A PAS DE SOT METIER
  Dominique et Henri Balczesak 8
* AU BONHEUR DES MAGES 10
* NOS AMIES... LES BETES 12
* SUPER-HEROS MODE D&D
  Christian Rossiquet 13
* RUNES VOUS AIDE 17
* LE COIN DU TECHNICIEN - Une nouvelle initiative
  Sylvain Donnet 20
* IDs POUR MDs - L'île de la folie
  Olivier Raynaud 23
* LA SOURIS DE LA BIBLIOTHEQUE
  Dominique Balczesak 29
* TRAVELLER
  Jean Balczesak 33
* DES MAGICIENS... PAS DES TECHNICIENS !
  Nielven de Lien 36
* LE COURRIER DES LECTEURS 38

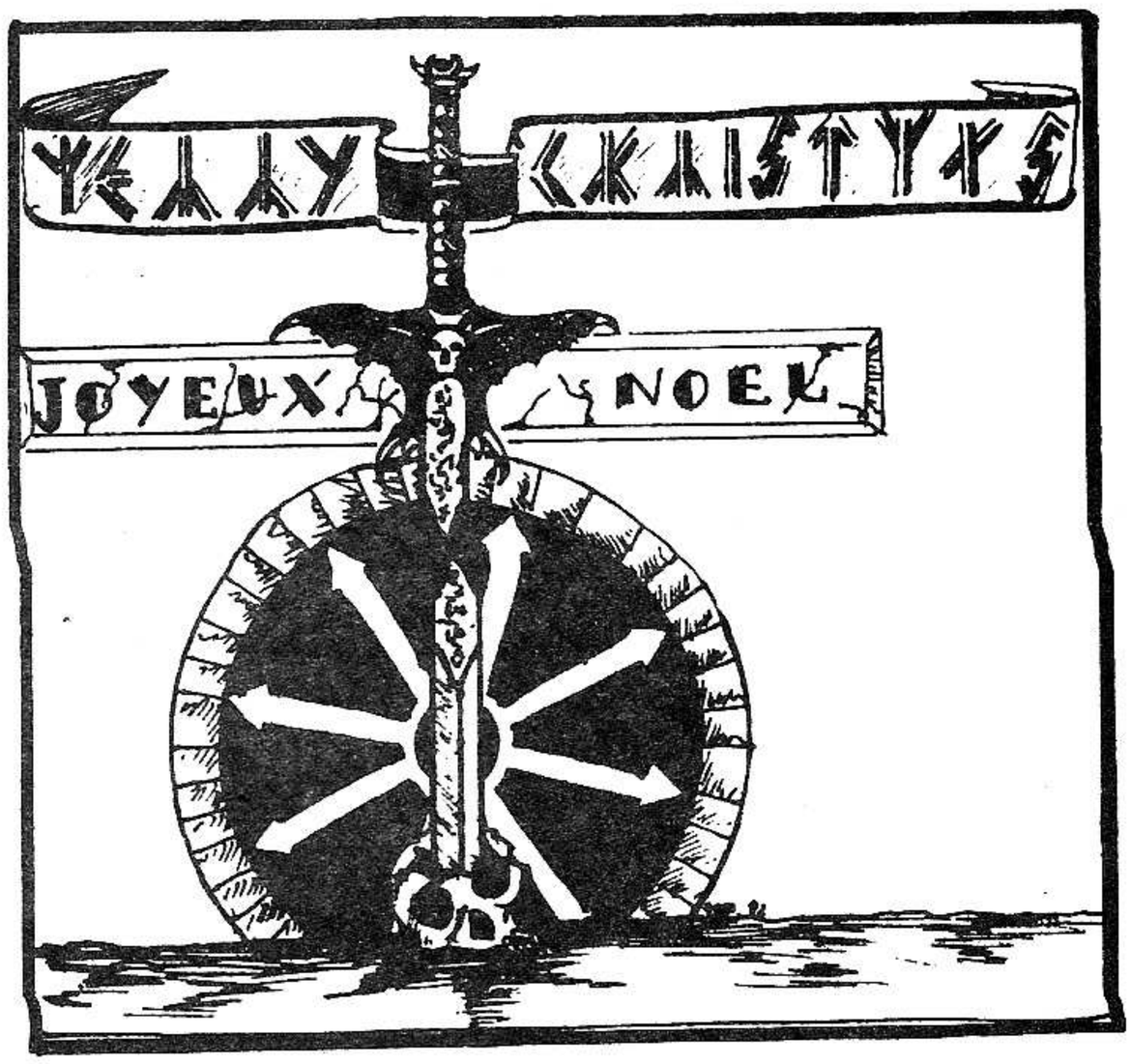
EDITORIAL

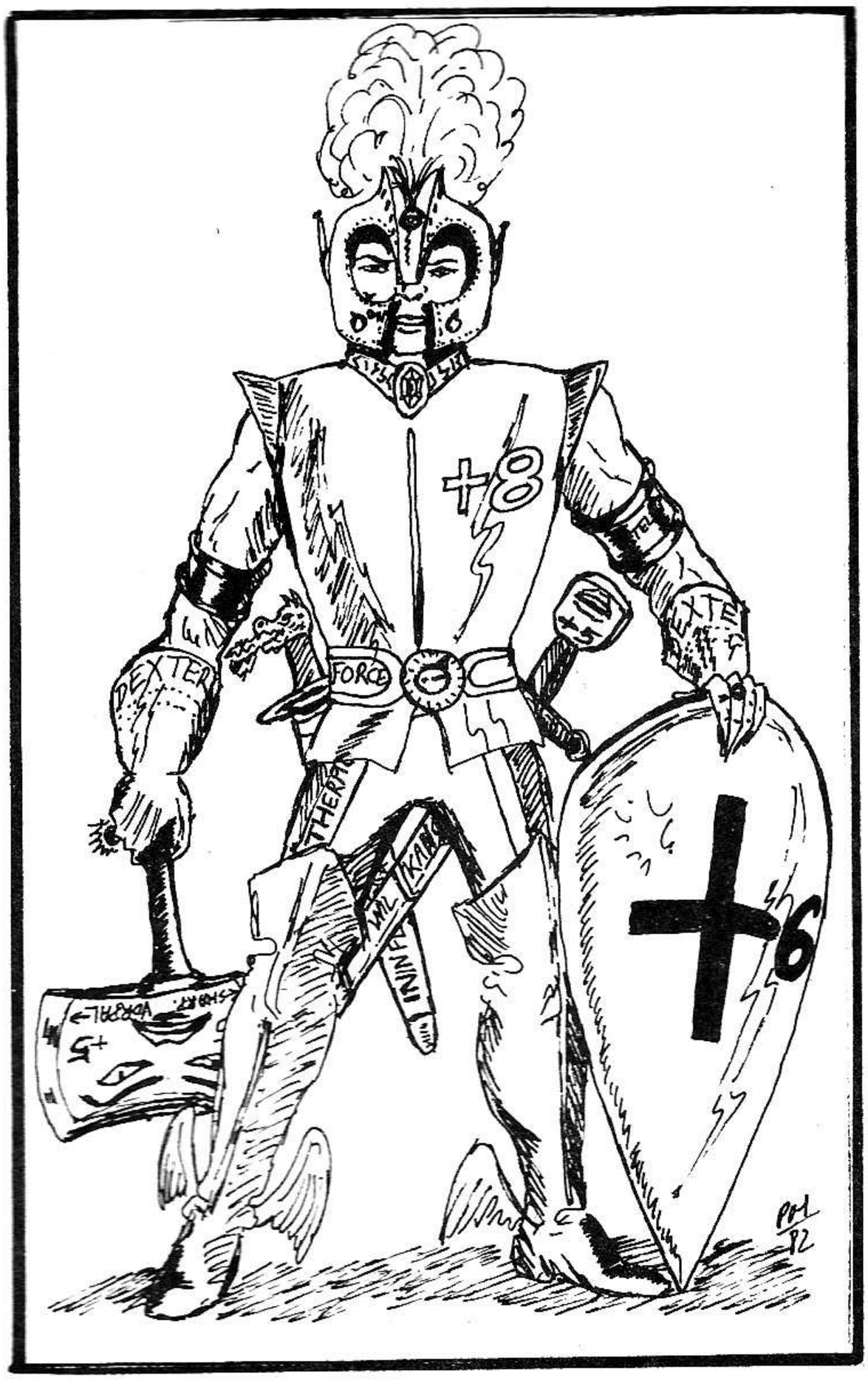
Beaucoup d'entre nous déplorent le fait que la pratique des jeux de rôles nécessite une certaine connaissance de la langue anglaise. Beaucoup aussi regrettent qu'il n'existe pratiquement pas de publications en français qui traitent principalement des jeux qui les passionnent. Beaucoup, enfin, sont déçus dans leur espoir de trouver les conseils et les idées qui pourraient les aider à mieux jouer au cours des longues parties qui prennent une grande part de leur temps libre. Certains d'entre vous, apprenant que nous avions décidé de créer une association et de publier un fanzine axé essentiellement sur les jeux de rôles, nous ont contacté pour nous encourager et pour nous aider. C'est pour répondre à tous ces espoirs que l'A.T.O.L.L. (Association Toulousaine d'Organisation de Loisirs Ludiques), créée au cours du mois d'août à Toulouse par quelques passionnés, a décidé de publier "RUNES", le premier fanzine sérieux des adeptes fervents des jeux de rôles. Une mine d'idées, une source d'inspiration, un tremplin pour les imaginations, une tribune de discussion, une voix pour les joueurs, "RUNES" peut être tout cela avec votre aide et votre participation. Journal d'amateurs (au sens éthymologique du terme), mais d'amateurs exigeants, nous ferons de "RUNES", en collaborant sérieusement, l'organe intéressant que nous avons tous rêvé de créer ou de lire en français. Il nous faudra être exigeants pour maintenir un niveau de qualité qui puisse satisfaire notre soif de jeux, c'est pourquoi il ne faudra pas que vous hésitiez à considérer ce fanzine comme votre fanzine et que vous nous fassiez parvenir vos suggestions, vos critiques, vos dessins et vos articles. Nous avons tous, puisque nous sommes des "mordus", échafaudé des projets que nous aimerions faire partager avec d'autres joueurs et "RUNES" va enfin nous donner les moyens de nous exprimer...

Ce premier numéro est un "ballon d'essai". Nous savons bien qu'il n'est pas parfait. Mais nous savons aussi qu'il vous intéressera parce que ses colonnes vous sont ouvertes. Nous nous sommes donné beaucoup de mal, prenant notre temps sur les nombreuses parties que nous aurions pu jouer, mais nous l'avons fait avec l'espoir de réveiller les enthousiasmes en montrant qu'il est possible, désormais, de lire en français un fanzine qui parle de nos jeux de rôles favoris. Si vous êtes nombreux à nous soutenir, si nous pouvons être assurés que "RUNES" peut vous plaire, nous en améliorerons la présentation et le contenu pour répondre à vos désirs.

A bientôt.

Henri BALCZESAK





Plus fort... ou MEILLEUR ?

par Henri

Il arrive fréquemment qu'un joueur se présente à la table de jeu avec un personnage exceptionnellement puissant. Que cette puissance s'exprime par un niveau extraordinaire de ses caractéristiques de base (Force, dextérité,etc...), par la possession d'un grand nombre d'objets magiques ou par la présence auprès de lui d'un nombre respectable de "henchmen" de classes variées, elle donne immédiatement au MD la crainte de voir son donjon trop faible. C'est pourquoi celui-ci, par pur souci de rétablir l'équilibre, en vient à modifier ses projets initiaux et à laisser libre cours à son imagination pour faire intervenir des événements suffisamment dangereux pour faire courir quelques risques réels à un tel personnage. Et, ainsi, le jeu tourne rapidement à "MD contre joueurs", jeu dont le gagnant est, à coup sûr, le MD. Il lui suffit en effet, de truquer quelques jets de dés ou de lancer quelques monstres, eux aussi, puissants pour rétablir un équilibre que seul le joueur qui en sera forcément la victime sera accusé d'avoir détruit.

La seule manière d'éviter ce genre de problème est de faire comprendre aux joueurs que l'important n'est pas d'être "plus fort" mais tout simplement de devenir "meilleur".

A mon avis, si un joueur se présente avec un personnage anormalement puissant, c'est principalement pour l'une des deux raisons suivantes : soit parce qu'il craint que ses propres qualités de joueurs ne lui permettent pas de faire survivre un personnage "normal" ou soit parce que, considérant que le jeu est une compétition entre joueurs, il est venu démontrer qu'il est "le plus fort". Ces deux attitudes méritent quelques commentaires.

Beaucoup de joueurs font des expériences malheureuses avec leurs premiers personnages et se rendent vite compte que si les donjons sont cohérents et bien menés, il leur faut jouer avec prudence et sagesse. Or ces deux qualités sont précisément celles qui font le plus défaut au joueur moyen qui est par nature fougueux et téméraire (autour d'une table de jeu). C'est pourquoi ils pensent qu'une grande puissance de leur personnage pourra les garantir contre les conséquences de leur manière trop spontannée de jouer.

Mais ne trouve-t-on pas plus de plaisir et de satisfaction à jouer un personnage "ordinaire" et à réussir à le mener par un jeu subtil et intelligent vers des niveaux élevés qu'à jouer un personnage qui, dès le départ, n'a rien à craindre et qui peut donc se permettre de faire n'importe quoi ? Car le plaisir qu'on trouve à jouer une aventure peut essentiellement venir du fait qu'on prend des risques calculés pour acquérir petit à petit une puissance suffisante pour faire de grandes choses. La puissance est la récompense d'un jeu intelligent et il faut plaindre ceux qui s'octroient cette récompense avant même de commencer à jouer.

Quant à ceux qui détournent le jeu pour en faire un moyen d'auto-affirmation, ceux qui se présentent avec un personnage aussi puissant qu'ils estiment que leurs propres qualités le méritent, il faut leur faire comprendre que la présence de leur personnage nuit au jeu. En effet, les autres joueurs sont relégués au rang de spectateurs qui ne peuvent qu'assister patiemment aux "exploits" de leur formidable partenaire et ils finissent vite par s'ennuyer et par vouloir, eux aussi se créer un personnage hyper-puissant pour pouvoir participer...

Alors, dans vos prochains donjons, essayez de ne pas accepter ce genre de joueur si vous ne voulez pas souffrir des conséquences de leur présence. Essayez de devenir meilleur, c'est ainsi que vous deviendrez plus fort.

Nous reparlerons de cela plus tard, dès que mon paladin du 57ème niveau sera Maître du Monde.



Le coin de l'érudit

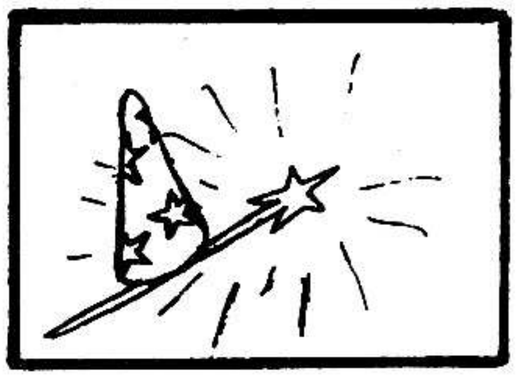
par DEBEE

Il est difficile de bien connaître les règles de AD&D, tant elles sont nombreuses et variées. Cela n'est généralement pas très important, car il est toujours possible de jeter un coup d'oeil dans les manuels en cours de partie, même si la fluidité du jeu en souffre. Pourtant, certaines des règles devraient être connues couramment par les participants attentifs et soucieux d'améliorer leur manière de jouer.

Ce petit test vous est proposé pour évaluer vos connaissances et pour porter votre attention sur certains points de détail qui peuvent, parfois, être d'une importance vitale pour vos personnages. Il suffit de connaître le Player's Handbook pour répondre aux questions.

Munissez-vous d'une feuille de papier pour noter vos réponses. Chaque affirmation du test est "juste" ou "fausse". Notez votre appréciation en la précédant du numéro correspondant et reportez vous à la page 36où les réponses sont données.

Bonne chance!



1. Un ranger peut avoir une force exceptionnelle de plus de 18 (sans intervention d'une magie).
2. Seuls les combattants peuvent bénéficier d'un ajustement de plus de 2 points de coups en raison de leur constitution supérieure à 16.
3. Un ½ orque peut être clerc.
4. Les hobbits subissent une pénalité de -1 sur leur score initial en sagesse.
5. Les nains ont une force augmentée de 1 point.
6. Les gnômes ont l'infravision.
7. Les ½ orques connaissent la langue des elfes.
8. Un clerc peut utiliser une fronde.
9. Un clerc peut être de n'importe quel alignement.
10. Un druide n'a pas de symbole sacré.
11. La classe de paladin est ouverte aux hommes et aux elfes.
12. C'est au 9° niveau qu'un ranger peut avoir des "mercenaires".
13. Il suffit de 4 heures de sommeil à un magicien pour récupérer un sortilège du 1er niveau.
14. Un illusionniste qui a plus de 16 d'intelligence a droit à un bonus de 10% de points d'expérience.
15. Un voleur ne peut pas bénéficier de ses bonus en frappant dans le dos s'il n'utilise pas une dague.
16. Un assassin du 2° niveau bénéficie des aptitudes d'un voleur du premier niveau seulement.
17. Les moines "sauvent" comme les clercs.
18. Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent.
19. L'épée à deux mains et la Hallebarde sont les armes les plus meurtrières contre des adversaires humains.
20. Une torche éclaire dans un rayon de 30 pieds.

A propos de l'ALIGNEMENT dans AD&D

par AREDHEL le Pensif.



Tout d'abord, je m'excuse auprès de ceux pour qui l'anglais est une malédiction, mais je préfère utiliser les mots "Good" ou "Evil" (Bon ou Mauvais), ainsi que "Lawful" et "Chaotic" (Loyal, Droit ou Chaotique), et même "Neutral" (Neutre) au lieu des équivalents français que je trouve nettement moins évocateurs, moins pittoresques, moins exotiques. J'abrègerai d'ailleurs souvent ces mots par leur initiale, par exemple : LG pour "Lawful Good" et CE pour "Chaotic Evil". La table complète des alignements est donc pour moi la suivante :

LG	NG	CG
LN	NN	CN
LE	NE	CE

J'ai remarqué que les joueurs ont souvent tendance à oublier un peu leur alignement, et les Maîtres du Donjon (MD), à laisser faire. C'est bien dommage. Jouer l'alignement d'un personnage, c'est comme revêtir une nouvelle personnalité, c'est aussi donner de la vie et du relief à une créature qui est censée avoir une philosophie de l'existence, une conscience pour lui dicter sa conduite et qui ne suit pas toujours la pente la plus facile. Il ne faut pas jouer tous les personnages comme des NN, et encore, même ceux-ci ont des principes à respecter. Les personnages sont des aventuriers, des êtres supposés exceptionnels et, qu'ils soient sages ou non, intelligents ou idiots, ils sont tous de fortes têtes au caractère bien trempé (la preuve : un charisme tout à fait moyen ne permet-il pas d'engager 5 "henchmen", c'est à dire 5 aventuriers débutants prêt à les suivre presque partout ?). Jouer ces durs-à-cuire comme des girouettes tournant au gré du vent c'est perdre une partie de l'intérêt du jeu pour les joueurs et pour le MD qui ne peut pas poser de problèmes de conscience à des personnages qui n'en ont pas. Personnellement, je reproche parfois à certains MD le peu de profondeur de leurs personnages secondaires à la psychologie trop sommaire. Mais que peut-on y faire quand les personnages principaux animés par les joueurs eux-mêmes ne sont que des silhouettes en carton-pâte ?

L'alignement d'un personnage (ou d'un monstre) est une composante essentielle de sa personnalité. Comment faut-il interpréter les quelques explications fournies par les livres de règles de T.S.R. ?

