

RUNES

ISSN 0753 - 8049

n° 2

Le Bimestriel des jeux de rôle



MARS 83

15f

L'ŒUF CUBE

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

SIMULATION PUBLICATION
AVALON HILL
BATTELIN
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
TEL. : 587.28.83

VEND AUSSI PAR CORRESPONDANCE
sur simple appel téléphonique
ou par retour du courrier
nous 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
CITIES BOOK flying buffalo
GRIMTOOTH TRAPS les pièges
MONSTERS CARDS n° 1 à 4 pièce
DUNGEON FLOOR PLAN int. ou extér.
THE FREE CITY OF HAVEN gamelords
SPACE OPERA fg
PIRATES AND PLUNDERS yaquinto
MAN MYTH AND MAGIC yaquinto
CALL OF CHTULLU chaosium
STORMBRINGER chaosium
WORLDS WONDER chaosium
KILLER steve jackson
BORDERLANDS runequest
JUDGE DREDD workshop games
STAR FRONTIERS rôle playing TSR
GANG BUSTERS rôle playing TSR
VILLAINS & VIGILANTES fg
SUPER VILLAINS task force
STAR PATROL gamesciences
SHOOTOUT AT THE SALOON nova
DAREDEVILS fg
GI ANVIL OF VICTORY avh

DUNGEONS & DRAGONS ENDLESS QUEST

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

avec règles en français
ACE OF ACES nova
CIVILIZATIONS avh

revues spécialisées

WHITE DWARF

DRAGON

SPACE GAMMER

BEST OF THE DRAGON VOL 1

BEST OF THE DRAGON VOL 2

BEST OF THE WHITE DWARF articles

BEST OF THE WHITE DWARF scénarios

CATALOGUE CITADEL FIGURINES

Prix spéciaux - nous consulter

RUNES N° 2 PUBLIÉ PAR L'ATOLL :

Association
Toulousaine
d'Organisation
de Loisirs
Ludiques

1, passage St-Jérôme
14-16 rue Fonvielle
Centre Commercial
St-Georges
31000 Toulouse.

**DIRECTEUR
DE LA PUBLICATION :**
Henri Balczesak, Pdt de l'ATOLL

REDACTEURS :
H. et D. Balczesak
Ch. Rossiquet
S. Donnet

IMPRIMEUR :
COREP - Toulouse

PHOTOCOMPOSITEUR :
SCOT CARACTERES
Toulouse

Dépôt légal :
1^{er} trimestre 1983

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

COUVERTURE :
Jean-Luc Serrano

**Ont participé à ce
numéro :**

Fabienne Leclerc, Patrice
Marcel, Alain Peres, Max
Thiercy, Thierry Perthuy,
Marc Penaud, Philippe Che-
valier, François Chery, Oli-
vier Raynaud, Jean-Paul
Demange, Philippe Sallerin,
Jean Balczesak, Patrice
Mermoud.

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

1, passage St-Jérôme
14-16 Rue Fonvielle
31000 Toulouse
Tél. (61) 23.73.88.

Les originaux ne seront pas rendus.

SOMMAIRE

● LA MÉGALO DU MD par Henri BALCZESAK	4
● L'ALIGNEMENT DANS D & D par Christian ROSSIQUET	5
● L'AMBIANCE DANS D & D par Philippe SALLERIN	7
● IL N'Y A PAS DE SOT MÉTIER : Le Clerc par Dominique et Henri BALCZESAK	9
● LE COIN DE L'ÉRUDIT : Le Clerc	12
● LE COIN DU TECHNICIEN : Des Glyphes de garde par François CHERY	13
● DE L'IMPORTANCE DU STYLE par Henri BALCZESAK	15
● AU BONHEUR DES MAGES	18
● RUNES VOUS AIDE : Le Clerc en clair par Sylvain DONNET	20
● IDs pour MDs : Le septième château par Olivier RAYNAUD	23
● LA SOURIS DE LA BIBLIOTHÈQUE : Le Cycle d'Elric par Dominique BALCZESAK	25
● COUP DE CŒUR par Dominique BALCZESAK	28
● TRAVELLER par Jean BALCZESAK	29
● LE MOT DU PRÉSIDENT	30
● LE MOT DES RÉDACTEURS	30
● CALL OF CTHULHU par Alain PERES	31
● DRAGONQUEST par Jean-Pierre DEMANGE	33
● RÉPONSES DU COIN DE L'ÉRUDIT	34
● SILENE par Fabienne LECLERC	35
● VOUS DITES ?	38