Les "Good" sont pour le droit à la vie et à la recherche du bonheur de toutes les créatures vivantes et ils sont contre la souffrance et la cruauté. Les "Evil", au contraire, n'attachent aucune importance à la vie et au bonheur des autres et tous les moyens leur sont bons pour arriver à leurs fins. Voilà ce que dit en substance le Guide du MD sur l'op-

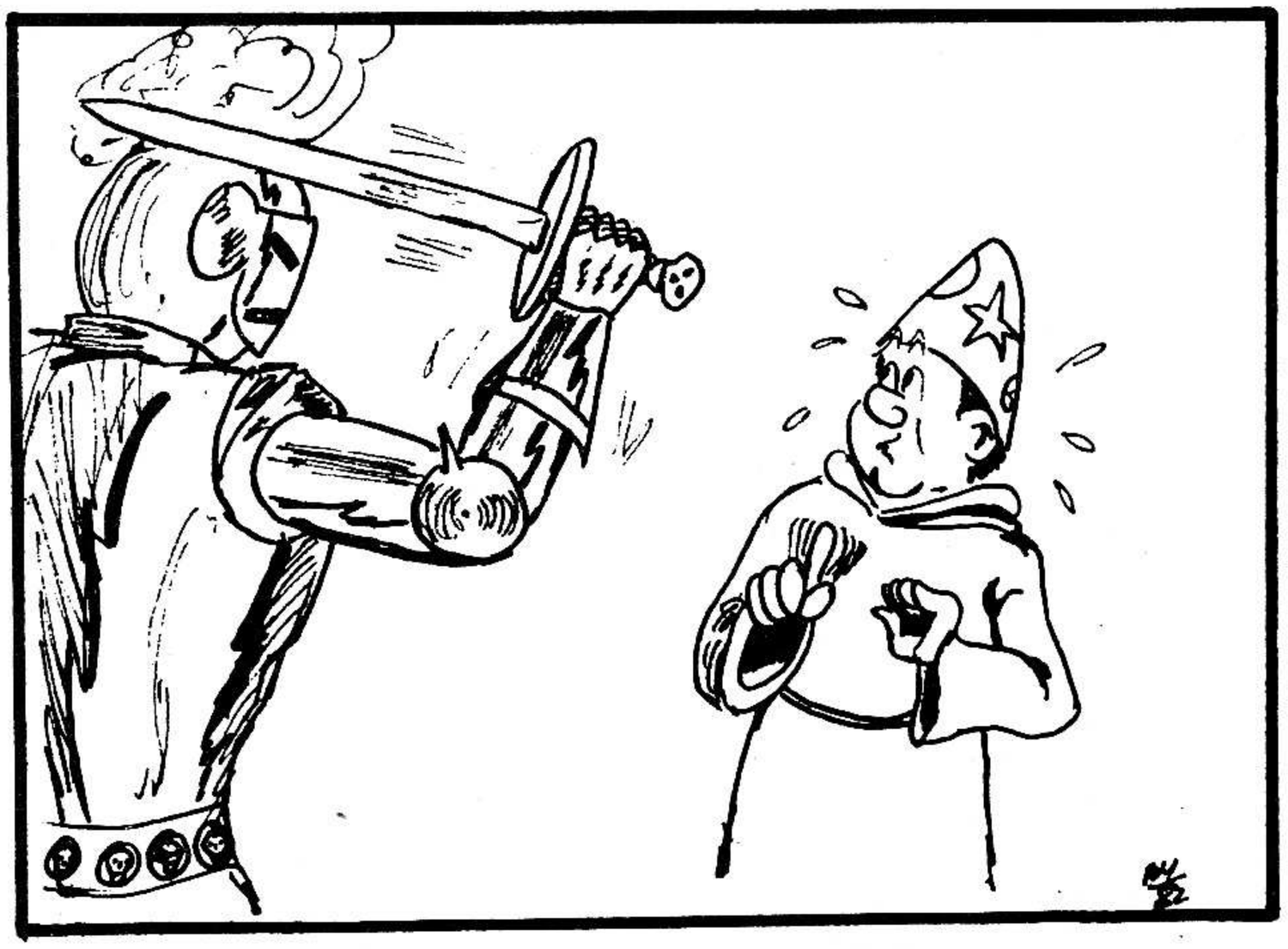
position "Good"-"Evil". Le manuel du joueur ajoute peu de choses. Tout cela est un peu insuffisant pour jouer correctement. Les "Good" doivent-ils être bons au point d'être "poires" et de se laisser marcher sur les pieds ? Les "Evil" doivent-ils toujours céder à leur tendance à frapper sur tout ce qui bouge ? A ces deux questions je réponds : NON !

Prenons le cas des "Good" pour commencer. Ils respectent la vie, soit. Mais ils savent par expérience que de nombreuses créatures, souvent intelligentes, n'ont pas ce souci. En particulier, les "Evil" sont leurs ennemis; qu'ils soient LE, NE ou CE. Laisser la vie à un être "Evil", c'est sciemment prendre le risque qu'il tue, qu'il fasse encore souffrir, etc... Pour les humains et les semi-humains, il existe d'autres solutions que de les tuer : l'emprisonnement, l'internement dans un monastère "Good", etc... Mais ce sont des pis-allers et le seul moyen d'empêcher un "Evil" de nuire, c'est, comme tout le monde l'aura deviné, de le tuer... et c'est une bonne action, quoiqu'on en pense. La question est de savoir si, en utilisant la même arme que les "Evil", la violence, les "Good" ne vont pas perdre leur idéal de vue et si la confrontation "Good"-"Evil" ne va pas se réduire à une petite guerre des bleus et des roses, chaque camp employant les mêmes méthodes et ne se distinguant finalement de l'autre que par le nom. En fait, un "Good" ne tuera pas une créature qui ne fait pas vraiment de mal, même si elle le contrarie beaucoup (l'insulte, l'empêche d'accéder à un trésor, lui a volé un objet de valeur, etc...). En particulier, un "Good" ne torturera jamais, ni ne laissera torturer qui que ce soit. Il ne fera jamais mourir un autre "Good", sauf cas archi-exceptionnel.

Il en va tout autrement pour les "Evil". Certes, les "Good" sont leurs ennemis favoris, la chair des LG, NG et autres CG est leur mets préféré, mais ils ne sont pas difficiles dans le choix de leurs victimes et ils distribuent généreusement le mal et la souffrance partout où ils le peuvent. Le but des "Evil" n'est cependant pas le mal en soi, le Mal abstrait, mais la domination, l'exercice du pouvoir absolu, ceci par tous les moyens, les pires si possible. Le point important est qu'un personnage "Evil" un tant soit peu intelligent ne risquera pas sa vie pour le plaisir de faire une mauvaise action, mais qu'il ne manquera pas de le faire dès que cela pourra lui permettre d'affermir son pouvoir, au sens le plus large du terme...

Laissons pour la prochaine fois la distinction non évidente entre les "Lawful" et les "Chaotic", ainsi que le cas des "Neutral" de tous poils. Et si tout cela ne vous a pas convaincu, dites-vous que toute action habituellement considérée comme "bonne" dans la vie courante est "Good" dans le jeu, et vice-versa. C'est simple et souvent suffisant.

Meilleurs donjons.



Il n'y a pas de sot métier...

Par D&H BALCZESAK

Les règles de AD&D proposent une dizaine de classes aux joueurs. Chacun devrait donc trouver parmi elles celle qui correspond le mieux à son caractère ou à sa fantaisie. Evidemment, chaque classe comporte des avantages et des inconvénients et tout joueur sérieux voudra tirer le meilleur parti possible des forces et des faiblesses de son personnage. L'utilisation des aptitudes et des compétences propres à chaque profession peut poser quelques problèmes et c'est pour essayer de les résoudre que les articles qui paraîtront régulièrement dans cette rubrique sont écrits. Ainsi, plutôt que de chercher à introduire dans le jeu de nouvelles et exotiques classes de personnages, chacun pourra améliorer sa manière de jouer les professions classiques qui ont apporté tant de satisfactions à tant de joueurs depuis la création de AD&D.

LE VOLEUR :

Parmi les joueurs, le voleur a la réputation d'être un personnage faible auquel incombent les corvées dangereuses de désamorçage des pièges et d'ouverture des coffres. Sa faible classe d'armure, son nombre de points de coups limités en font, paraît-il, un piètre combattant. De plus, sa profession le rend,d'emblée,suspect et il n'est pas souvent apprécié par des groupes d'alignement bon. Bref, on ne voit pas beaucoup de bons voleurs dans les donjons.

Pourtant, les aptitudes et les compétences particulières du voleur peuvent faire de lui un personnage très intéressant à jouer si on ne cherche pas à lui faire faire des choses qui ne correspondent pas à sa vocation et si on lui procure des occasions d'utiliser intelligemment ses talents.

Une étude des rôles du voleur dans une expédition mettra en évidence les qualités de ce type de personnage.

* Le voleur est un voleur :

C'est une Lapalissade, mais il faut reconnaître que peu de voleurs de nos mondes volent. Cela vient du fait que les MDs leur en donnent rarement l'occasion. En effet, rares sont les MDs qui laissent les voleurs exercer leurs talents sur les PNJ (personnages non-joueurs ou NPCs) rencontrés dans les auberges, tavernes, villes et villages. Si un voleur venait à réussir son coup, le MD ne saurait pas quoi lui dire lorsqu'il demanderait ce qu'il a réussi à voler, et s'il ratait son coup, il faudrait organiser l'arrestation ou la fuite de ce personnage, ce qui n'est pas facile à improviser, il faut bien l'avouer. Alors, pour éviter tous ces ennuis, les MDs découragent les vols d'une manière active ou passive. C'est dommage! Il ne reste donc plus que la possibilité de voler les compagnons d'aventure, ce qui pose aussi de gros problèmes. Cela provoquera rapidement l'apparition d'un climat de suspicion préjudiciable à la survie du groupe qui ne doit souvent son salut qu'à une entente parfaite entre ses membres en face du danger. De plus, si son forfait est découvert, le voleur risque fort d'être tué par ses compagnons ou, le plus souvent mis à l'écart et refusé pour de nouvelles expéditions. Bref, voler est très difficile.

Néanmoins, si le voleur veut vraiment jouer son rôle, il peut le faire dans certaines circonstances.

Avant de commencer la partie, le joueur qui joue un voleur devrait s'isoler avec le MD pour convenir d'un signe par lequel il le préviendra, en cours de jeu, qu'il tente de voler quelque chose. Ce signe peut être un hochement de tête, un doigt dans une narine, chaque doigt correspondant à un personnage du groupe, etc... Ainsi, il sera possible d'agir discrètement (ce système est tout de même plus discret que le petit papier glissé au MD qui a le désavantage de mettre tous les joueurs immédiatement sur leurs gardes). En faisant le signe convenu, le voleur pourra voler ses compagnons ou les "monstres" rencontrés sans que personne ne le sache si c'est toutefois réussi. D'autre part, comme le voleur a fréquemment l'occasion de voir le premier ce qu'il y a dans un coffre, il aura donc l'occasion, s'il n'est pas observé de trop près, de s'emparer d'un objet sans que personne ne s'en aperçoive. Il pourra ainsi dérober de petits objets avec ses chances normales de "pickpocket" ou avec un malus de 5%; 10% ou 15%, etc..., s'il est observé ou si l'objet qu'il convoite est plus gros. On considérera comme "petit objet" tout ce qui peut tenir dans une main. Il augmentera ses chances de dérober lorsqu'il saura créer une diversion. Toutefois, en considérant que dans de telles circonstances le voleur n'a guère le temps de choisir ce dont il s'empare, c'est le MD qui, en fonction de la situation, déterminera ce qui est dans sa main.

Les conséquences de l'échec d'une tentative de vol seront déterminées par le MD...

* Le voleur est un éclaireur :

C'est parce qu'il sait se déplacer silencieusement et se dissimuler dans l'ombre et que le plus souvent il sera d'une race disposant de l'infravision, que le voleur peut être un excellent éclaireur. De plus, ses aptitudes à escalader les parois verticales et à déceler les petits pièges lui permettent de progresser avec une relative sécurité. Lorsqu'il partira ainsi en avant, ses compagnons devront rester dans un coin sûr et c'est pourquoi le MD demandera à ceux ci de quitter la pièce pour que le voleur puisse jouer sa progression hors de leur présence. Au retour de son incursion dans l'inconnu, le voleur pourra raconter ce qui lui est arrivé et ce qu'il a vu (mais il pourra aussi mentir). Au cours d'une telle mission, il pourra se mettre dans les poches tous les objets intéressants sur lesquels il pourra mettre la main...

Pour augmenter ses chances de réussite, il ne manquera pas de demander, s'il est avisé, qu'on lance sur lui un sortilège d'invisibilité et même de silence. Il pourra aussi augmenter ses chances de progresser silencieusement en utilisant des bottes d'elfes.

* Le voleur est un efficace tueur :

Dans une mesure moindre que l'assassin, le voleur sait causer de graves blessures en frappant dans le dos par surprise. cela fait de lui un terrible adversaire.

C'est lui qui se chargera d'éliminer les sentinelles isolées. C'est lui qui pourra le mieux affaiblir ou tuer un magicien adverse car contre de tels ennemis la surprise est plus efficace que l'attaque de front.

Dès qu'une situation de combat se présente, il cherche à se glisser discrètement derrière les adversaires pour frapper dans le dos.

De plus, en raison de sa grande dextérité, il bénéficie souvent de bonus au toucher avec des armes de jet (dague, fronde). C'est pourquoi, il essayera de trouver un endroit favorable pour soutenir la lutte de ses amis sans s'engager au corps à corps.

Il ne fera jamais l'erreur de s'engager dans une mêlée s'il lui est possible de causer des dégats en agissant d'une manière détournée. Toutefois, si cela lui arrivait, il aurait de fortes chances de bien se battre et de tenir un peu de temps. C'est pourquoi il aura un rôle de réserve en plus de son rôle de harcèlement. Il n'interviendra qu'en dernier ressort d'une manière franche.

Dans un grand nombre de cas, le voleur exprimera le désir de ne pas tuer sa victime, mais de simplement l'assommer (pour la voler). Dans de telles circonstances il suffira d'appliquer les règles de "subduing" qui sont données dans le Monster Manual dans le paragraphe sur les dragons.(1/4 seulement des dommages causés par une attaque seront définitifs, le reste n'étant que temporaire). Grâce à l'utilisation de ce système, le voleur pourra aller "matraquer" quelques personnages isolés sans risquer d'être accusé d'assassinat (ce qui pourrait gêner un voleur d'alignement neutre bon).

* Le voleur est un désamorceur de pièges et un crocheteur de serrures :

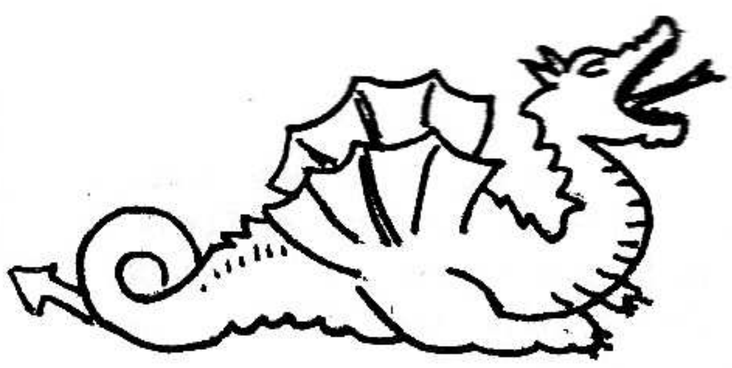
Lorsque le voleur veut désamorcer un piège, qu'il a auparavant repéré, il risque d'être la victime de celui-ci si sa tentative échoue. Toutefois, s'il prend soin d'adopter les précautions que la nature du piège impose, il pourra éviter d'être la victime d'un échec de sa tentative. En se plaçant sur le côté d'un coffre, en se couvrant la bouche et le nez avec un foulard mouillé, en bricolant un appareil simple pour forcer un piège à fonctionner à retardement, il pourra garantir sa sécurité. De toutes façons, c'est au MD de préciser les conditions applicables à la situation. La juste récompense des risques qu'il prend à ouvrir des coffres piégés est la possibilité qu'il a de s'emparer discrètement de certains objets.

Il est évident qu'avant de chercher à crocheter une serrure, le voleur est censé, par pure routine, s'assurer que celle-ci est bien fermée. Il n'y a donc aucune raison pour que le MD laisse un voleur crocheter une serrure déjà ouverte (Ca s'est déjà vu, mais ça ne fait rire que le MD et ça fait perdre du temps). Sans ses outils, un voleur devrait être capable d'ouvrir quand même des serrures avec des outils de fortune, mais il le fera avec un malus sur ses chances normales.

* Le voleur est un fournisseur de renseignements :

Dans la plupart des cas, un voleur est affilié à une Guilde de voleurs auprès de laquelle il pourra obtenir des renseignements sur des "coups" intéressants. Il ne sera donc pas rare de voir le voleur en possession d'une carte ou d'informations sur un endroit. De plus, son affiliation lui permettra d'approcher les autres membres de la Guilde et de discuter avec eux, en jargon de voleur, pour obtenir des renseignements. Comme il risque d'y avoir des confrères un peu partout, le voleur sera très utile pour permettre au groupe d'aventuriers de s'insérer rapidement et efficacement dans un endroit inconnu.

La contrepartie de ces avantages procurés par la présence d'un voleur dans une équipe sera l'obligation dans laquelle se trouvera celui-ci de verser une bonne part du butin à la Guilde. Il serait évidemment très téméraire d'essayer de frustrer celle-ci de la part à laquelle elle estime avoir droit.



Au Bonheur... des Mages!



Cette rubrique est destinée à vous proposer de nouveaux sortilèges pour vos magiciens, illusionnistes, etc... Vos propres idées sont les bienvenues !

Mort en retour

(Abjuration)

par Jean Balczesak (idée)
et Christian Rossiquet (mise au point)

Niveau : *1 (Magicien)*	Composants : *S,M*
Portée : *4"*	Durée de jet : *1 segment*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Annule*
Aire d'effet : *Une créature par 3 niveaux*	

Explication/Description :

Le magicien ne peut lancer ce sortilège que sur un (ou plusieurs) de ses compagnons d'aventure. Ce sort ne fonctionnera pas sur un personnage qui n'est pas humain ou semi-humain (elfe y compris) ou qui ne fait pas volontairement partie du groupe du magicien, (par exemple, s'il est charmé). De plus un personnage acceptant de plein gré de se voir jeter ce sort n'aura pas besoin de faire son jet de protection.

Les effets de ce sortilège sont puissants. A la mort du magicien, les corps de celui-ci et du compagnon affecté par le sort sont échangés instantanément. Le compagnon mourra en lieu et place du magicien qui se retrouvera, nu et avec seulement un point de coup, sans sortilège en tête, à l'endroit exact où se trouvait son "ami" avant la substitution. Pour que cette substitution s'effectue, il faut que la distance qui sépare le magicien de la victime de la "mort en retour" soit au plus de 12", mais les obstacles les séparant (murs, arbres, etc...) n'ont aucune influence.

Les diverses possessions du magicien tomberont en tas à l'endroit où il aurait dû mourir. De plus, le magicien devra réussir un jet de "résistance à un choc métabolique"(System shock survival) après sa téléportation sinon il sera inconscient pour 1d20 rounds.

Dans le cas où le magicien a pu jeter ce sort sur plusieurs de ses compagnons (il faut qu'il soit au moins de niveau 4) et si deux au moins de ceux-ci ont raté leur jet de protection contre la magie, le Maître du Donjon tirera au hasard celui d'entre eux qui meurt à la place du magicien lorsque ce sortilège prend effet.

Une fois qu'il a lancé ce sortilège, le magicien doit absolument attendre qu'il soit déclenché par sa "mort" ou qu'il se soit dissipé naturellement au bout de 30 jours pour pouvoir le lancer une nouvelle fois. Cette limitation évite qu'il puisse tenter de jeter deux fois de suite une "mort en retour" dans l'espoir d'augmenter le nombre de ses victimes protectrices.

Le personnage qui trépassera à la place du magicien (de la même cause : blessures, poison, etc...) pourra être ramené à la vie de la même manière que l'aurait été le magicien, le cas échéant.

Aucun moyen usuel de détection ne permettra de déceler cet enchantement. Un sort d'"Enlèvement de malédiction" (remove curse) le dissipera automatiquement.

Le composant matériel de ce sort est un objet touché par le(s) récepteur(s) moins d'une heure avant le lancement. Cet objet ne sera pas altéré par ce lancement.

Il est à noter que ce sort est peu recommandé aux personnages magiciens d'alignement Bon. De plus, il ne fonctionnera pas si le magicien se suicide ou si la victime du sort est d'un niveau supérieur à celui du magicien lui-même.

Pour résoudre les cas de chaînes de victimes (un magicien jetant le sort sur un autre magicien qui lui-même le lance sur le premier, qui le jette aussi sur une autre victime et qui meurt en même temps que le premier magicien), le MD considérera que l'échange des corps nécessite un court laps de temps (1/10ème de seconde par exemple). Il est de toute façon préférable d'éviter les situations compliquées...

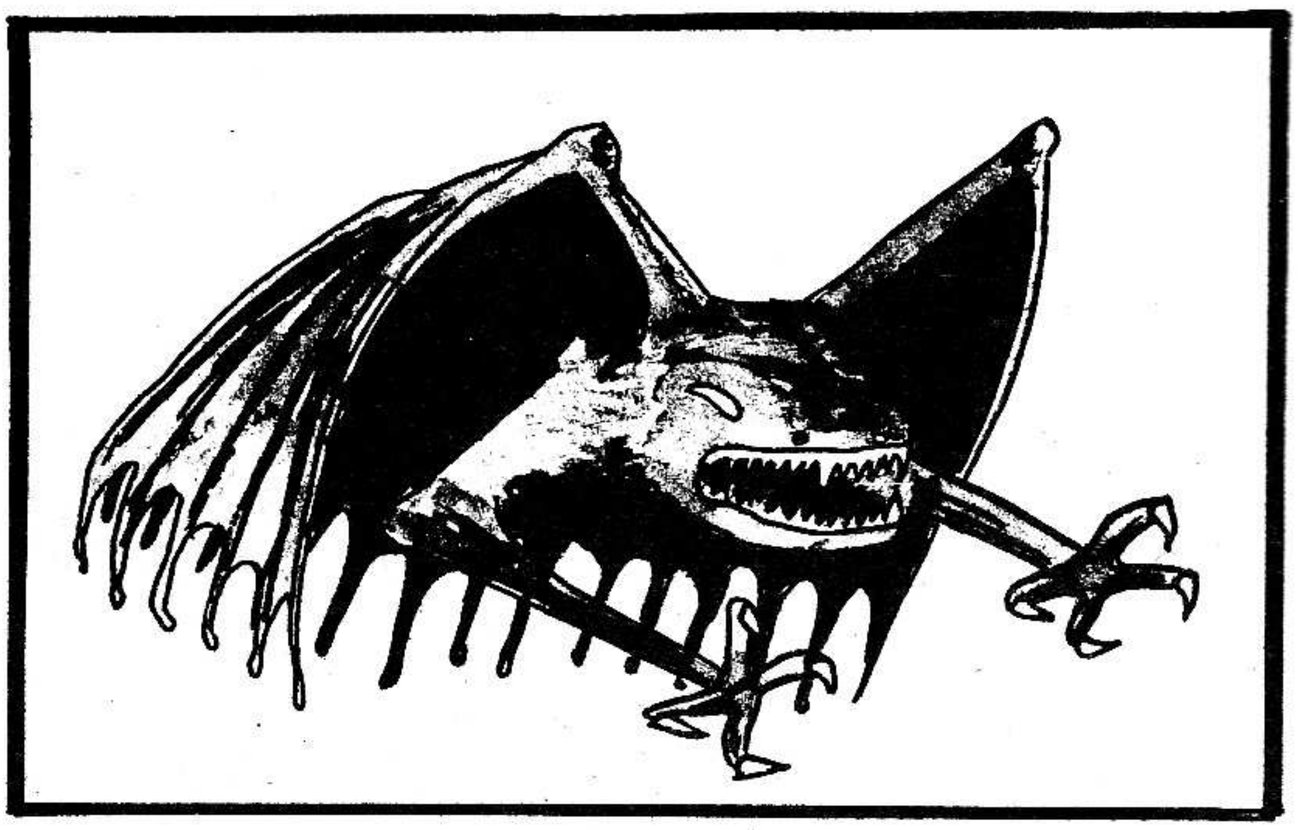


Nos amies... Les BETES!!

Cette rubrique est destinée à accueillir les monstres de votre création. N'hésitez pas à nous envoyer vos idées...

LES OMBRES DE SATAN (par Sylvain Donnet).

Fréquence : *Rare*
Nombre apparaissant : *2-12*
Classe d'armure : *5*
Déplacement : *3"/20"*
Dés de coups : *2d8+3*
Fréquence dans son repaire : *30%*
Type de trésor : *Q*
Nombre d'attaques : *3*
Dommages/attaque : *1-6/1-6/1-3*
Attaques spéciales : *Poison*
Défenses spéciales : *Aucune*
Résistance à la magie : *Standard*
Intelligence : *Semi*
Alignement : *Mauvais droit*
Taille : *M*
Psioniques : *Aucun*
Points d'expérience : *40+3/pc.*



Leur nom vient du fait que les vieilles légendes les considéraient comme annonciatrices de la venue prochaine de Satan parmi les mortels. Elles sont l'ombre qui précède le diable. Elles ressemblent à des chauve-souris, mais leur taille est plus grande (envergure, ailes déployées : 2,30m à 2,50m pour un adulte). Leur corps, protégé par les ailes et par deux longues pattes, est difficile à toucher, ce qui explique leur classe d'armure de 5 seulement. Les ailes d'une ombre étant faites de peau morte, on ne retiendra aucun dommage fait contre elles. Une ombre frappe avec ses redoutables serres avant de mordre, sa relative intelligence lui permettant de chercher les points faibles de l'adversaire. En conséquence, si les serres attaquent toujours sur la classe d'armure normale de l'adversaire, la morsure, par contre, se fait toujours comme si l'adversaire était d'une classe d'armure de 10 (mais on tient compte des bonus de dextérité et d'armures magiques). En mordant, une ombre injecte un poison affaiblissant qui fait perdre 6 points de coups à toute victime qui ne réussit pas son jet sauveur contre le poison (à +2, toutefois). Les ombres vivent en clan, en société relativement organisée. Elles possèdent l'infravision et craignent la lumière du soleil, ce qui n'empêche pas qu'on en ait vu de jour.

LE CASSE-TETE (Par Stéphane Raddi).

Fréquence : *Rare*
Nombre apparaissant : *1-3*
Classe d'armure : *5*
Déplacement : *9"*
Dés de coups : *2d8+2*
Fréquence dans son repaire : *20%*
Type de trésor : *aucun*
Nombre d'attaques : *2*
Dommage/attaque : *2-8/2-8*
Attaque spéciale : *Cf ci-dessous*
Défense spéciale : *aucune*
Résistance à la magie : *Standard*
Intelligence : *Semi*
Alignement: *Neutre mauvais*
Taille : *M*
Psionique : *Aucun*
Points d'expérience : *50+3/pc.*

Les casse-têtes sont de malheureuses créatures qui ont subi quelques mutations à la suite d'expériences tentées sur eux par de malveillants et maladroits magiciens (Le grimoire contenant les recettes de ces expériences devait être très difficile à déchiffrer). Leur intelligence est devenue très faible, leurs bras se sont allongés jusqu'à toucher le sol et leurs mains se sont transformées en boules osseuses très dures. Ils doivent leur nom au mode d'alimentation que leur infirmité leur impose. En effet, ils sont obligés de casser la tête de leurs victimes pour se nourrir de leur cervelle dont ils sont devenus très friands. Ils sont dotés d'un sens de l'humour très particulier et on peut les entendre rire fortement après qu'ils aient réussi à casser une tête. De plus, ils sont relativement sensibles à une certaine forme de "musique", c'est pourquoi ils frappent à +2 contre toute armure métallique.

SUPER-HEROS mode D&D

Par Christian Rossiquet.

Cet article est le premier d'une rubrique dans laquelle vous trouverez régulièrement des adaptations à la sauce D&D de super-héros et super-vilains aux super-pouvoirs (super-ouf!).

Ces super-héros de bandes dessinées nous viennent des U.S.A. où ils vivent leur vie dans quantité de mensuels de mauvais papier, édités,entre autre, par la firme MCG (Marvel Comics Group). L'autre grande firme, DC, est moins connue chez nous, mis à part quelques exceptions (Superman, Batman, etc...). Leurs aventures, sélectionnées et édulcorées, paraissent en France sous la bannière des éditions LUG ou ARTIMA. La plupart des SH (Super -héros) existent depuis fort longtemps et ont fini par acquérir une espèce de personnalité indépendante, de sorte que, les scénaristes et les dessinateurs qui les font exister ne peuvent se permettre trop de libertés avec eux, sous peine de voir la foule des "fans" se révolter. D'ailleurs, la moindre de leurs actions, paroles ou pensées est décortiquée et analysée dans le traditionnel courrier des "fans", et toute atteinte à la logique du personnage, toute incohérence, est relevée avec indignation, puis corrigée (parfois à grand peine) dans la réponse de la rédaction.

Le champ d'action des SH est la ville de New-York à notre époque, mais ils voyagent beaucoup dans un monde où les super-pouvoirs, les êtres surnaturels, les extra-terrestres, etc..., sont tout à fait réels. Pour les besoins de la cause D&D, on pourra considérer ce monde comme un Plan Parallèle au "Prime Material" (Le Plan Matériel Primal, celui où évoluent nos aventuriers). Par des moyens et pour des raisons laissés à la discrétion du MD, des SH ou SV(Super-Vilains) pourront quitter leur plan d'origine, que nous nommerons "M-land", par référence à la MCG, pour interagir avec nos aventuriers.

Comme tous les héros de BD "à suivre", les SH ne peuvent pas mourir définitivement (les SV importants, non plus!). Le MD pourra considérer que lorsqu'un tel personnage est tué, il est automatiquement renvoyé chez lui en M-land, d'où il ne pourra revenir avant un certain laps de temps. De toutes façons, il faut bien savoir que s'il existait une caractéristique "chance", tous les SH auraient au moins 25. Les MD qui voudront les mettre en scène devront en tenir compte,comme cela sera fait dans l'attribution de leurs caractéristiques spécifiques.

La majorité des SH et SV ont une identité secrète, sous laquelle ils vivent d'une façon apparemment normale, mais ils sont tous très prompts à revêtir leur costume caractéristique, dans un endroit discret, dès que l'occasion s'en présente.

L'origine des super-pouvoirs des SH et SV, quand elle est connue, est en général classique et peu réaliste, mais elle a en fait peu d'importance. Très peu sont magiques au sens propre, cependant, on assimilera en bloc tous les pouvoirs spéciaux à de la magie, pour simplifier la tâche du MD. Ces pouvoirs seront considérés, sauf indication contraire, comme opérant aù 15ème niveau de magie, et la résistance à la magie ainsi que les éventuels bonus aux jets de protection s'appliqueront contre eux. Les SH eux-mêmes auront une résistance à la magie dûe principalement à leur chance et au fait qu'ils viennent d'un autre plan.

Toute tentative, par sortilège ou autre, de les renvoyer dans leur plan d'origine (en M-land) verra systématiquement ses chances réduites de moitié au premier essai, de 3/4 au second, et de 95% (Une chance sur 20 de réussite) pour les suivants, sauf bien entendu s' ils sont volontaires. Ceci parce qu'on peut considérer que M-land est un plan très rapproché du notre, et d'ailleurs, en règle générale, le MD ne devra pas considérer les SH comme des créatures enchantées.

Puisque les SH n'entrent jamais dans une des catégories classiques de personnage de D&D (guerrier, clerc, etc...), leur description sera souvent un mélange de traits tirés de diverses classes auxquels s'ajouteront des pouvoirs inédits.

La présentation des caractéristiques des SH et SV se fera selon la forme adoptée par les manuels de TSR, et elle sera suivie d'un texte explicatif.

L'extrême variété des personnalités des SH existants ne leur interdit pas de coopérer, bien au contraire, mais jamais pour longtemps, chacun ayant un emploi du temps très chargé.

Pour démarrer la série, voici deux des Super-héros les plus connus et les plus aimés, pour des raisons très différentes : Spiderman et Silver Surfer.

Vous trouverez les descriptions complètes de ces personnages dans les pages suivantes, prêtes à être détachées. Si vous souhaitez obtenir des précisions supplémentaires, écrivez à RUNES. N'hésitez pas à nous faire parvenir vos idées et vos propositions que nous imprimerons avec plaisir dans cette rubrique.



Spiderman

Classe d'armure : *3*
Déplacement : *18"*
Points de coups : *140 (combat comme monstre 13 DC)*
Nombre d'attaques : *2*
Dommages/attaque : *10-32 (2d12+8)*
Attaques spéciales : *surprend à 1-5/6*
Toile d'araignée (voir dessous)
Défenses spéciales : *régénération 2 pc/round*
surpris à 1/12
sauve comme voleur 21° niveau.
Résistance à la magie : *35%*
Alignement : *Bon Droit (LG)*
Taille : *M*
Psioniques : *Aucun*

F 20 - I 17 - S 14 - D 23 - C 23 - Ch 17

Son costume est bleu-nuit avec une araignée stylisée rouge sur la poitrine, et des parements de la même couleur. Seuls ses yeux entourés de noir sont visibles. Sa voix sort étouffée par son masque. Il n'est pas grand, mais sa musculature est impressionnante.

---

*Spiderman (ou l'homme-araignée, ou l'Araignée)tient ses pouvoirs de la piqure accidentelle d'une araignée radioactive (sic). Ceux-ci consistent principalement en une force, une agilité et une résistance surhumaine, ainsi qu'une capacité illimitée de se déplacer comme une araignée (voir le sort "spider-climb" de premier niveau de magicien) avec une vitesse de 18". Ce super-héros possède également un sixième sens quasiment infaillible pour le prévenir du danger, et qui lui évite aussi*ses bonus de dextérité en classe d'armure quand il est attaqué par une créature qu'il ne voit pas.* (*: de perdre)

L'identité secrète de Spiderman (en M-land) est celle d'un étudiant en sciences exactes, très doué, du nom de Peter Parker, qui travaille à la pige comme reporter-photographe dans un grand quotidien.

Son arme préférée, en dehors de ses poings - avec lesquels il peut frapper deux adversaires différents - est sa toile d'araignée. Cette fameuse toile provient de deux lanceurs,fixés à ses poignets,qu'il a fabriqué lui-même et dont il est le seul à savoir se servir correctement. Grâce à sa rapidité exceptionnelle, il peut, deux fois par round, utiliser sa toile de l'une des manières suivantes :

- *Emprisonner une créature comme le permet le sort de 3ème niveau de magicien "Web" (considéré au 15ème niveau d'efficacité).*
- *Aveugler un ennemi d'un jet de toile sur les yeux (même durée que le sort de "Web").*
- *Frapper un adversaire à distance avec une boule de toile considérée comme un projectile de fronde (bille de plomb) qui est capable de toucher une classe d'armure 0 avec un score de 4 sur 1d20.*

Tous les jets de protection contre les deux premières formes d'attaque sont à faire comme contre les "baguettes magiques" (colonne "rods, staves and wands").

Plein de ressources, il connaît mille autre façons d'utiliser sa toile, comme par exemple de s'en fabriquer un parachute s'il tombe de haut, ou un bouclier (équivalent à un bouclier magique +1), ou un cocon imperméable à l'air et à l'eau, etc... Il excelle à s'en servir pour se déplacer rapidement (24") si de hauts murs ou arbres sont à sa portée et dans ces conditions, il ne chute jamais. Enfin il peut incorporer à sa toile des ingrédients qui modifient ses propriétés (par exemple, la rendent ignifugée). Elle sauve comme un objet en corde épaisse magique +1. Elle se dissout après 1d4 heures selon sa concentration.

Spider-man a l'habitude de parler sans cesse au cours de ses combats, réussissant souvent à énerver ceux de ses adversaires les moins sages. Il est absolument intrépide, ne recule devant rien pour sauver un ami, et s'alliera à toute cause manifestement "Bonne". La liste de ses ennemis intimes est très fournie, celle des super-vilains qu'il a combattus au moins une fois estpresque sans limites. S'il est en grand danger, il a 30% de chances de pouvoir appeler à son secours un, au hasard, des autres super-héros. Ceux-ci ne le prennent pas toujours au sérieux, à cause de son humour gamin, mais il sait être grave au moment crucial.

Aussi bizarre que cela puisse paraître, il ne possède aucun ascendant particulier sur les araignées, qu'elles soient ordinaires ou extraordinaires.

Silver Surfer

Classe d'armure : *-2*
Déplacement : *15"/96"(surf)*
Points de coups : *180 (combat comme monstre 16 DC)*
Nombre d'attaques : *2*
Dommages/attaque : *9-19 (2d6+7)*
Attaques spéciales : *Rayon cosmique, surf.*
Défenses spéciales : *Insensibilité feu et froid*
Immunité tous charmes
Sauve comme paladin 20° niveau
Sorts de clerc
Résistance à la magie : *50%*
Alignement : *Bon Droit (LG paladinesque)*
Taille : *M*
Psioniques : *Aucun*

F 19 - I 17 - S 19 - D 20 - C 20 - Ch 24.

Tout son corps a une couleur argent brillant, et il méprise toute parure. Il rayonne la bonté, la grandeur d'âme, la pureté, la dignité. Sa voix sonne haut et clair. Son visage est triste. Son surf est grand (2,50 m), argenté et étincelant.

Silver Surfer, alias Le Surfer d'Argent, est sans nul doute le plus tourmenté et le plus émouvant de tous les super-héros. C'est celui que les fans de la première heure ont le plus adoré et le plus regretté quand, hélas!, ses aventures ont cessé de paraître.

Autrefois habitant d'une planète lointaine (dans l'univers parallèle M-land), nommée Zenn-La, il vit celle-ci menacée, malgré son très haut niveau technologique, de destruction complète par un être supérieur : Galactus. Ce dernier est une espèce de dieu condamné à "absorber l'énergie vitale des planètes" pour survivre. Se sacrifiant pour sauver son peuple, Silver Surfer qui était alors un être humain appelé Norrin Radd, proposa à Galactus d'être pour toujours son hérault et de rechercher pour lui des planètes pouvant assouvir sa faim. Celui-ci accepta et épargna la patrie de Norrin Radd qu'il métamorphosa - définitivement - en Silver Surfer. Il lui donna son surf et le pouvoir de maîtriser l'énergie "cosmique". La seule faiblesse de Silver Surfer était un amour fou et dorénavant sans espoir pour sa fiancée sur Zenn-La, **Shalla-Bal.**

Le hasard voulut que, dans sa quête sans fin au service de Galactus, il trouve la Terre. La résistance acharnée de quelques SH terriens et la bonté d'une aveugle réussirent à émouvoir son coeur devenu froid comme l'acier, et il s'opposa alors à son maître. Celui-ci le punit en lui interdisant à jamais de quitter la Terre, au moyen d'une barrière infranchissable pour lui et son surf. Ainsi devint-il cet ardent combattant du Mal,souvent cruellement déçu par l'ingratitude des hommes auxquels il ne refuse pourtant pas sa confiance.

En termes de D&D, il possède tous les pouvoirs d'un paladin du 20° niveau. Toutefois, il se limitera aux sorts de soins ou de protection. Il peut, à volonté, "relever des morts" ou "guérir" (cf les sorts "Raise dead" et "Heal") mais, ce faisant, il perd 4d8 pc.

Il peut, une fois par jour, monter sa force à 25 pendant 8 rounds. Mais il répugne profondément à utiliser ses poings, pourtant efficaces (2d6+bonus de force). S'il doit combattre, il préfèrera le faire en volant sur son surf à une vitesse prodigieuse (-4 au toucher pour tous missiles) et en lançant ses"rayons cosmiques" (2 fois par round - portée 10" - Jet de protection contre "Rods,..." pour ½ dommage - Dommages 5d10 - assimilés magie 20° niveau) dont chaque usage lui fait perdre 5 pc. Son surf, non doué de conscience, obéit parfaitement à ses ordres mentaux quelques soient les obstacles, il est indestructible (insensible aux dommages physiques, résistance à la magie 90%) et émet continuellement une "dissipation de magie"(cf "dispel magic" - rayon 1" - niveau 10). Si par extraordinaire, Silver Surfer n'était pas sur son surf, il pourrait lui commander de frapper violemment un adversaire (touche une CA 0 sur un 4 - 4d10 de dommages). Enfin, il émane du surf et du Surfer une "lumière continue" (cf sort "Continual light") qui ne peut être annulée.

Il peut créer toute matière non magique (Cf "Djinni") et n'importe quel objet de magie +1 (arme, bouclier, armure, anneau,...) pour 1d20 tours.

Complètement immunisé contre le feu et le froid, même magique -habitué qu'il est à l'Espace Infini -, il ne craint en outre, aucun sortilège visant à contrôler son esprit ou son âme. Il n'hésite pas à parler en langage d'alignement BD et la moindre de ses paroles semble être tirée d'un livre saint. Tout paladin le rencontrant verra en lui un idéal.

---

* L'ATOLL *

L'Association Toulousaine d'Organisation de Loisirs Ludiques (A.T.O.L.L.) a été créée le 23 août 1982 par quelques joueurs passionnés dans le but de promouvoir la pratique des jeux de réflexion et principalement des jeux de rôles et des wargames. Sa déclaration à la préfecture de la Haute-Garonne a été publiée au Journal Officiel du 10 septembre 1982. Un exemplaire de ses statuts est déposé à son siège social qui est situé, pour le moment, à la "Boutique-relais Jeux Descartes" - 1, passage Saint-Jérôme - Centre commercial Saint-Georges - 14-16 rue Fonvielle - 31000 TOULOUSE - (Tél : 23.73.88).

En adhérant à l'ATOLL vous pourrez bénéficier des services suivants :

1. MISE EN CONTACT AVEC D'AUTRES JOUEURS :

* Si vous voulez trouver des partenaires pour jouer à votre jeu favori, ou rencontrer des joueurs d'un jeu que vous aimeriez pratiquer, il vous sera possible de consulter la liste de joueurs que l'ATOLL tient à votre disposition à son siège.

* Vous pourrez aussi utiliser le panneau d'affichage qui sera installé au siège pour afficher vos "avis de recherche de partenaires" pour organiser des parties ou rencontrer d'autres personnes.

2. INITIATION A LA PRATIQUE DES JEUX DE ROLES ET DES WARGAMES :

* Si vous voulez découvrir les jeux de rôles (Donjons & Dragons, Traveller, Runequest, Tunnels & Trolls, etc.), il vous sera possible d'assister à des parties et de discuter avec des joueurs chevronnés qui pourront, ensuite, vous inviter à des parties d'initiation au cours desquelles vous pourrez faire vos premiers pas.

* L'ATOLL mettra à votre disposition, gratuitement, des meneurs de jeux compétents qui se rendront à l'endroit de votre choix pour vous faire jouer votre première partie avec quelques amis que vous aurez réunis.

* Si vous voulez vous initier à la pratique des wargames, il vous sera possible d'assister à des parties entre joueurs de bon niveau qui seront à votre disposition pour vous former et pour vous aider à trouver les jeux qui conviendront le mieux à vos aspirations.

3. ASSISTANCE DANS VOS ACHATS DE JEUX :

* Les membres de l'ATOLL interviendront directement dans la sélection des jeux que vous pourrez trouver, le plus souvent en exclusivité régionale, à la boutique-siège de l'association.

* Votre carte d'adhérent vous donnera droit à une réduction spéciale sur le prix d'achat des jeux de rôles et des wargames.

* Un membre de l'ATOLL sera à votre disposition, en principe le samedi, pour vous guider dans vos achats de jeux.

* Un recueil de "présentations-critiques" de jeux sera à votre disposition et vous pourrez, en le consultant, savoir comment la presse spécialisée et les joueurs ont accueilli tel ou tel jeu.

4. ASSISTANCE DANS LA PRATIQUE DES JEUX :

* Une permanence sera assurée, le samedi après-midi, à la boutique-siège, par un membre de l'association qui pourra vous aider à comprendre, interpréter ou compléter les règles des jeux que vous pratiquez.

* Des conférences seront organisées. Elles vous permettront de bénéficier de l'expérience de joueurs avertis qui vous expliqueront comment on peut améliorer, varier, approfondir et rendre plus intéressante la pratique de tel ou tel jeu.

* Une série de cours de formation de meneur de jeux de rôles sera mise en place. Ainsi, il vous sera possible d'apprendre les "trucs" des meneurs de jeux les plus appréciés et d'améliorer votre pratique de cet art qu'est la direction d'une partie de Donjons & Dragons, Traveller, Runequest, etc...

5. ORGANISATION DE RENCONTRES, COMPETITIONS ET CONCOURS :

* L'ATOLL organisera et pourra vous aider à organiser vous-mêmes de telles manifestations. (Une compétition de Donjons et Dragons est prévue pour le printemps 1983).

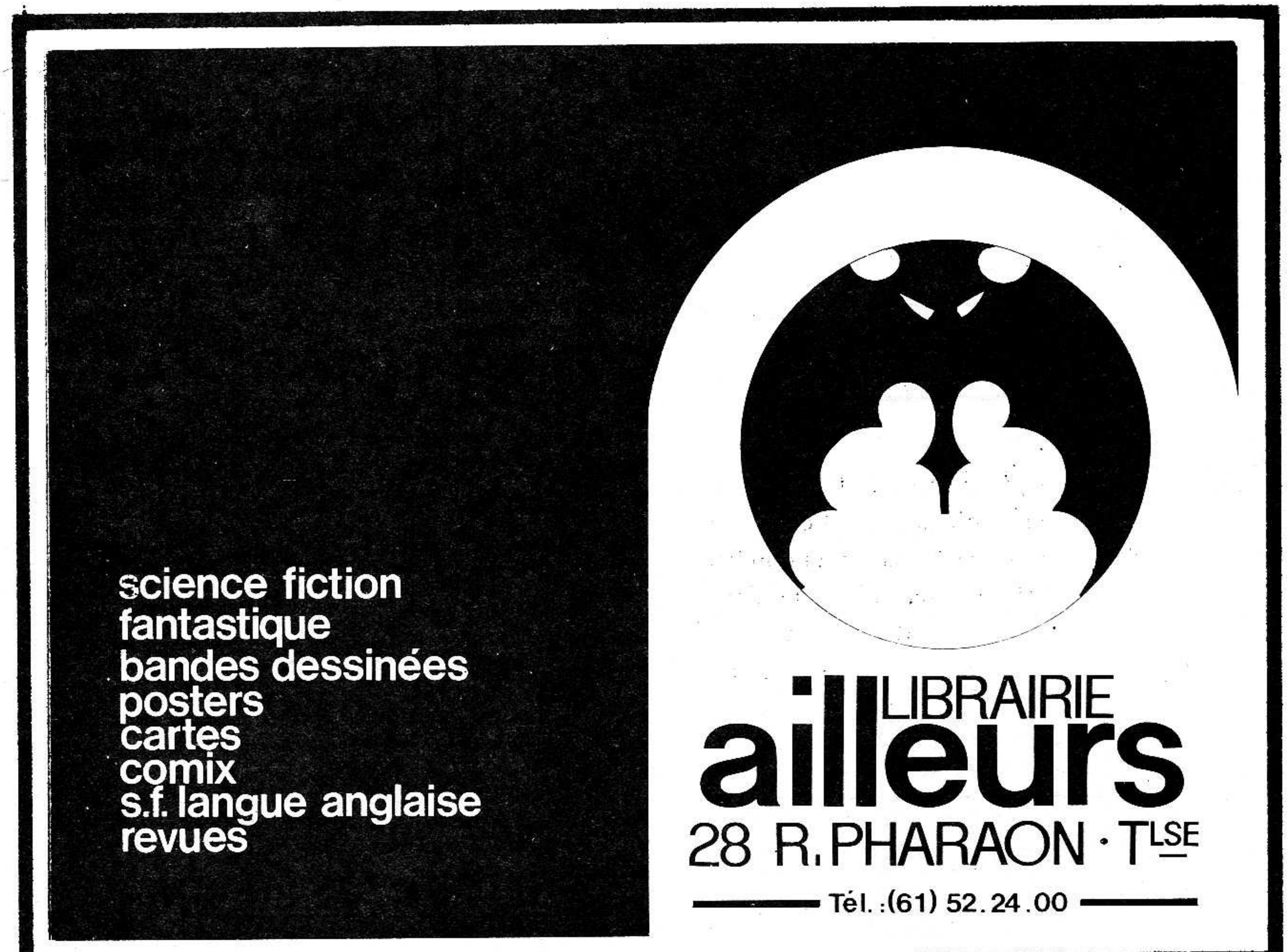
"RUNES" VOUS AIDE.

Dans les pages suivantes vous trouverez des tables qui vous permettront de moins feuilleter le Livre du joueur (Player's Handbook) lorsque vous créez un personnage. Elles regroupent des données qui sont dispersées dans ce livre et vous les présentent d'une manière très facile à utiliser.

Les trois tables de la page suivante vous permettront de choisir la classe et la race de vos personnages une fois que vous avez tiré leurs caractéristiques de base. La première vous indique, d'une manière synthétique, le profil particulier de chaque classe. La seconde rappelle les limitations qui pèsent sur l'avancement en niveau des personnages d'une race particulière. La troisième décrit sommairement les avantages propres à chaque race.

La table de la page 19 vous sera utile lorsque vous créez ou jouez un voleur. En l'utilisant, vous pourrez aisément calculer ses chances de réussite dans l'exercice de ses "spécialités" sans avoir à consulter diverses pages du Livre du joueur.

Ces tables sont les premières des "aides de jeu" qui vous seront régulièrement proposées par "RUNES" dans cette rubrique. Vous trouverez d'autres documents qui vous permettront de mieux vous organiser, que vous soyez joueur ou Maître du Donjon. Si vous avez, vous-mêmes, mis au point des tables, fiches ou matériels qui ont simplifié votre pratique de AD&D, n'hésitez pas à nous les faire parvenir pour que nous puissions les publier pour le plus grand bénéfice de tous.



CARACTERISTIQUES MINIMALES REQUISES PAR CLASSES :

CLASSE	FOR	INT	SAG	DEX	CON	CHA
Combattant	9	-	-	*	*	-
Ranger	13	13	14	*	14	-
Paladin	12	9	13	*	9	17
Clerc	*	-	9	-	-	-
Druide	*	-	12	-	-	15
Magicien	-	*	-	-	-	-
Illusionniste	-	15	-	16	-	-
Voleur	-	*	-	9	-	-
Assassin	12	11	-	12	-	-
Moine	15	-	15	15	11	-
Barde	15	12	15	15	10	15

Les nombres indiqués sont les minimums requis pour accéder à une classe. Les astérisques indiquent les caractéristiques qui sont fortement souhaitables à un bon niveau pour tirer pleinement parti de la classe en question. Lorsqu'il n'y a qu'un tiret, le niveau de la caractéristique concernée n'est pas spécialement important.

LIMITATIONS DES CLASSES EN FONCTION DE LA RACE :

RACE	LIMITATIONS
Homme	TOUTES CLASSES SANS LIMITATION DE NIVEAU
Nain	CBT 9 - VOL - ASS 9 - CBT/ASS 9
Gnôme	CBT 6 - ILL 7 - VOL - ASS 8
Elfe	CBT 7 - MAG 11 - VOL - ASS 10 CBT/MAG - CBT/VOL - MAG/VOL CBT/VOL/MAG
½ Elfe	CLE 5 - DRU - CBT 8 - VOL - ASS 11 - RGR 8 - MAG 8 CLE/CBT - CLE/RGR - CLE/MAG - CBT/MAG - CBT/VOL - MAG/VOL CLE/CBT/MAG - CBT/MAG/VOL
Hobbit	CBT 6 - VOL CBT/VOL
½ Orque	CLE 4 - CBT 10 - VOL 8 - ASS CLE/CBT - CLE/VOL - CLE/ASS - CBT/VOL - CBT/ASS

Les abréviations utilisées sont suffisamment claires pour ne pas nécessiter de commentaires. Les chiffres qui suivent certaines d'entre elles indiquent le niveau maximum permis pour cette race dans la classe considérée. Lorsqu'il n'y a pas de chiffre, cela veut dire qu'il n'y a pas de limitation de niveau.

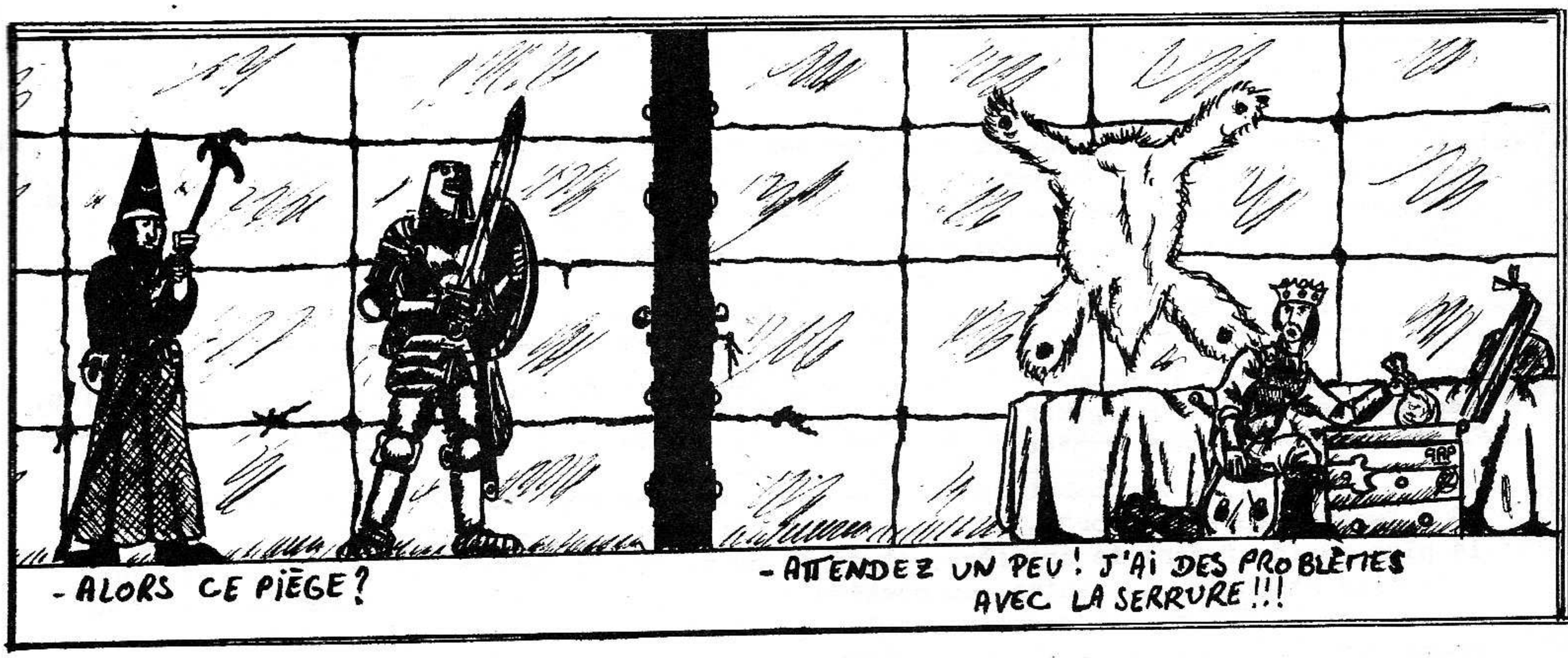
AVANTAGES DES RACES :

Homme		Aucun avantage spécial.
Nain	CON +1 CHA -1	Infravision - Bonus aux Jets sauveurs contre poison et attaques magiques par baguettes,etc.. Détections spéciales - Langues - Avantages contre certains adversaires (Orques, géants...).
Gnôme		Infravision - résistance au poison - Détections spéciales - Langues - Avantages contre certains adversaires - Communication avec tous animaux fouisseurs.
Elfe	DEX +1 CON -1	Infravision - 90% de résistance aux sorts de "charme" et de "sommeil". Détections spéciales - Langues - Bonus à l'arc et à l'épée - déplacement silencieux.
½ Elfe		Infravision - 30% de résistance aux sorts de "charme" et de "sommeil". Détections spéciales - Langues.
Hobbit	FOR -1 DEX +1	Infravision - Résistance poison et magie - Détections spéciales - Langues - Bonus à la fronde - Mouvements silencieux.
½ Orque	FOR +1 CON +1 CHA -1	Infravision - Parlent l'Orque.

LES APTITUDES PROFESSIONNELLES DES VOLEURS :

APTITUDES PROFESSIONNELLES		Pick pocket	Crochet-serrures	Repérage pièges	Mouvement en silence	Dissimul dans l'ombre	Ecoute	Escalade	Lecture langages
NIVEAUX	1	30 %	25 %	20 %	15 %	10 %	10 %	85 %	-
	2	35 %	29 %	25 %	21 %	15 %	10 %	86 %	-
	3	40 %	33 %	30 %	27 %	20 %	15 %	87 %	-
	4	45 %	37 %	35 %	33 %	25 %	15 %	88 %	20 %
	5	50 %	42 %	40 %	40 %	31 %	20 %	90 %	25 %
	6	55 %	47 %	45 %	47 %	37 %	20 %	92 %	30 %
	7	60 %	52 %	50 %	55 %	43 %	25 %	94 %	35 %
	8	65 %	57 %	55 %	62 %	49 %	25 %	96 %	40 %
	9	70 %	62 %	60 %	70 %	56 %	30 %	98 %	45 %
	10	80 %	67 %	65 %	78 %	63 %	30 %	99 %	50 %
AJUSTEMENTS EN FONCTION DE LA RACE	NAIN		+ 10 %	+ 15 %				- 10 %	- 5 %
	ELFE	+ 5 %	- 5 %		+ 5 %	+ 10 %	+ 5 %		
	GNOME		+ 5 %	+ 10 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 10 %	- 15 %	
	½ ELFE	+ 10 %				+ 5 %			
	HOBBIT	+ 5 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 10 %	+ 15 %	+ 5 %	- 15 %	- 5 %
	½ ORQUE	- 5 %	+ 5 %	+ 5 %			+ 5 %	+ 5 %	-10 %
AJUSTEMENTS EN FONCTION DE LA DEXTERITE	9	- 15 %	- 10 %	- 10 %	- 20 %	- 10 %			
	10	- 10 %	- 5 %	- 10 %	- 15 %	- 5 %			
	11	- 5 %		- 5 %	- 10 %				
	12				- 5 %				
	13								
	14								
	15								
	16		+ 5 %						
	17	+ 5 %	+ 10 %		+ 5 %	+ 5 %			
	18	+ 10 %	+ 15 %	+ 5 %	+ 10 %	+ 10 %			
	19	+ 15 %	+ 20 %	+ 10 %	+ 12 %	+ 12 %			

NOTE : Cette table vous permettra de calculer les aptitudes professionnelles de votre voleur sans avoir besoin de feuilleter les pages du PHB, car les ajustements en fonction de la race et de la dextérité ont été regroupés d'une manière pratique. Par exemple, un voleur ½ elfe du 5ème niveau aura une aptitude à crocheter les serrures,s'il a une dextérité de 17, qui sera égale à 42 % (Niveau) + 0 % (Race) + 10 % (Dextérité) = 52 %. Pour obtenir ce même résultat il vous faut généralement vous référer aux pages 28 du PHB (niveau et race) et 12 du PHB (dextérité). Cette table vous fera donc gagner du temps.



Le problème, avec les règles d'AD&D concernant la détermination de l'initiative au cours des combats, c'est qu'elles ne sont pas très faciles à appliquer parce qu'elles ne sont pas fondée sur une logique claire et facile à retenir. C'est pourquoi, les Maîtres du donjon de notre club, ici, à Sup'Aéro, ont mis aupoint une modification de ces règles qui est pratiquée très largement et à la satisfaction de tous. Evidemment, j'ai tenu à vous présenter notre manière de jouer l'initiative parce qu'elle me paraît plus logique, mais ce que je vais vous dire ne doit pas être considéré comme constituant la version incontestable du "Code de la route des donjons", ni comme la version sacrée des "Tables de la Loi". C'est plus simplement une modification que je soumets prudemment à votre appréciation.

Sans être grand sorcier de l'Aveyron, tout joueur sait que la détermination de l'initiative est indispensable pour savoir dans quel ordre s'effectueront les actions et se donneront les coups au cours d'un combat. On comprend donc aisément qu'il est très important que le système qu'on utilise soit clair et facile à appliquer parce que, l'initiative peut modifier complètement l'issue d'une rencontre. Si, dans les règles de base anciennes et dans certains autres jeux on utilise la Dextérité des personnages pour déterminer l'ordre de leurs actions, dans les règles d'AD&D, Gary Gygax a préféré, et c'est cela qui complique beaucoup de choses, faire intervenir un facteur aléatoire. En effet, l'initiative dépend du résultat du jet de deux dés à six faces et cette utilisation des dés est censée traduire l'intervention de la chance, du destin, des particularités de la situation (on peut être troublé par un détail, être mal placé, faire un faux mouvement, etc...). On jette donc un dé par groupe d'adversaires et c'est le groupe qui a réussi à faire le meilleur score, c'est à dire le score le plus élevé, qui a l'initiative pour le round. Evidemment, certains modificateurs peuvent affecter la situation particulière de tel ou tel adversaire. Si cette méthode est simple, elle finit par vite se compliquer lorsqu'il faut déterminer l'ordre des attaques . En effet, les règles proposées par G. Gygax sont assez obscures lorsqu'elles parlent de la détermination du moment où un sort intervient dans une mêlée (Cf page 65 et 66 du GMD). Bref, je ne veux pas faire de philosophie à l'eau de vaisselle, c'est pourquoi je me contenterai de vous expliquer la méthode que nous appliquons. Elle est simple et ne diffère que peu de celle qui est proposée par TSR, mais les exceptions sont -presqu'inévitablement - compliquées.

Principe : C'est le groupe qui fait le score le plus FAIBLE sur le jet d'un dé à six faces (1d6) qui a l'initiative.

Jusque là, on ne peut pas faire plus simple. En fait, c'est un renversement de la méthode de TSR. Pourquoi la préférons-nous ? Principalement, déjà, parce que le nombre obtenu en jetant un dé représente le nombre de segments qui sont entamés dans le round avant qu'on puisse commencer à agir. Comme dans un combat il faut être le plus rapide, on devra faire le score le plus faible au dé. Si vous obtenez un score de 3, cela veut dire que vous avez perdu 3 segments à réagir, à vous déplacer, etc...

Exemple A : Un groupe de 3 guerriers (Bébert les bras courts, Guédo les grandes oreilles et Frédo) rencontre 3 orques. Ils ne sympathisent pas et en viennent aux armes. Le groupe des guerriers jette 1d6 et obtient un 3. Le groupe d'orques obtient un 5. Ce sont donc les guerriers qui sont les plus rapides et qui ont l'initiative.

1ère EXCEPTION : Les scores obtenus par les adversaires sont égaux.

* Si le combat oppose des monstres armés d'armes naturelles (crocs, griffes, cornes, etc...) à des guerriers, les monstres frappent les premiers parce que les armes naturelles sont plus rapides.

* Si le combat oppose des guerriers, on applique les règles du DMG (page 66 : "weapon speed factor"). On compare les vitesses d'armes ("speed factor"), l'arme la plus rapide frappe la première, et ainsi de suite. Toutefois, si une arme est deux fois plus rapide qu'une autre, ou possède un facteur de vitesse inférieur de 5 ou plus à celui de l'arme de l'adversaire, celui qui la tient peut frapper deux fois dans ce round, et même trois fois si la différence est supérieure ou égale à 10.

Cette exception a pu vous paraître compliquée, mais rassurez-vous, c'était la plus dure à digérer. On aurait pu appeler ce paragraphe "les attaques répétées ou la réhabilitation de la dague". En effet, un exemple va illustrer cette exception et montrer comment elle mériterait ce titre :

Exemple B : Le même groupe de guerriers rencontre 2 combattants hostiles (Tripli le nain et Fany la tête dure). Tripli a une hache de bataille et fait face à Bébert qui est armé d'une dague. Le jet des dés amène une égalité des scores (chaque groupe obtient un score de 2), il faut donc comparer les facteurs de vitesse des armes. Comme la vitesse de la dague de Bébert est de 2 et que la vitesse de la hache de Tripli est 4, Bébert se voit donc autoriser à frapper 2 fois dans ce round. Evidemment, la détermination du moment exact où ces deux attaques seront placées se fera en appliquant les règles du GMD sur les "attaques multiples" (cf p 62 et p 63, "initiative for creatures with multiple attack routines) et Bébert pourra frapper une fois avant Tripli et une fois après.

2ème EXCEPTION : Il y a des jeteurs de sorts impliqués dans le combat.

* Si le jeteur de sort est tranquillement en retrait, protégé par ses guerriers ET (j'ai bien dit ET) prêt (sort en tête, composants matériels éventuels en main), il peut lancer son sort dès le début du round (sans tenir compte du dé d'initiative). Son sort prendra effet lorsque son temps de lancement (casting time) sera écoulé.

* Si l'une des conditions définies ci-dessus n'est pas remplie, cela veut dire que le lanceur de sort participe aux ébats et dans ce cas, il ajoutera au temps de lancement de son sort un nombre de segments égal au score du dé d'initiative de son groupe. Si en plus il a la malchance d'être au contact, ses adversaires peuvent le frapper en bénéficiant d'un bonus au toucher de +4. Il perd en outre son ajustement de classe d'armure en fonction de sa dextérité et, s'il porte un bouclier, il ne peut pas s'en servir et perd donc encore 1 point de classe d'armure. Ces pénalités sont destinées à représenter les effets de la nécessaire immobilité et de l'indispensable concentration du lanceur de sort. En outre, si celui-ci est touché pendant le temps de lancement de son sort, le sort est perdu, mais s'il est touché avant même d'avoir pu commencer à lancer son sort, celui-ci n'est pas perdu, il est toujours en tête mais ne pourra quand même pas être lancé au cours de ce round.

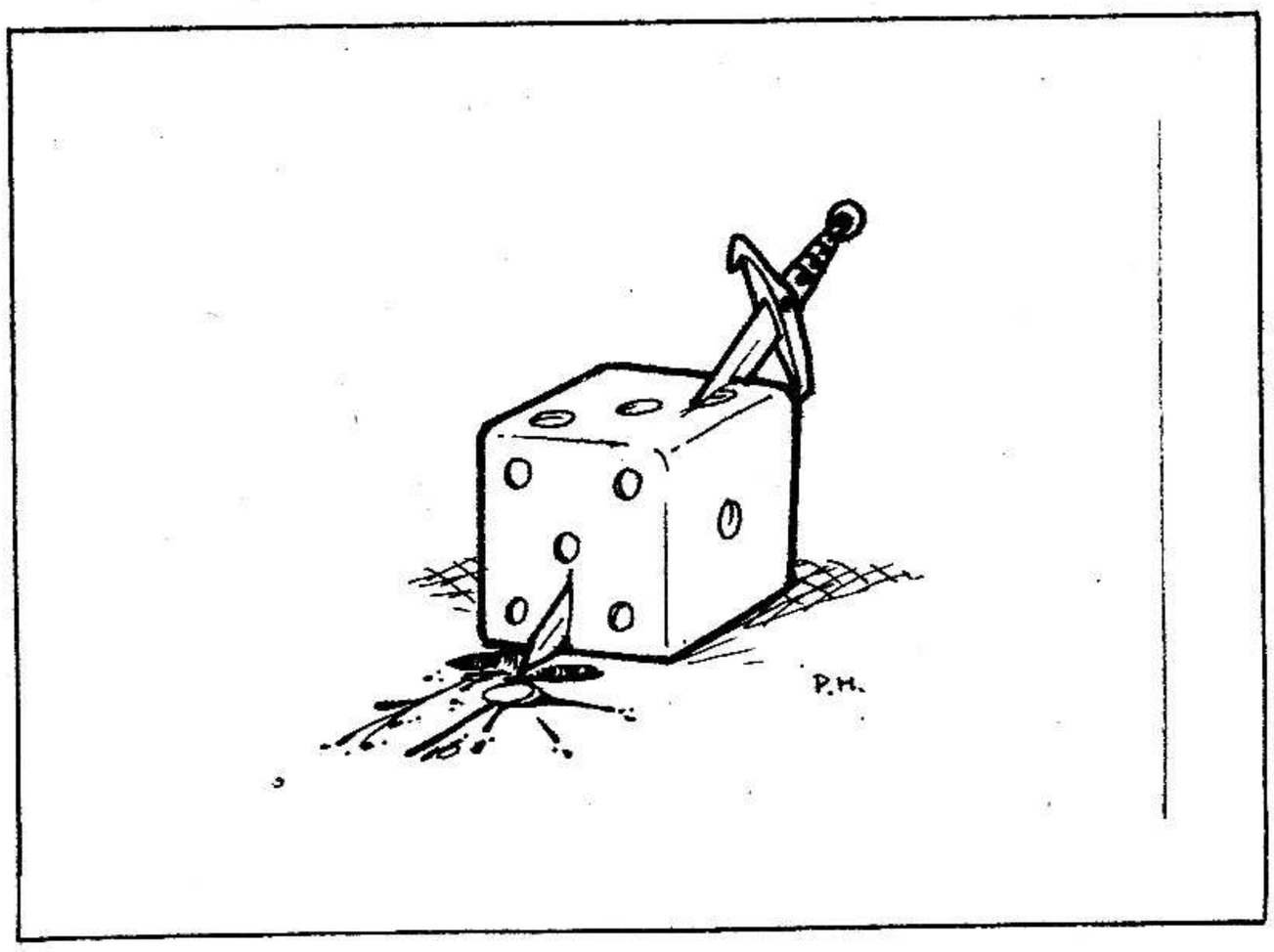
Exemple C : Bébert, Guédo et Frédo font connaissance du clerc Albert qui se joint à eux. Ils rencontrent un agressif troupeau de troglodytes qu'ils sont obligés de combattre. Albert reste en arrière, protégé par Bébert et les autres et s'apprête à lancer un "marteau spirituel ("spiritual hammer"). Les dés d'initiative indiquent 4 pour les aventuriers et 2 pour les troglodytes. Ce sont donc ceux-ci qui frappent les premiers. Comme le sort lancé par Albert a un temps de lancement de 5 segments mais qu'Albert était prêt,dès le début du round, à le lancer, on ne tient pas compte, pour déterminer le moment où le marteau spirituel est efficace, du score d'initiative de 4 et c'est donc au cours du 5ème segment que le sort prend effet. Comme de toutes façons les troglodytes sont les plus rapides, ils placent leurs attaques avant les aventuriers. Ils ont une chance, s'ils lancent des projectiles, de toucher Albert au cours du lancement de son sort...

Exemple D : Même situation que ci-dessus, mais cette fois, Albert n'a pas pu éviter de se retrouver au contact. Il veut lancer un "commandement" ("command") au troglodyte qui est en face de lui, prêt à le frapper. En supposant que les dés d'initiative donnent des scores identiques de 3, les premiers à frapper sont les troglodytes s'ils utilisent leurs armes naturelles. L'adversaire du clerc peut le frapper à +4, +5 si Albert a un bouclier normal, +6 si, en outre, il a une dextérité de 15. S'il réussit àfrapper le clerc, ce sera au cours du 3ème segment et le sort ne sera pas perdu puisqu'Albert est censé ne pas avoir encore commencé à le lancer (pendant les 3 premiers segments il est incapable d'agir efficacement), mais ce sort ne pourra pas être lancé pendant ce round quand même (Cf 2ème alinéa de la 2ème exception). Par contre, si le troglodyte n'arrive pas à frapper Albert, le sort de "commandement" produira ses effets dès le 4ème segment (puisqu'il faut 1 segment pour le lancer).

Exemple D : Supposons que notre petit groupe rencontre un magicien d'alignement mauvais et d'humeur belliqueuse qui porte le nom de Tihr le Fol et qui est protégé par deux guerriers. Le combat commence rapidement et, au bout de 2 rounds, Guédo qui est sérieusement blessé revient à l'arrière pour se faire soigner par Albert, le clerc. Tihr qui devine qu'Albert est un lanceur de sort se prépare à lancer un "missile magique" ("magic missile") sur lui. Pour ce round les résultats des dés d'initiative sont de 2 pour le groupe d'Albert et de 4 pour le groupe de Tihr. C'est normalement le groupe d'Albert qui peut frapper le premier sur ses adversaires. Mais en ce qui concerne les sorts, puisque Tihr était prêt à lancer son missile magique dès le début du round, il pourra le lancer au bout d'un seul segment. Par contre, le sort de "guérison des blessures légères" qu'Albert veut lancer prend 5 segments et c'est donc au cours de son lancement que les missiles magiques viennent frapper le clerc qui perd ainsi son sort.

Voilà. Ce n'est pas si sorcier que cela. J'aurais bien voulu que cette nouvelle règle soit parfaite, mais je sais bien que certains cas seront difficiles à adapter (attaques multiples par round, égalité de résultat en tre combattant et jeteur de sorts, etc..) Je laisse cela à votre appréciation et je vous engage à m'écrire pour me faire part de vos remarques et de vos propres améliorations. A bientôt...

Sylvain Donnet.



IDs pour MDs.

Idées pour Maîtres du Donjon. Cette rubrique vous proposera régulièrement des idées pour vous permettre de créer des aventures originales sans trop de difficultés. Nous ne proposerons pas des "modules" détaillés, mais plutôt des histoires, des "backgrounds", des légendes et des informations qui, nous l'espérons, vous donnerons envie de construire, en détail et à votre manière personnelle, des donjons adaptés à votre campagne et à vos joueurs. Ces scénarios seront présentés un peu à la manière dont les scénarios de "Traveller" sont présentés, c'est à dire d'une façon suffisamment schématique pour vous laisser toute votre liberté de créateur. Il vous restera beaucoup de travail à fournir personnellement pour réussir à faire jouer vos aventuriers dans les situations que nous vous soumettons, mais les idées que nous allons vous donner seront de véritables tremplins vers de nouvelles limites de votre imagination. Nous serions très intéressés de voir vos créations qui s'inspireront de nos "IDs", c'est pourquoi nous vous demandons de ne pas hésiter à nous envoyer le résultat de votre travail. Les meilleurs aventures seront retenues pour être éventuellement publiées pour leplus grand bénéfice de tous.



L'Ile de la FOLIE

Par Olivier Raynaud.

Dans le port de PRAGTON, l'attention des aventuriers est attirée par un attroupement insolite. Cet attroupement est causé par l'arrivée et l'accostage de la "Sirène Bleue", un navire de faible tonnage. Avant même que les manoeuvres d'arrimage soient terminées, le capitaine du vaisseau, mettant ses mains en porte-voix, crie :"Comme d'habitude... On ne les a pas retrouvés"! Après quelques commentaires désabusés, les badauds se dispersent et retournent vers leurs occupations habituelles...

Si les aventuriers interrogent l'un de ces habitants de la ville, celui-ci, assez vieux d'apparence, pourra leur raconter l'histoire sommaire de la fameuse "Ile de la Folie" : "Une vieille légende a, depuis aussi longtemps qu'on puisse s'en souvenir, toujours prétendu que cette île maudite a été choisie par de très anciens et puissants magiciens pour y cacher leur fabuleux trésor. Evidemment, sur la foi de ces prétentions, de nombreux aventuriers se sont lancés dans la recherche de ces richesses et, jusqu'à une époque relativement récente, aucun n'est jamais revenu d'une telle quête. Mon père m'a dit que ce n'est qu'au cours de son extrême jeunesse qu'il est arrivé que certains de ces téméraires aventuriers soient retrouvés, atteint d'une forme horrible de folie, errant hébétés sur cette île que, depuis, on appelle l'Ile de la Folie".

En questionnant le capitaine ou l'un des marins de la Sirène Bleue, les aventuriers pourront apprendre que cette île ne se trouve qu'à une journée de navigation...Ils pourront aussi apprendre que le capitaine de ce bateau avait accepté d'amener, il y a une huitaine de jours, un groupe de cinq aventuriers sur l'Ile de la Folie et qu'il avait été prévu que leur récupération devait se faire une semaine après. Malheureusement, il n'y avait personne au rendez-vous et le capitaine ne voulant ni descendre sur cette île, ni s'attarder dans ses parages, a décidé de revenir au port...

Dans la première taverne, ou dans la première auberge dans laquelle ils pénêtreront, les aventuriers pourront être les témoins d'une discussion animée.

Un marin raconte d'une voix avinée comment le bateau sur lequel il a fait son dernier voyage a été attaqué par un étrange vaisseau dont l'équipage était composé de morts-vivants et d'étranges créatures démoniaques. Son auditoire manifeste par des éclats de rire sarcastiques et des haussements d'épaules son scepticisme amusé.

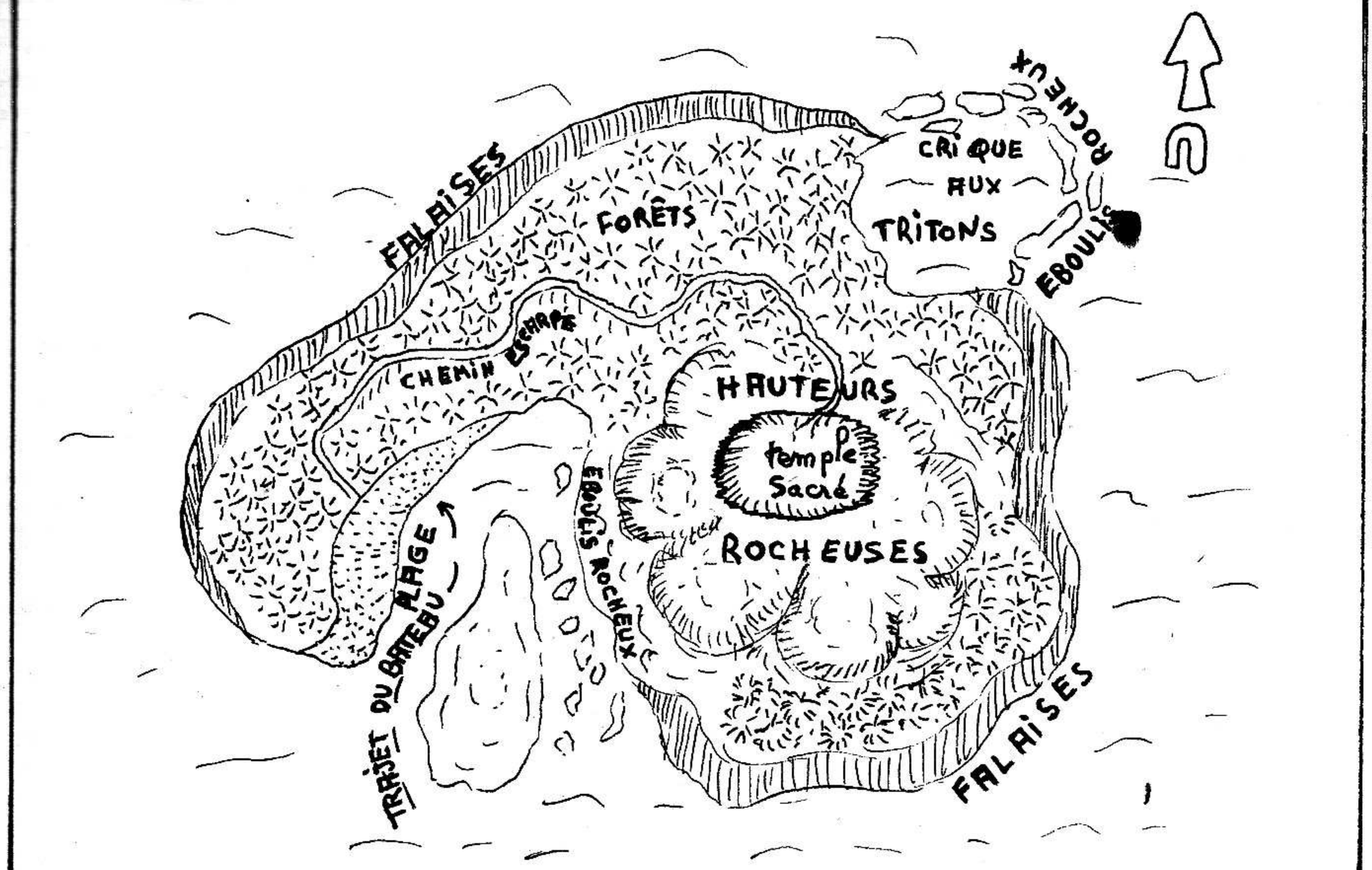
En s'arrangeant pour questionner ce marin, les aventuriers pourront apprendre dans quelles circonstances particulières ce navire a été attaqué. Ce vieux loup de mer leur dira qu'il ne comprend pas comment il a été possible, malgré le plus grand secret qui avait entouré le chargement de la précieuse cargaison, que le vaisseau tombe dans une telle embuscade. Car il s'agissait d'une embuscade! Un énorme serpent de mer a soudain surgi du fond de la mer et a immobilisé le bateau dans ses énormes anneaux pendant qu'un étrange navire, tracté par deux monstres marins s'approchait pour permettre à ses hideux occupants de se lancer à l'abordage. De tels événements ne sont pas rares depuis environ 70 ans et c'est avec raison que les habitants de cette ville portuaire ne s'embarquent qu'avec la plus grande crainte et uniquement lorsque c'est absolument indispensable.

La curiosité des aventuriers devrait être suffisamment piquée pour qu'ils envisagent de se rendre sur cette fameuse île. Si toutefois il ne leur venait pas à l'idée de le faire, on pourrait imaginer qu'ils fassent la rencontre d'un membre de la famille d'un des aventuriers récemment disparus qui les suppliera de l'aider à retrouver son "cher parent".

Des renseignements complémentaires peuvent être obtenus auprès des sages locaux, leur teneur dépendant de ce que le MD aura ajouté à l'histoire de l'Ile de la Folie pour qu'elle s'insère harmonieusement dans sa propre campagne.

Lorsque les aventuriers auront décidé de se rendre sur cette île, il faudra qu'ils se mettent à la recherche d'un moyen de transport. A priori, s'il est encore là, le capitaine de la Sirène Bleue devrait accepter de les transporter si le prix offert en paiement est suffisamment important pour faire oublier l'importance des risques courus. Il n'est pas impossible que quelqu'un accepte de leur vendre une embarcation.

Le voyage vers l'Ile de la Folie se fera sans histoire et durera environ une journée. Les étranges pirates ne se manifesteront pas et les conditions météorologiques seront bonnes.



L'Ile de la folie est de dimensions relativement grandes et apparaît, menaçante et légèrement embrumée. Le seul accès praticable est une plage de sable rouge au large de laquelle le bateau peut mouiller sans trop de risques. Si les aventuriers veulent faire le tour de l'île à la recherche d'une autre voie d'accès, ils s'apercevront qu'elle est entourée de falaises vertigineuses protégées par des récifs à l'aspect redoutable. Ils ne pourront même pas repérer la présence de la crique aux tritons à cause des éboulis rocheux qui l'entourent.

Lorsqu'ils auront atteint la plage, les aventuriers pourront trouver un étroit chemin de pierres moussues et usées qui comporte encore des traces du passage relativement récent des aventuriers récemment disparus. Ce chemin s'enfonce dans une épaisse et sombre forêt très touffue.

Au cours de leur progression les aventuriers rencontreront , de part et d'autre du chemin, d'étranges statues primitives et menaçantes rappellant un peu celles qu'on trouve sur l'île de Paques. Ces statues sont couvertes de végétation et sont dans un état de délabrement plus ou moins avancé. Ces édicules seront d'abord assez rares, mais ils deviendront de plus en plus fréquents au fur et à mesure que les Hauteurs Rocheuses seront proches.

Si les aventuriers passent la nuit dans l'île, comme cela est fort possible en raison des difficultés de la progression et de l'inévitable prudence qui animera leur marche, ils pourront s'apercevoir que les yeux des statues sont phosphorescents et que les flancs des Hauteurs Rocheuses sont couverts de ces statues tant les lueurs sont nombreuses de ce côté là.

Ces statues n'ont aucune signification religieuse particulière. Le seul but de leur présence est d'attirer les aventuriers vers les Hauteurs Rocheuses et vers le Temple Sacré qui s'y trouve.

L'île est habitée par des animaux et des monstres divers et les rencontres devraient être relativement fréquentes. Parmi les monstres qu'on peut s'attendre à rencontrer on trouvera, entre autres, quelques Perytons, des fourmis géantes, des ours, des griffons, des hippogriffs, etc... Tout dépend évidemment du niveau auquel cette aventure aura été préparée.

Les seuls êtres intelligents et organisés qui vivent à la surface de l'île sont les tritons qui sont installés dans la crique du nord est . Les aventuriers ne pourront les apercevoir que s'ils se rapprochent de la Crique aux Tritons qui leur restera inaccessible de toutes façons (escarpement de la falaise, éboulis fréquents, etc...).

Il est fort probable que les aventuriers se dirigent vers les Hauteurs Rocheuses, attirés qu'ils seront par les lueurs des statues. Mais, comme il n'y a aucun autre endroit intéressant dans l'île, on peut être sûrs qu'ils finiront par se diriger vers ces hauteurs sur lesquelles se trouve le Temple Sacré.

Au sommet des Hauteurs Rocheuses se trouve un cirque, une espèce de grand cratère au fond duquel il y a un temple d'aspect bizarre. Le chemin qui y conduit, le long des parois du cratère, n'est plus aussi étroit et escarpé qu'au cours de la montée. Il est, au contraire, très large et bordé de statues aux yeux phosphorescents. La descente dans ce cirque rocheux donne une impression d'écrasement tant tout est fait pour donner un aspect grandiose et majestueux à cet endroit.

C'est en arrivant à proximité de l'entrée du Temple que les aventuriers seront attaqués par des hommes fous furieux dont ils ne pourront tirer aucun renseignement si toutefois ils réussissent à les rendre inoffensifs. Ces fous sont en fait les précédents aventuriers qui, comme c'était prévisible, sont devenus sauvages et dangereux.

Le temple lui-même donnera l'impression d'être très vieux et sera quelque peu délabré et couvert d'une forme étrange de végétation. Il ne paraîtra nullement hostile et semblera même être un endroit très accueillant et paisible. En fait, les aventuriers se sentiront très en confiance en s'approchant de l'unique entrée. Une faible lumière pénètre de l'extérieur par une fenêtre pratiquée au sommet de cette espèce de pyramide tronquée que constitue le temple.

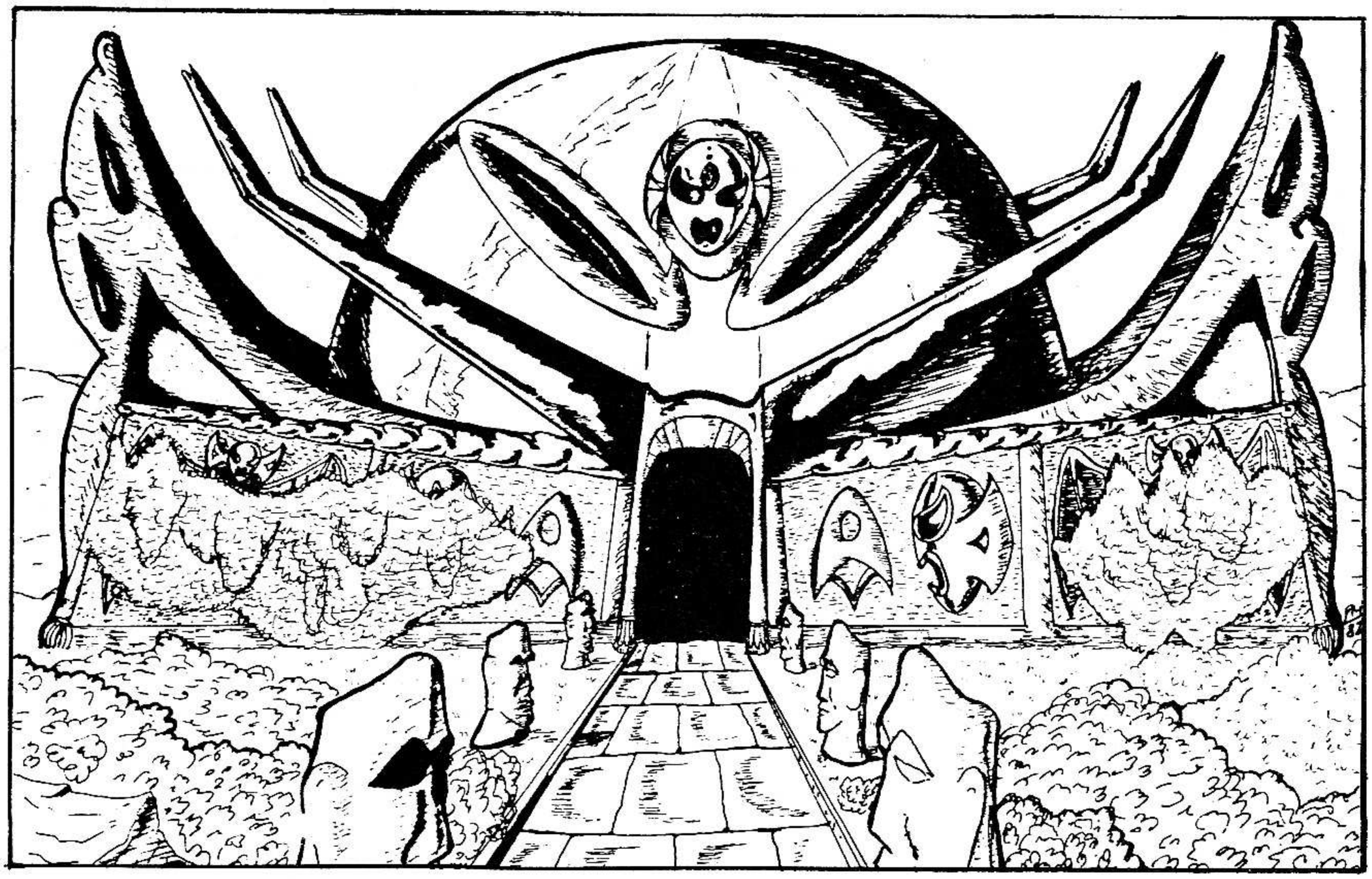
Sur les parois intérieures du temple on pourra voir quelques inscriptions inintelligibles et mystérieuses. Il n'y a pas de meuble ni de statue dans cet endroit,mais, au centre de l'unique pièce de cette construction se trouve un puits circulaire dans lequel une volée de marches semble s'enfoncer.

De cette volée de marches, seules les premières sont visibles, les suivantes se perdant dans une obscurité très épaisse et impénétrable à toute lumière, qu'elle soit de nature magique ou non. Même l'infravision ne permet pas de percer cette obscurité.

Si un aventurier descend l'escalier et pénètre dans ce noir profond, il perdra tout sens de l'orientation et ne pourra même pas communiquer avec ses co-équipiers. Il sera en fait passé dans un monde différent.

En progressant dans les tunnels qu'ils trouveront après s'être risqués à descendre l'escalier, les aventuriers seront confrontés à un monde d'apparence à peu près identique à celle de notre propre monde matériel. Mais ce monde est emprunt de folie ! Les souterrains dans lesquels ils progresseront comporteront des salles, des monstres et des pièges, mais il se passera des événements très étonnants : des trappes s'ouvriront dans le plafond, les monstres seront souvent pris de rires hystériques et se transformeront à volonté...

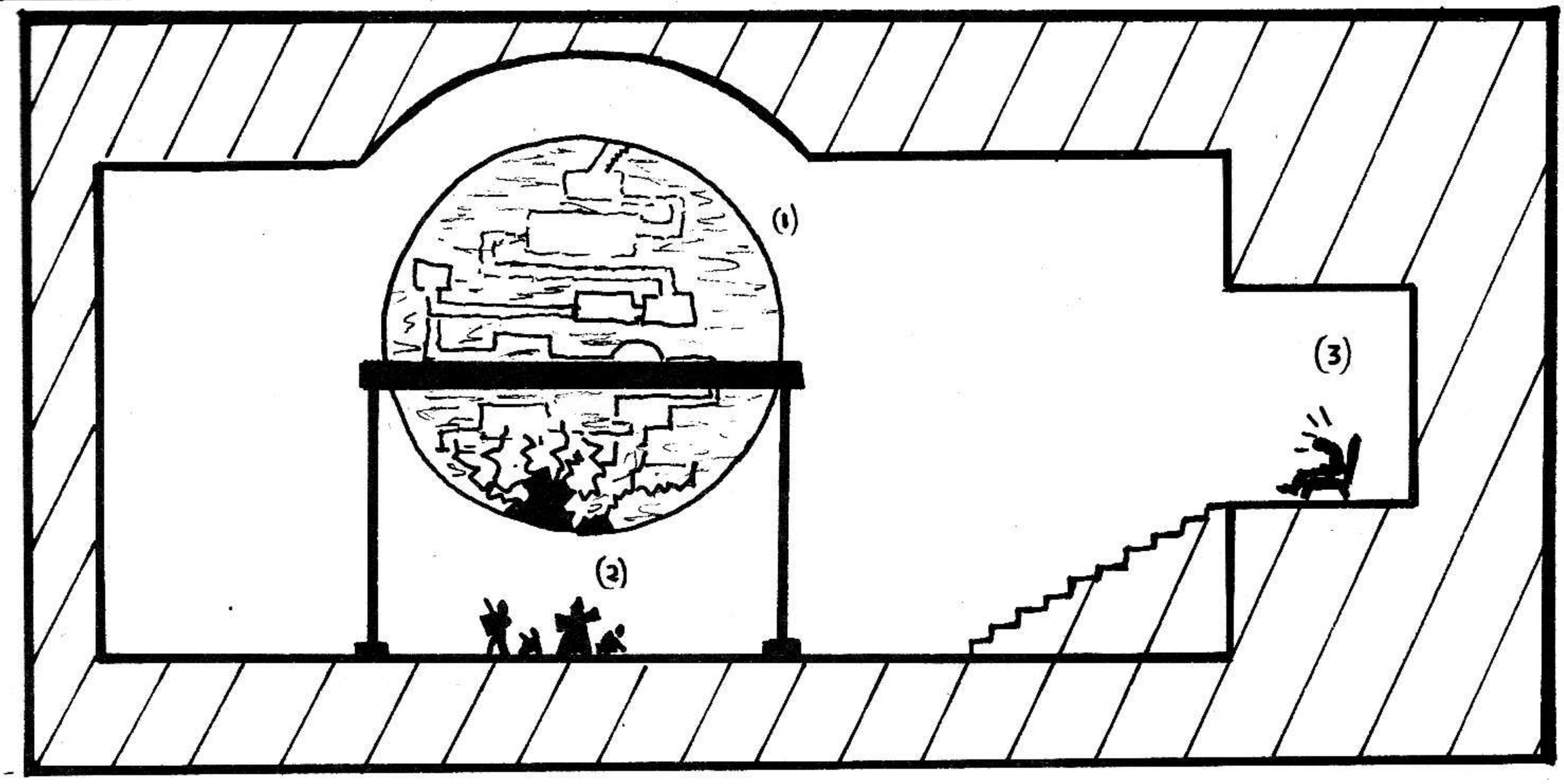
Par exemple, les aventuriers rencontreront dans un couloir une échelle arrimée au sol et qui ne donne nulle part à priori. Si l'un d'entre eux décide d'y grimper, il s'apercevra qu'elle mène à une petite porte rectangulaire qui s'ouvrira pour le laisser passer et qui se refermera en devenant triangulaire. Dans la salle dans laquelle cette porte s'ouvrait, il trouvera un ogre qui ne semble pas s'apercevoir de la présence des aventuriers et qui tient une hache dont le fer se transforme en oiseau de feu. Puis l'ogre, notant la présence des aventuriers, commence à rire très viloemment et à chaque éclat de rire sa tête semble



s'enfler et se transforme lentement en une énorme bulle qui s'élève jusqu'au plafond et qui finit par remplir complètement la salle qui est alors secouée par ce rire formidable et puissant. Cette bulle éclate soudain dans un effroyable bruit et la salle disparaît pour laisser la place à un autre souterrain.

Plus les aventuriers descendront, plus les souterrains pris de folie. Les personnages seront surtout spectateurs des phénomènes car les monstres ne chercheront que rarement à les attaquer.

Lorsque ces souterrains arriveront à leur fin, un énorme tourbillon apparaîtra et entraînera tous les aventuriers à toute vitesse vers un fond aussi lointain qu'improbable. Les murs et les plafonds auront disparu, seul subsistera un espace constellé d'étoiles dans lequel les aventuriers flotteront et qui laissera place à des mondes fantastiques et merveilleux qui seront traversés en planant. Des apparitions toutes aussi extraordinaires les unes que les autres se succèderont à une vitesse de plus en plus vertigineuse jusqu'à un paroxysme effréné qui éclatera dans un éclair éblouissant d'où les aventuriers émergeront abasourdis sur le sol, bien réel, d'une grande salle. Il leur faudra quelques instants pour recouvrer leurs esprits et pour accepter la réalité de la situation dans laquelle ils sont.



Ils remarqueront, au dessus d'eux, une gigantesque sphère de cristal (1) brisée juste au dessus de l'endroit où ils viennent de tomber. (2). A l'intérieur de cette sphère se dessine l'exacte réplique des souterrains qui viennent d'être traversés par les aventuriers et qu'ils reconnaîtront aisément. Cette sphère contient, en réalité, la projection mentale du labyrinthe imaginé par le magicien enchaîné sur un trône et qui se trouve dans une alcôve au sommet de quelques marches (3). Ce magicien se trémousse convulsivement et éclate périodiquement d'un rire hystérique qui semble avoir pour effet de modifier les contours des souterrains.

Si les aventuriers, s'étant rendus compte du fait que le magicien est fou, décident de lui venir en aide et le délivrent, celui-ci pourra retrouver un peu de sa lucidité et leur expliquera ce qui se passe dans ce temple : " L'île, avant qu'elle ne s'appelle l'île de la Folie a effectivement été choisie par des magiciens très puissants pour recéler leur immense trésor. Lui-même était l'un d'entre eux qui, après avoir commis une faute impardonnable eut à choisir entre la mort et l'exil à vie sur cette île, pour assurer sa défense.

Le système de défense est le suivant : tout étranger abordant sur l'île devrait être attiré vers le Temple Sacré, c'est pourquoi une "porte" a été construite au centre de celui-ci etablissant un passage entre le monde extérieur et l'esprit du magicien. C'est ainsi, que les aventuriers, en traversant la zone d'ombre de l'escalier sont entrés dans le monde imaginaire créé dans la sphère par l'esprit du magicien fou. Autrefois, cest à dire avant que ce magicien ne devienne fou, les souterrains imaginés étaient organisés en un gigantesque piège d'où personne ne pouvait ressortir vivant. Mais, et il y a longtemps de cela, un être maléfique puissant, du nom d'Amok, réussit à exterminer les magiciens détenteur du trésor et à trouver le secret de la défense de l'île. Il pénêtra dans la sphère en seprotégeant contre les attaques mentales et par des sorts aussi puissants qu'efficaces il réussit, en taraudant l'esprit du magicien défenseur à provoquer l'apparition d'une brêche dans la sphère et à retourner dans le monde réel en délivrant les misérables créatures qui erraient sans fin dans l'immense labyrinthe. Il enchaina ensuite le magicien à son trône, se promettant de s'amuser des ridicules projections mentales que sa folie lui inspirerait pour défendre l'île.

Dans ses derniers instants de lucidité, le magicien a encore le temps de faire trois choses : Il va appuyer sur un bouton caché dans le dossier de son trône qui va faire apparaître une cache contenant divers objets magiques susceptibles d'aider les aventuriers dans leur progression; il va ensuite arracher de son cou une amulette qui était dissimulée sous ses vêtements et qui le maintenait artificiellement en vie; au cours de son vieillissement accéléré, il retombera dans un état de folie hystérique et hurlera des phrases incohérentes dans lesquelles le nom d'Amok reviendra souvent, et il finira par mourir et par tomber en poussière. L'amulette disparaîtra lentement au cours du vieillissement de son propriétaire.

La salle ne comporte aucune ouverture apparente et ce n'est qu'en cherchant des portes secrètes que les aventuriers pourront éventuellement trouver la porte de la salle du trésor qui se trouve au fond de l'alcôve du magicien.

Evidemment, le trésor aura disparu et la salle sera vide. Toutefois, il sera possible de trouver l'entrée d'un petit souterrain creusé sans doute par Amok. Cette galerie mène vers les premières salles du complexe qu'Amok s'est construit dans l'île et qui lui sert de base d'opérations. Il a en effet tiré profit de la mauvaise réputation de cette île pour y installer un ensemble maritime dans lequel il entretient une flotte de vaisseaux pirates. La sécurité de ce complexe est assurée aussi par la présence du magicien fou et de son système de défense. L'accès à la mer de sa flotte secrète s'effectue par l'intermédiaire d'un chenal caché par un énorme pan de falaise qui peut coulisser silencieusement.

Au cours de leur visite de ce complexe, les aventuriers devront ne pas rencontrer Amok, car ce personnage qui a été suffisamment puissant pour exterminer les magiciens de l'île risque d'être trop puissant pour un groupe de personnages. Amok sera sans doute parti pour s'occuper d'autres "affaires".

Parmi les premières salles rencontrées par les aventuriers, il y aura une salle d'entraînement à l'abordage : deux bateaux ont été installés côte à côte et on peut voir des hommes (visiblement des prisonniers) tenter de résister à une attaque de pirates composés de morts-vivants et d'étranges créatures démoniaques qui ont facilement le dessus.

Au cours de leur progression, les personnages pourront trouver également des hangars à bateaux, de gigantesques bassins remplis d'eau de mer dans lesquels se reposent un grand serpent de mer et des monstres marins équipés de harnais de hâlage. Dans un bassin recouvert d'une grille, ils trouveront aussi un prisonnier d'une nature particulière, puisqu'il s'agit d'un triton. Celui-ci les suppliera de le délivrer et si/lorsque cela sera fait il expliquera qu'il retourne vers la Crique où vit son peuple. En remerciement, il donnera aux aventuriers un mot en langue de triton qui leur permettra, en cas de danger sur la mer, d'appeller au secours tous les tritons de la Crique qui se trouveront dans les parages.

La salle du trésor d'Amok sera une des dernières pièces visitées. En effet, le repaire d'Amok se divise en deux parties : le complexe maritime lui-même et le donjon de protection du trésor qui est jalonné de pièges et habité par d'étranges monstres. Amok a pris soin de se ménager un passage praticable pour accéder à ses richesses.

Si les aventuriers n'ont pas pris soin de saboter les installations de la base des pirates, ils pourront être attaqués par ceux-ci lorsqu'ils quitteront l'île. Les tritons pourront venir à leur aide dans de telles circonstances.

De toutes façons, l'arrivée au port de Pragton ne sera pas forcément la fin de l'aventure parce qu'il y aura fort à parier pour qu'Amok veuille se venger et récupérer ses richesses...



LA SOURIS DE LA BIBLIOTHEQUE

Par Dominique BALCZESAK

Lorsqu'on joue à un jeu de rôle, il est utile, voire nécessaire de posséder une certaine culture de base.
La littérature romanesque est un véritable réservoir d'inspiration permettant aux joueurs, comme aux maîtres de jeu, de parfaire leur approche des différents univers que les jeux de rôles investissent.
Le but de ce genre de jeu consistant à ETRE un personnage et par conséquent à se comporter comme lui en toutes circonstances, il est important, en effet, pour le maître de jeu d'avoir une vision très précise de l'environnement dans lequel il va faire évoluer ses joueurs, afin de leur donner une description cohérente et foisonnante d'images irréelles et magnifiques de mondes inconnus.
Les joueurs joueront d'autant mieux leur personnage qu'ils connaîtront bien la façon dont certains héros se sont eux-mêmes comportés dans des circonstances proches de celles qu'ils rencontreront. Ils se rendront compte aussi que ce qui anime la grande majorité de ces héros, ce n'est pas uniquement la recherche de la puissance et de la richesse, mais souvent aussi l'accomplissement d'un destin ou l'atteinte d'un idéal.

Ainsi, pour commencer, puisque "RUNES" est essentiellement consacré à la pratique de D&D, je vous propose une étude bibliographique en rapport avec ce jeu, bibliographie qui se complètera au fur et à mesure des numéros.

L'univers de D&D s'apparente manifestement à ceux qui sont décrits par les auteurs d'"Heroïc Fantasy", terme que je traduirai en français par "Epopée Fantastique". En effet, ces romans nous racontent des histoires de guerres, de quêtes ou d'aventures ayant pour cadre un pays, un monde, un temps sortis de l'imagination de l'auteur, un milieu dans lequel la magie est vraiment efficace et où les dieux sont réels.

Les auteurs de D&D se sont inspirés en grande partie de la fameuse trilogie de Tolkien. Ils ont emprunté aussi au monde chimérique de Fritz Leiber et aux oeuvres fantastiques de Jack Vance, sans oublier les nombreux auteurs que Gary Gygax cite page 224 du DMG.

Je me contenterai, cette fois-ci, de cerner l'oeuvre majeure de Tolkien et d'en souligner les éléments en rapport direct avec D&D.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX de J.R.R. TOLKIEN.

Né en Afrique du Sud, à Bloemfontein, mais élevé en Angleterre après la mort de son père, John Ronald Reuel Tolkien fit ses études à Oxford, où il fut nommé, en 1925, professeur de langue et de littérature anglaise.

Philologue renommé, spécialiste du Moyen-Age et du vieil anglo-saxon, il ne fut longtemps réputé que pour ses travaux sur les sagas anciennes. Ce n'est que tardivement, en 1935, que s'éveilla sa vocation de conteur. Celle-ci naquît de son désir d'adapter pour un public enfantin, les légendes nordiques qui l'avaient fasciné quand il était petit. En écrivant, en 1935, "The Hobbit", histoire d'un petit peuple de lutins, il alla au delà de toute transposition et se fit le créateur d'un mythe et inventa un monde fantastique où les héros possèdent leur propre langage, leur pays, une histoire et une géographie. Son ouvrage terminé, Tolkien entreprit alors d'approfondir ce mythe dans une oeuvre destinée aux adultes et dont la création allait durer 14 ans....

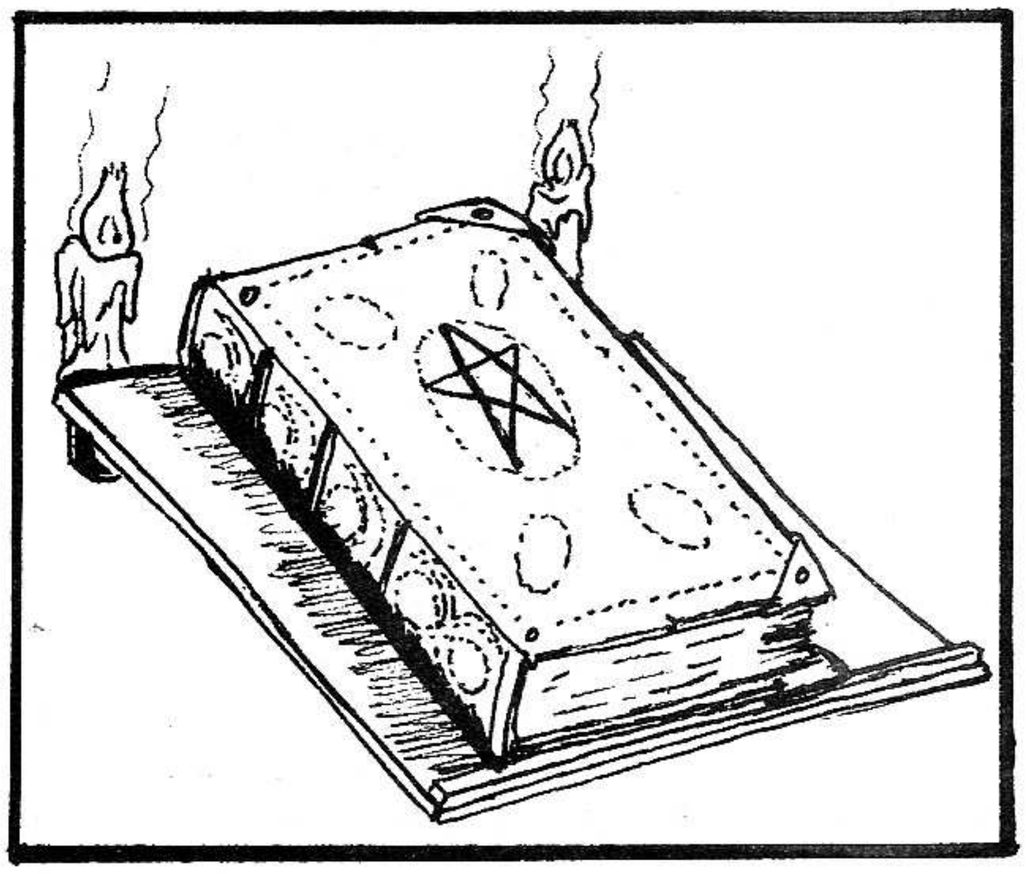
Ce fut "Le Seigneur des Anneaux".

Cette imposante saga connut d'abord une sortie confidentielle avant de rencontrer en Angleterre et aux Etats-Unis une audience considérable et d'être traduite en de nombreuses langues. Publiée en France en 1972, elle a obtenu, dans la traduction de LEDOUX, le prix du Meilleur Livre Etranger.

Cette oeuvre magistrale nous raconte d'une façon ensorcellante une épopée vibrante de hauts faits et de terribles merveilles, bâtie sur la lutte éternelle du Bien et du Mal. Un anneau est le centre de l'histoire. C'est l'anneau de Puissance, façonné au commencement des temps par Sauron de Mordor, Seigneur des Ténèbres, afin d'imposer sa loi au monde entier. Mais cet anneau, il l'a perdu. Frodon, le fils adoptif de celui qui l'a retrouvé, se voit chargé de porter l'anneau à l'unique endroit où il peut être détruit, c'est-à-dire, dans le coeur de feu d'un volcan, en Terre de Mordor. C'est l'héroïque tentative de ce courageux Hobbit que raconte la trilogie.

Après la lecture de cette gigantesque saga qui est un inépuisable catalogue de héros et de situations, les joueurs et les maîtres de donjon devraient mettre un point d'honneur à appliquer les quelques principes majeurs que Tolkien a lui-même utilisés pour construire son monde.

Je vous propose d'étudier trois des "trucs" que Tolkien a mis en oeuvre pour donner un tel relief à sa création et qui pourront éventuellement vous permettre de donner vous-mêmes une dimension nouvelle aux mondes dans lesquels évoluent vos personnages.



1. Tolkien combine l'ordinaire et l'extraordinaire, la fiction et le réel :

Son univers est le lieu de maintes merveilles qui sont toutes insérées dans un contexte cohérent et plus ou moins connu.

Les elfes, les nains, les hobbits et tous les autres personnages merveilleux évoluent dans un monde fait de ciel, de terre et de soleil. En fait, Tolkien a localisé son histoire sur notre Terre à une époque remontant loin dans le passé. Il justifie même la différence entre les cartes géographiques qu'il nous propose et celles de notre monde d'aujourd'hui par l'érosion, le flux et le reflux de la mer qui a submergé certaines terres et en

a découvert d'autres. Le terrain, le climat, la flore, la faune et les constellations ressemblent en majorité à ce que nous connaissons. Le printemps, par exemple, amène le soleil et Sam tond le gazon avec Frodon. La forêt de Fangorn est lugubre et mystérieuse mais est néanmoins composée de hêtres, chênes,noisetiers comme nos propres bois.

Tolkien est très attentif a donner une description suffisamment détaillée des décors dans lesquels évoluent ses héros. Ainsi, si un lecteur prend au hasard une quelconque journée du voyage de Frodon vers Fondcombe il aura toutes les chances qu'on lui dise quel temps il fait ou à quoi ressemble le lieu de campement pour la nuit.

Toutes ces indications ne sont pas uniquement fournies pour montrer que le pays dans lequel se déroule l'épopée ne peut être que notre Terre, mais aussi pour que le lecteur ne soit pas trop dépaysé et que de ce fait il puisse croire à ce qui arrive.

De même, dans D&D, il est très important que les joueurs puissent reconnaître une bonne part d'eux-mêmes et de leur expérience de tous les jours sur laquelle ils peuvent s'appuyer pour absorber, sans être trop troublés, une grande quantité de merveilleux. Tout Maître du Donjon scrupuleux comprendra que pour être crédible un univers fantastique doit être familier, mais pas trop familier, étrange mais pas trop étrange, et cherchera à trouver ce juste milieu que Tolkien a su si merveilleusement définir.



2. Tolkien ne se pose pas comme l'inventeur personnel du monde qu'il a créé :

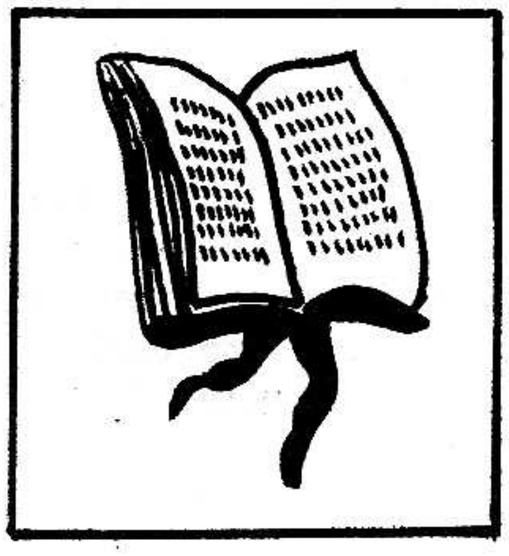
En effet, il se présente plutôt comme un chroniqueur. Il peut être comparé à un érudit qui compile ou traduit des histoires parvenues jusqu'à lui on ne sait comment.

Il utilise la technique des rappels à une tradition orale et prétend avoir trouvé certains renseignements dans des bibliothèques perdues. Ainsi, deux de ses personnages, Bombadil et Silvebarbe, dont la mémoire remonte très,très loin dans le passé permettent à Tolkien de donner une profondeur chronologique à son récit. Tout cela confère à son univers une certaine réalité qui lui permet d'exister indépendamment du travail fourni par son créateur.

Mais Tolkien ne se contente pas de raconter simplement une succession d'événements, il prend aussi le soin de conférer à ses personnages une personnalité indépendante.

Ils croient tous à un ordre cosmique et à un Etre Superieur qui agit à travers eux mais ils conservent toujours la possibilité d'accepter ou de refuser d'accomplir une tâche. Les événements ne se réalisent que si les créatures pourvues de libre arbitre acceptent de les concrétiser. La possibilité de coopérer ou non à la Grande Oeuvre dépend toujours de la volonté des personnages. C'est cette liberté qui fait leur grandeur.

De la même manière, un bon MD saura donner l'impression que son monde existe par lui-même et que son rôle n'est que descriptif. Les personnages, qu'ils soient tenus par des joueurs ou non, doivent se voir reconnaître la plus grande liberté possible pour que l'histoire qui va découler de leurs choix ne soit pas le fruit d'une manipulation par le MD-Dieu de la partie. Ainsi, une fois créé, le monde fonctionnera indépendamment du MD qui ne pourra, en recourrant aux tables de rencontres et d'événements que la nature de son monde impose, que constater ce qui se passe, en veillant toutefois discrètement à ce que le hasard ne soit pas trop irréaliste dans ses exigences. De plus, les occasions d'agir offertes aux aventuriers ne seront que des propositions faites à leur liberté de décision. L'intervention directe du MD dans le déroulement des événements devrait être aussi rare que l'intervention directe des dieux dans la destinéedes héros.



3. Tolkien décrit des races avec la rigueur d'un ethnographe :

D'après une analyse de Tolkien lui-même, le but d'un roman d'épopée fantastique est non seulement de raconter une histoire fascinante, mais aussi et peut-être surtout de satisfaire le besoin fondamental de l'être humain qui est de connaître le plus grand nombre possible de créatures, qu'elles soient ou non semblables à lui.

Cela veut dire que Tolkien, chroniqueur de la Terre du Milieu, ne s'est pas borné à construire un conte merveilleux, mais a aussi pris le temps d'étudier avec une précision quasi scientifique les races qui en dehors des hommes, habitent ces lieux. On trouve donc dans son oeuvre la description d'une étonnante précision des caractéristiques et des comportements des elfes, des hobbits, des nains et des orques.

Le soin qu'il met à décrire la vie quotidienne dans la Comté et la manière d'agir propre à chacun de ses héros constitue la matière d'un véritable traité ethnographique sur les habitants de ce monde merveilleux. Le détail et la profondeur de ses descriptions nous donnent l'impression que ces races ont véritablement existé, même si on sait qu'il est le seul créateur des hobbits.

Ainsi, les Terres du Milieu sont habitées par des peuples d'une grande diversité. Les elfes, premiers-nés du monde, aiment les arbres, les fleurs et l'eau; les humains, seconds enfants d'Iluvatar l'Unique, le Père de Tout, cultivent le sol, élèvent le bétail, construisent des villes et des forteresses; les nains d'une origine très ancienne aussi, creusent la montagne à la recherche de minéraux; les Ents, créatures mystérieuses et intemporelles, sont les gardiens des forêts et ont pris l'apparence des arbres; les aimables petits hobbits enfin, aimant tant manger et fumer la pipe, cultivent les céréales et le tabac et vivent dans des terriers douillets. Les créatures du Mal, caricatures des êtres crées par Iluvatar fuient la lumière et la verdure. Orques, trolls et balrogs aiment la nuit noire et se dissimulent dans l'ombre et l'humidité des cavernes montagneuses.

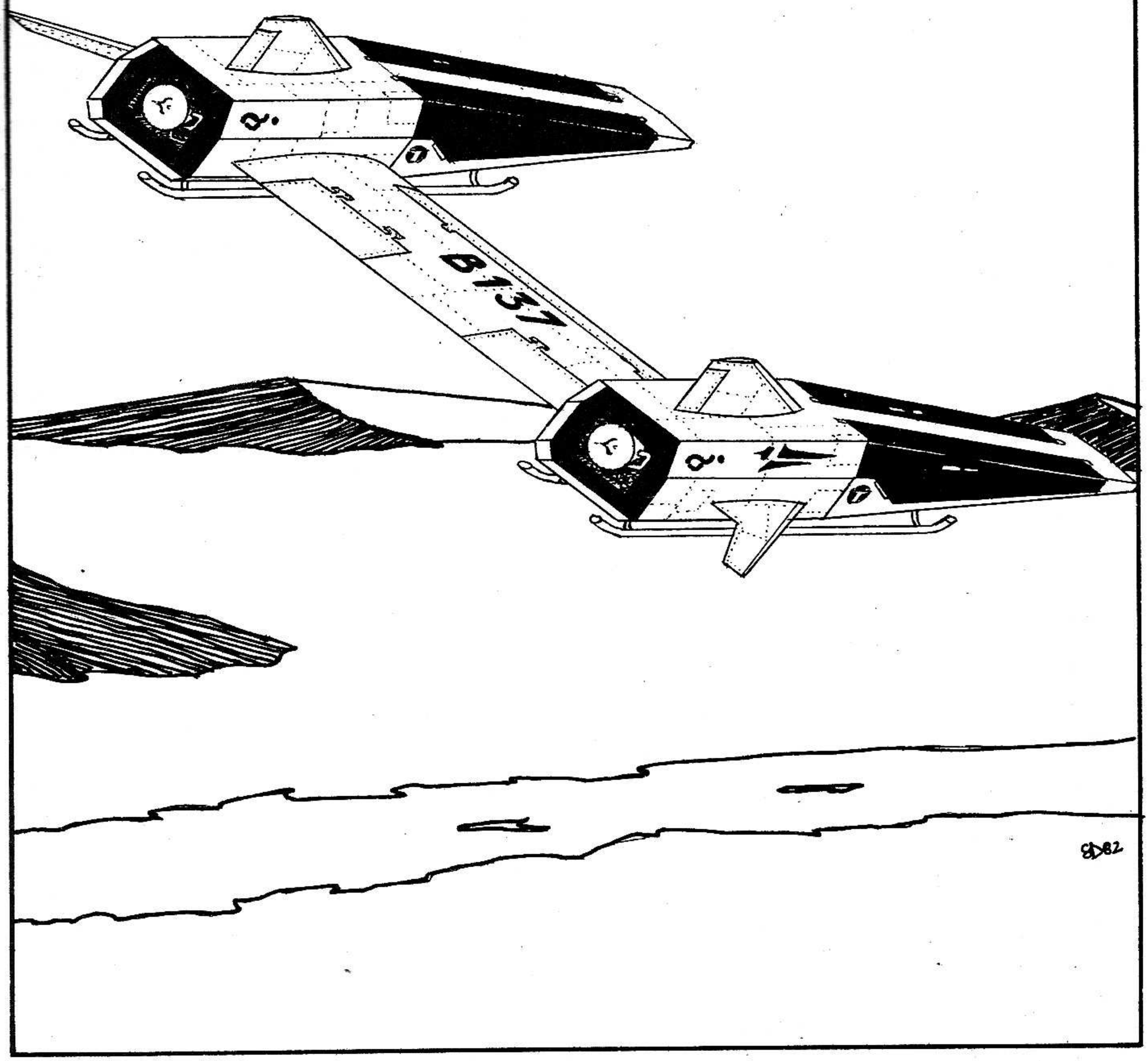
Tout joueur de D§D qui veut donner à son personnage elfe, hobbit ou nain, une dimension "réaliste", se fera un plaisir de lire le "Seigneur des anneaux" pour y trouver les éléments qui lui permettront de le faire. Il faut avoir vu vivre ces races pour pouvoir les incarner le plus justement possible et pour comprendre ce que leur comportement a de spécifique et de différent.

Un MD scrupuleux aura à coeur, quant à lui, d'utiliser cette source inépuisable d'inspiration pour construire un monde aussi cohérent, réaliste et néanmoins merveilleux que celui qu'a su élaborer le talentueux Tolkien. Il faut toutefois remarquer que certaines caractéristiques raciales ne sont pas exactement les mêmes dans D&D et dans "Le Seigneur des anneaux". Les elfes de Tolkien, par exemple, sont éternels (à moins qu'ils ne meurent de mort violente) alors que les elfes de D&D ne le sont pas. Mais ces différences ne sont pas difficiles à repérer, bien que les règles de D&D ne soient pas toujours très précises sur le comportement des races.



... TRAVELLER

AVENTURES DANS UN LOINTAIN FUTUR ...



TRAVELLER

Science-Fiction Adventure in the Far Future

Si les jeux de rôles commencent à être connus en France, c'est surtout par l'intermédiaire de l'un d'entre eux dont les aventures se jouent dans un moyen-âge mythique et fantastique. Mais ce jeu n'est pas le seul, loin de là, à proposer des aventures à "vivre" plutôt que des simulations abstraites. De nos jours, c'est la quasi totalité des univers de la littérature d'aventure qui est investie par les JdR (Jeux de Rôles). La Science-Fiction et ses applications ludiques sont très mal connues des joueurs français et c'est pourquoi je me permets de vous présenter ici TRAVELLER ("VOYAGEUR" en français) qui est, du point de vue des ventes mondiales, classé en deuxième position, juste après D&D.

Dès leur apparition, les jeux de rôles ont fasciné beaucoup de joueurs et parmi eux, un américain du nom de Marc Miller, passionné de SF, décida de créer un jeu qui puisse répondre à ses aspirations. C'est ainsi qu'en 1977 la première édition de TRAVELLER vit le jour. Mais comme la création d'un JdR adapté à la SF n'était certainement pas une chose aisée, il fallut procéder à de nombreux choix déchirants qui donnèrent à TRAVELLER sa saveur particulière qui peut ne pas forcément convenir à tous les fans de SF. Néanmoins, ce jeu connaît un immense succès auprès des joueurs anglo-saxons et il y a de nombreuses raisons à cela.

Pour découvrir TRAVELLER il est recommandé de faire plutôt l'acquisition du set "de luxe", un peu plus coûteux que le set "de base", mais tellement plus facile à comprendre.

En ouvrant la boîte de jeu on découvre tout d'abord deux dés à six face : Ce sont les seuls dés nécessaires pour jouer, Marc Miller ayant choisi d'éviter de recourir à l'utilisation de dés à 37, 45 ou 9 faces pour que tout le monde soit, d'emblée, en pays de connaissance.

Sous les dés on trouve ensuite 5 petits livres de couleur noire (très chic !) ainsi qu'une grande carte de l'univers toute en couleurs.

Le premier livret (qui porte le numéro 0) contient une introduction aux JdR en général et à TRAVELLER en particulier. D'une très grande utilité, il donne des conseils et des directives pour tirer le meilleur des possibilités du jeu. On y trouve, entre autres, une méthode d'apprentissage progressif des règles, des conseils pour créer son propre univers et pour lancer une "campagne" et même un exemple de partie (qui surprendra certainement ceux d'entre vous qui sont habitués à jouer à d'autres JdR parce qu'une très grande place est laissée à l'improvisation immédiate de l'arbitre).

Le livret 1 (celui qui porte le numéro 1) traite de la création des personnages, des combats individuels et des équipements de combat.

Un personnage de TRAVELLER se crée avec seulement 2D6 (2 dés à 6 faces) et les six caractéristiques de base qui le constituent (Force, Dextérité, Endurance, Intelligence, Education et Rang Social) sont exprimées par une suite de chiffres et de lettres qui constituent son PUP (Profil Universel de Personnalité). Ce PUP est très pratique car il permet, d'un seul coup d'oeil de connaître le profil d'un personnage.

La grande originalité du sytème de création des personnages réside dans le fait que ceux-ci acquièrent une certaine expérience AU COURS de leur création (ils ne pourront pas gagner de "niveaux d'expérience" en cours de jeu, Marc Miller ayant considéré que c'est plus l'expérience du joueur lui-même qui rend les personnages plus "expérimentés"). En effectuant des "périodes" de 4 ans dans un des six services de l'Empire (la Navy, l'Armée, les Marines, les Scouts, les Marchands et les "autres") un personnage, s'il survit, acquiert des compétences et des aptitudes qui feront de lui quelqu'un de spécialement qualifié. Il n'y a pas, à proprement parler, de "classes" dans TRAVELLER, mais des spécialisations qui démarquent les personnages les uns des autres. On commence donc à jouer avec un aventurier qui est relativement expérimenté et riche (certains peuvent même percevoir une pension annuelle de retraite).

Le système de combat est abstrait mais tout de même réaliste. En effet, on peut facilement régler les situations de combat sans utiliser de figurines, mais les tables tiennent compte des distances et des portées des armes. Attention ! Les combats sont meurtriers et si vous avez l'habitude de vous battre pour un oui ou pour un non, vous risquez de perdre rapidement votre personnage. C'est pourquoi il est recommandé de rechercher des solutions "négociées" aux éventuels litiges.

L'équipement proposé aux combattants comporte, outre un bel éventail d'armes diverses (il n'y a toutefois pas de "zappeurs", d"exploseurs" ni de pistolets-laser), des protections (ou armures) et divers accessoires plus ou moins exotiques.

Le livret 2 est consacré aux voyages interplanétaires et interstellaires, aux vaisseaux spatiaux et aux combats dans l'espace.

Les voyages d'un système stellaire à un autre se font par sauts dans l'hyperespace. Les aventuriers peuvent voyager sur des vaisseaux de ligne ou, s'ils sont riches ou astucieux, sur leur propre vaisseau. Un saut, quelque soit sa longueur (jusqu'à 6 parsecs : 1 parsec équivaut à une distance de 3,26 années-lumières) dure une semaine seulement.

Il est possible de construire, ou de faire construire plutôt, des vaisseaux spatiaux. Les règles sont très détaillées sur ce sujet, allant de l'étude des moyens de financement à la théorie de la construction aérospatiale en passant par les tarifs variables des divers composants nécessaires et le montant des salaires à verser aux membres de l'équipage. Toutefois, si elles sont précises et détaillées, ces règles restent faciles à mettre en application et vous passerez sans doute de longues heures à créer vos propres vaisseaux spatiaux.

Quant au système de combat dans l'espace, il peut sembler difficile à mettre en oeuvre tant les distances impliquées sont vertigineuses. Néanmoins, si on pernd le soin de réduire l'échelle proposée par Marc Miller, on peut représenter le déroulement de ces combats sur du papier millimétré. Les affrontements sont résolus en une suite de tours divisés en phases qui se suivent d'une manière immuable. La phase la plus importante étant celle qui consiste à reprogrammer l'ordinateur de bord, une certaine expérience est souhaitable pour espérer pouvoir se tirer d'un mauvais pas. Missiles à tête chercheuse, tirs de canons-laser et contre-mesures électroniques sont largement utilisés.

Suivent un chapitre sur les "drogues" et un chapitre sur le commerce interstellaire qui est une véritable petite merveille à lui tout seul. Vous résisterez très difficilement à la tentation de spéculer sur des cargaisons diverses, dumoins si vous avez la chance de posséder un vaisseau marchand...

Le livret 3 est essentiellement consacré à la génération des mondes, des rencontres et des animaux.

L'univers est représenté d'une manière bi-dimensionnelle dans ce jeu. cela à l'avantage d'être simple, clair et de ne rien enlever à la précision de la représentation. Les mondes sont générés par une série de jets de 2d6 dont les résultats alignés forment le P.U.M. ou "Profil Universel de Monde" du monde créé. Ce P.U.M. permet, dès qu'on est un peu habitué, de voir d'un coup d'oeil si tel monde est doté d'un astroport bien équipé, d'une population dense, d'une hydrographie agréable, d'un gouvernement démocratique ou d'un niveau de lois acceptable. Evidemment, le P.U.M. n'est qu'une suite de chiffres et de lettres qui ne donne qu'une idée de ce que le monde en vue peut être. C'est à l'arbitre de l'utiliser comme un tremplin pour son imagination et d'étoffer, pour ses joueurs, une description plus précise.

On trouve aussi, dans ce livret, un système de génération d'événements et de rencontres avec des créatures de toutes sortes. Le système de création d'animaux écologiquement adaptés aux conditions des mondes créés est un petit chef d'oeuvre. Il n'y a pas de livre de monstres dans Traveller, ni de descriptions détaillées des créatures qu'on peut rencontrer sur la surface de telle planète reculée. Il y a simplement un système qui permet de créer, à l'aide d'une paire de dés, tous les animaux qu'une imagination débridée ne saurait rêver sans se perdre dans l'incohérence. Car les tables proposées permettent de créer des faunes d'une manière quasi scientifique. Vous passerez sans doute de longues heures à peaufiner la composition de la population animale et monstrueuse des planètes que votre univers comportera...

En fin de ce livret, il y a un chapitre consacré aux pouvoirs psy qui est très utile pour ceux qui trouvent que la magie technologique n'est pas suffisamment merveilleuse et qui veulent donner une dimension plus fantastique à leur jeu.

Le dernier livret que vous trouverez dans la boîte est un "module" de départ, une première aventure proposée à vos aventuriers. Vous pourrez, grâce à lui, commencer rapidement une campagne car l'aventure proposée se présente plus comme un début de voyage que comme une petite situation isolée. Ce livret est un "starter" qui vous mettra tout de suite sur la voie d'un jeu intéressant et qui contient tous les éléments indispensables pour un bon départ. Ainsi, vous trouverez, entre autres éléments utiles, une description et un plan d'un vaisseau "scout", une série de données (les P.U.M.) des mondes habitables d'un des sous-secteurs de l'univers connu, etc... Le titre de l'aventure : "The imperial fringe" vous donne tout de suite une idée sur ce qu'il vous sera proposé de faire comme premiers pas...

Voilà, brièvement décrit, ce qu'on peut trouver dans une boîte du set "de luxe" de TRAVELLER. Il y a tout ce qui est nécessaire pour commencer à jouer, mais la firme Games Designer Workshop (GDW) qui a édité ce jeu, n'a pas manqué de faire paraître des compléments aux règles, des suppléments et des aventures qui font de ce jeu l'un des plus complets que l'on peut trouver sur le marché. De plus, un "Journal" paraît mensuellement et propose des quantités d'idées et de compléments, d'aventures et de nouveautés. Des éditeurs indépendants publient aussi de nombreuses avnetures et suppléments. Bref, TRAVELLER ne manque pas de ressources, d'autant plus que, merveille des merveilles, GDW a publié des jeux compatibles avec les règles de base et qui permettent de goûter, avec ses propres aventuriers, à des joies nouvelles et variées. Pour vous donner une idée de ce que sont ces jeux, je peux vous citer "Snapshot" (un jeu qui affine les combats individuels à bord de vaisseaux spatiaux), "Mayday" (un jeu qui propose un système de combats spatiaux très élaboré), "Invasion Earth" (un wargame qui permet de donner un background mouvant à votre campagne) etc... Je vous parlerai de tous ces compléments au cours des prochains numéros. Sachez aussi que la firme Citadel a édité des boites de figurines de 15 mm qui sont officiellement reconnues par GDW et utilisables avec facilité sur les plans, à l'échelle, proposés par des firmes comme la FASA ou la Judges Guild.

TRAVELLER est donc un jeu de rôle qui devrait plaire aux fans de SF qui sont à la recherche d'autre chose que d'un jeu qui les emmène dans un monde fantastique d'heroic fantasy. Ses règles sont suffisamment souples pour permettre de jouer une infinité de situations dans une infinité d'univers. Il est donc possible de créer des aventures inspirées directement des chef d'oeuvres de la littérature de SF et de vivre dans les mondes les plus variés. L'extrême élégance de la mécanique du jeu en fait l'un des plus beau et des plus agréables à jouer car il laisse une grande place à l'inspiration et au jeu de rôle proprement dit, à l'improvisation aussi bien qu'à la méticuleuse préparation.

Une rubrique régulière consacrée à TRAVELLER paraîtra ici et je demande à ceux qui jouent à ce merveilleux jeu de faire parvenir à "Runes" des articles, aventures, idées, etc... A bientôt !

Jean BALCZESAK.

DES MAGICIENS ! Pas des techniciens...

Parmi les classes de personnages, celles qui ont le pouvoir de faire rêver au moins autant qu'elles posent de problèmes sont, sans aucun doute, les classes qui utilisent la magie. C'est pour éviter que la magie n'acquière trop facilement une suprématie que Gygax et son équipe ont truffé les règles la concernant de "jets de protection", "durées de jet", "composants matériels", etc... C'est donc au magicien d'étudier et de connaître les obligations et les restrictions que comporte l'utilisation des sortilèges.

Et maintenant, regardons-les, les nouveaux magiciens! Que font-ils ? Ils manipulent temps de jets et composantes comme des mécaniciens, mais ils n'en savent pas plus que les autres joueurs sur la magie elle-même. Où sont donc les fameuses connaissances des magiciens qui, pourtant, sont censés passer de longues heures à étudier (cf Zarthon dans "le pays fantastique").

Dans le but (qui est l'un des miens en tant que Maître du Donjon) de rendre aux magiciens leur "aura" de culture en matière de magie, on peut recourir à un moyen fort simple pour améliorer leurs connaissances. (Le Druide connaît bien les animaux et les plantes, le Ranger connaît bien certains monstres et races). Ce moyen est très simple et peut facilement s'adapter à votre vision personnelle des choses :

Lorsque vos aventuriers investissent, au prix de sanglants efforts, la chambre d'un magicien, il y a gros à parier qu'ils trouveront un grand nombre de livres (tout le monde sait que les magiciens sont friands de lecture). Parmi ces ouvrages ils pourront même trouver des livres de sortilèges. Dites alors à votre magicien que certains volumes parlent de la magie en général et de certains objets magiques particuliers, dont ils racontent l'histoire et précisent le mode d'emploi. Prenez ensuite la table des objets magiques, jetez les dés pour déterminer de quel(s) objet(s) magique(s) il s'agit et parlez lui, en privé, de ce que vous trouvez à son (leur) sujet dans le DMG. Donnez lui, ainsi, tout ou partie des renseignements sur un nombre d'objets que vous fixerez librement.

Ainsi, au fur et à mesure des expéditions, les magicien acquièreront des connaissances particulières qui leur donneront sûrement un certain prestige quand, confrontés à un objet magique, ils pourront expliquer aux autres aventuriers l'origine et le fonctionnement de celui-ci, en référence aux "Livres Elémentaires des Nécromants Inconnus".

Ce système ne peut pas fonctionner aussi simplement si vous laissez vos joueurs librement consulter le DMG.

A une prochaine fois, pour un système de contre-sortilèges.

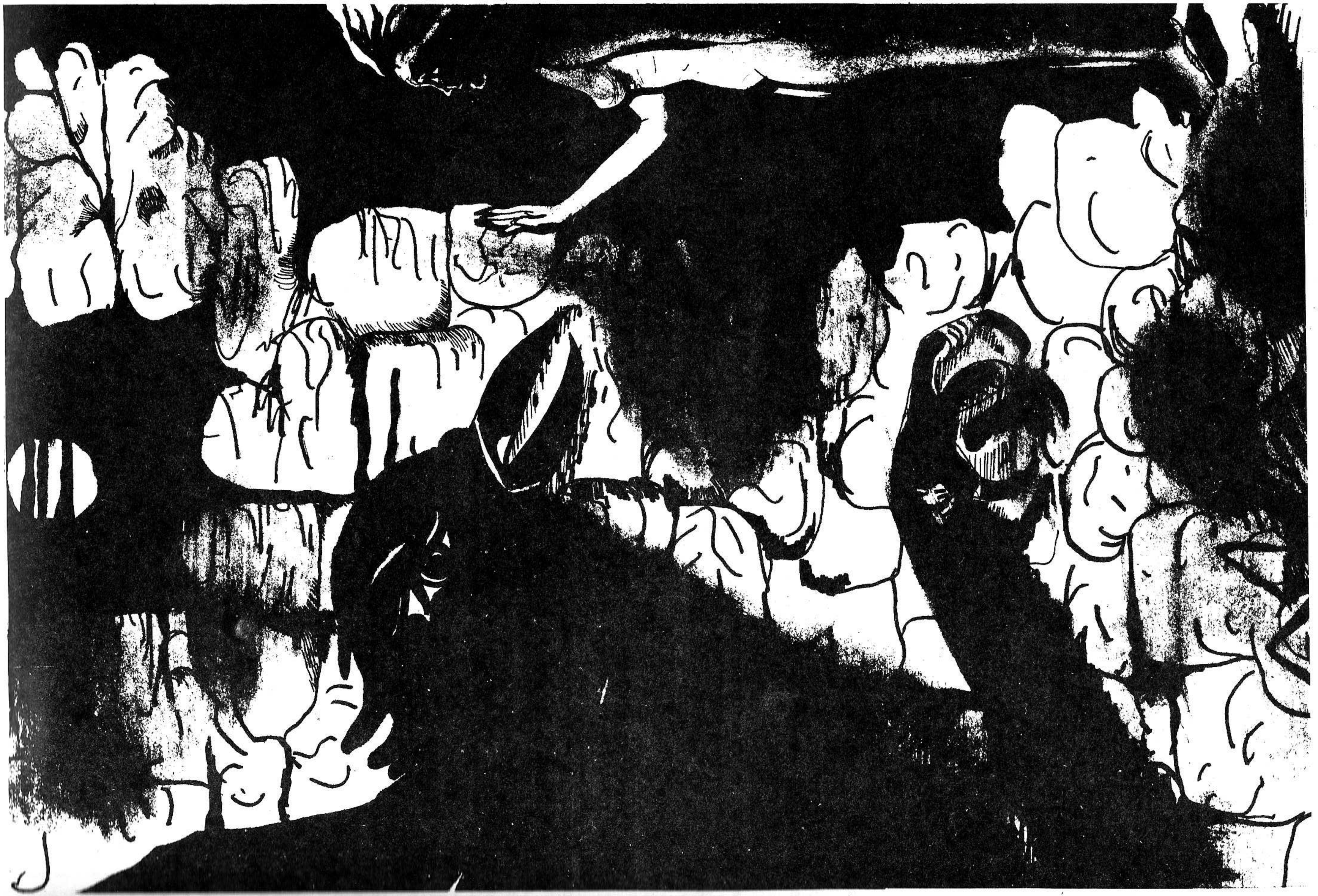
NIELVEN DE LIEN.

SOLUTION DU TEST de la rubrique "LE COIN DE L'ERUDIT".

1. Vrai, le ranger est un combattant (p.9 PHB) - 2. Vrai (p.12 PHB) - 3. Vrai (p.13 PHB) - 4. Faux, c'est en force qu'ils le subissent (p.14 PHB) - 5. Faux, c'est leur constitution qui est ainsi augmentée (p.14 PHB) - 6. Vrai (p.16 PHB) - 7. Faux, ils connaissent la langue des orques et la langue commune (p.17 PHB) - 8. Faux (p.19 PHB) - 9. Faux, il ne peut pas être d'alignement neutre pur (p.20 PHB) - 10. Faux (p.21 PHB) - 11. Faux, seuls les hommes peuvent être paladin (p.14 PHB) - 12. Faux, c'est à partir du 8° niveau (p.24 PHB) - 13. Faux, il lui faut en plus un quart d'heure de mémorisation (p.40 DMG) - 14. Faux (p.26 PHB) - 15. Faux (p.27 PHB) - 16. Faux, ce n'est qu'au 3° niveau qu'il obtient les aptitudes d'un voleur du 1er niveau (p.27 PHB) - 17. Faux, ils utilisent la table des jets de protection des voleurs (p.30 PHB) - 18. Faux, elle en vaut 20 (p.35 PHB) - 19. Vrai (p.37 PHB) - 20. Faux, c'est dans un rayon de 40' (p.102 PHB).

SCORE :
- 20 : Vous méritez d'être Maître du Donjon.
- 17-19 : Vous pouvez venir jouer dans mes donjons.
- 13-16 : Bien... Bien...
- 9-12 : Alors, on débute ?
- 6-8 : C'est plus difficile que le jeu de l'oie, n'est-ce pas ?
- 1-5 : Boire ou jouer, il faut choisir!
- 0 : Ce magazine ne s'adresse pas aux Black-puddings.

Alors, comment vous en êtes-vous tirés ? Si vous avez trouvé ce test facile, ne vous désespérez pas, ce n'était que le premier... Il y en aura d'autres plus à la hauteur de vos indubitables mérites. Si vous avez trouvé ces questions difficiles, c'est que vous ne devez pas jouer depuis très longtemps. Mettez ce test de côté, continuez à jouer, et recommencez-le plus tard. Un joueur "moyen" devrait être capable d'obtenir un note entre 13 et 16 assez facilement. A bientôt!



LE COURRIER DES LECTEURS

Mon maître du donjon refuse avec âpreté de déifier mon troubadour-mendiant-combattant-magicien-clerc-assasin du 92ème niveau. Pourtant, cela fait assez longtemps que je joue ce personnage dans ses donjons ennuyeux pour avoir le DROIT de demander à jouer sur un plan supérieur ! Cela ne fait que 3 semaines que je joue à D&D et je commence à trouver ce jeu bien limité ! Que puis-je faire pour amener mon MD à entendre raison?

Eric.

De toute évidence, mon cher Eric, vous ne méritez pas un tel traitement de la part d'un vulgaire MD. Le mieux que vous ayez à faire est de traiter le vôtre avec un mépris teinté de condescendance et de vous inscrire le plus rapidement au club très fermé des "joueurs d'élite incompris et fièrement solitaires" qui s'est créé dans le désert du nouveau Mexique septentrionnal. De toute façon, votre MD mérite un "BOUHHH !" de première classe et nous nous associons avec vous pour le lui infliger publiquement.

Kom vous le voir pouvez, je pas fransais debui longtan et je pas gompri la vrass de mon metdudonjon qui dire : "Il n'y a pas d'armor class adjustment sur un saving throw contre les fireball lancés par un magic-user evil neutral". Ortograf correk parsqe lui ékri vrass tou ceull. Sa vrass fransais ?

Olaf.

Or donc, cher camarade immigré et néanmoins ludique, vous vous fourvoyâtes dans l'appréhension pourtant limpidement lumineuse de la phraséologie explicative et circonstanciée de votre Maître des lieux donjonniques. De toute évidence, l'on peut remarquer, sans parti pris, soyez-en sûr mon chêr ami immigré, que vous marquez une certaine volonté disgracieuse à céder à la frivole préciosité qui consiste à imposer l'utilisation d'une langue plus proche de l'un de ces idiômes limités qui sont pratiqués dans les régions dont par miracle vous sortîtes. Apprenez, civil ami, que le langage utilisé par votre patient directeur de jeu est des plus courants et des plus clairs qui s'emploient chez nous, et que l'apparente volonté ostraciste que vous avez perfidement cru pouvoir déceler dans cette manière de dire les choses n'est point existante, car il y a fort à craindre que PERSONNE n'y comprenne grand'chose, comme c'est souvent le cas lorsque le MD parle.

Le temps de la comptabilité étant venu, je me suis aperçu que mon clerc-combattant du 3ème niveau avait réduit à l'état de : chair à patée, de tas de débris méconnaissables et de bouillie infâme : 543 orques, 227 goblins, 92 stirges, 107 rats géants, 235 kobolds, 32 serpents, 24 araignées de tailles diverses, 13 442 hommes, humanoïdes et individus de toutes classes (sans compter toutes les victimes que j'ai oublié de noter en cours de partie).

Voici mon problème : Etant profondément pacifique et d'un naturel très sensible, il m'est de plus en plus difficile de trouver le sommeil, la nuit venue. Tous mes rêves sont peuplés de revenants qui réclament vengeance ! Pourtant cette pénible sensation de culpabilité ne me semble pas justifiée. Si j'ai tué, celà a toujours été en situation de légitime défense et il n'y a qu'un meurtre que je puisse vraiment me reprocher, c'est celui d'un oiseau colibri qui se cachait derrière une porte de donjon que j'ai ouverte avec violence. Rassurez-moi ! Mon MD ne voit rien là d'anormal (le serait-il lui même ?) mais le remords me tenaille à tel point que j'envisage de me remettre aux dominos.

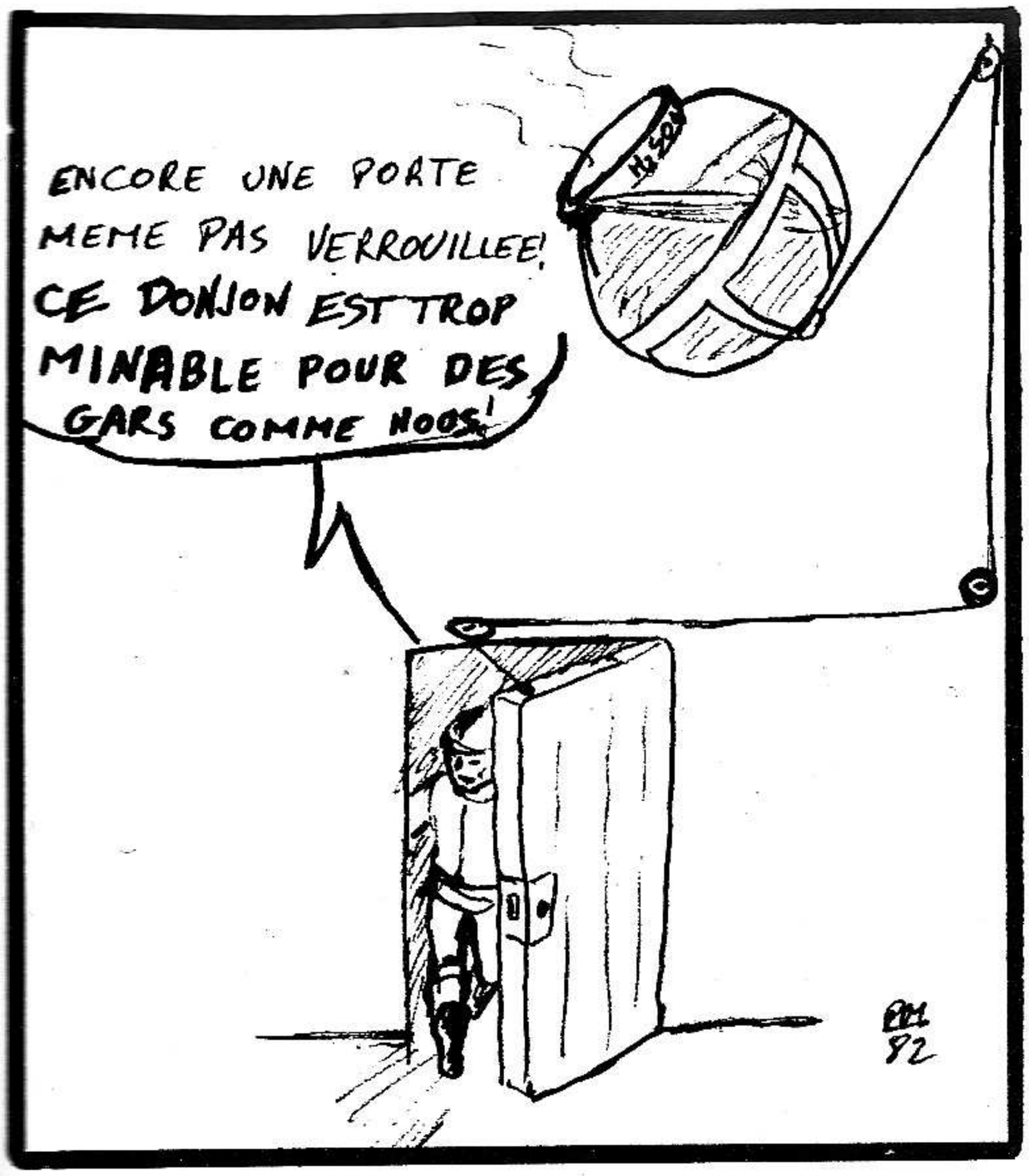
Esteban

Mon cher Esteban. Il est certain que pour devenir un joueur de D&D accompli il faut savoir faire abstraction de sa trop grande sensibilité. Cependant, il apparaît que votre MD peuple bien ses donjons dans le cadre d'une certaine conception de D&D (ne vous arrive-t-il pas, par hasard, de ressentir des crampes dans les doigts en fin de partie, celles-ci étant causées par un trop grand nombre de jets de dés ?). Je n'ai qu'une suggestion à vous faire : essayez d'engager la conversation plus souvent et peut-être parviendrez-vous à régler vos différents avec vos rencontres de passage à l'aide de ces dominos dont vous semblez : avoir été un fervent adepte.

Est-il possible à un voleur du 5ème niveau, accroché par les dents à une poutre du plafond d'une salle à manger (style renaissance) de lire un parchemin écrit en vieux kobold tout en essuyant une bordée d'injures de la part de ses compagnons aux prises avec un dragon jaune qui souffre d'asthme purulent dû à l'absorbtion d'une trop grande quantité d'esprit de sel ?

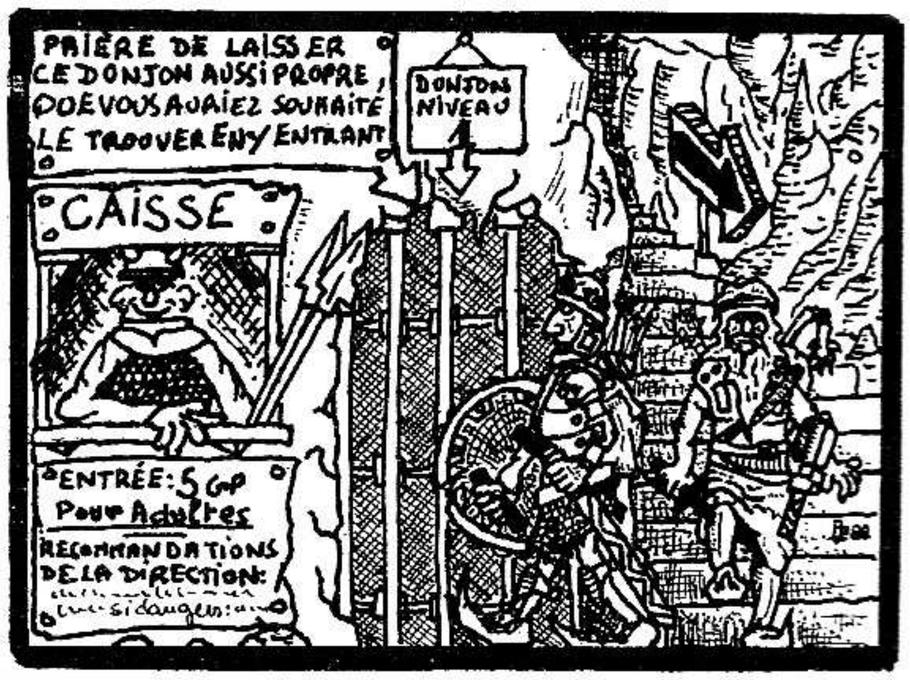
Guillaume

Mon cher Guillaume, La réponse est NON.


ENCORE UNE PORTE
MEME PAS VERROUILLEE!
CE DONJON EST TROP
MINABLE POUR DES
GARS COMME NOOS!
PH
92


PH
82

SOURIONS...


PRIÈRE DE LAISSER
CE DONJON AUSSI PROPRE
QUE VOUS AURIEZ SOUHAITÉ
LE TROUVER EN Y ENTRANT
DONJON
NIVEAU 1
CAISSE
ENTRÉE: 5 GP
Pour Adultes
RECOMMANDATIONS
DE LA DIRECTION:


NE LAISSEZ
JAMAIS A UN
DRAGON LE TEMPS DE
SOUFFLER!
CHERI! TON
STEAK, SAIGNANT
OU BIEN CUIT?
PH
82


JE VOUS JURE!
ATTENDRE DANS UN
DONJON QUE DES
CURIEUX SE POINTENT
C'EST PAS UNE VIE!
PH
82

AIDEZ L'ÉQUIPE DE "RUNES" !
ENVOYEZ VOS ARTICLES ET VOS DESSINS.
FAÎTES CONNAÎTRE CETTE REVUE A VOS COMPAGNONS D'AVENTURE !
UN FIREBALL EST SI VITE PARTI !



CLUB Jeux DESCARTES

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