Maquette : Sylvain DONNET

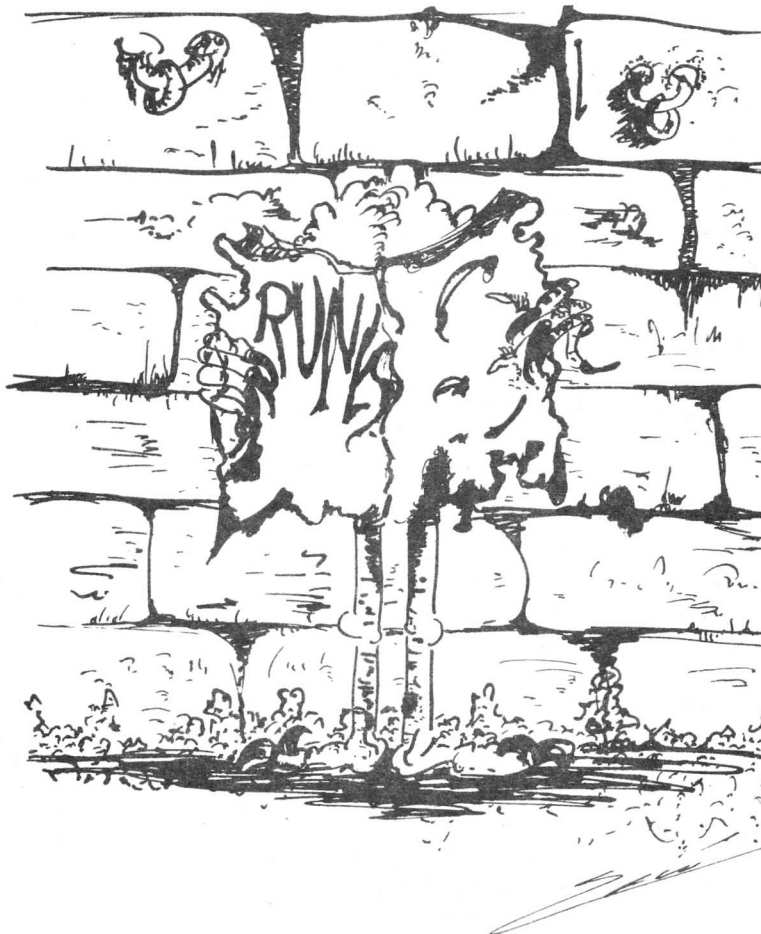
ÉDITORIAL

Voici le numéro deux de RUNES. Comme vous pouvez vous en apercevoir, sa présentation est meilleure que celle du numéro un. Cela, c'est grâce à votre soutien et à vos suggestions. Nous sommes "gonflés à bloc" et prêts à travailler encore davantage pour que RUNES soit à la hauteur de vos exigences. Mais n'oubliez pas que nous attendons votre participation active.

Déjà certains d'entre vous ont eu l'idée de nous écrire pour nous encourager (merci !) et pour nous soumettre leurs articles, leurs dessins et leurs propositions. Ils ont compris que RUNES est leur revue. Faites qu'elle devienne aussi la vôtre : écrivez-nous. Mais n'oubliez pas que nous sommes soucieux de vous offrir une revue sérieuse, et que nous attendons le meilleur de vous-mêmes. Alors, ne prenez que votre plus belle plume pour mettre sur papier les idées originales qui fleurissent dans vos esprits enfiévrés.

Comme vous allez le voir, ce numéro est en partie consacré au personnage de clerc dans AD & D. Ainsi, vous découvrirez que le métier de clerc n'est pas un sot métier, et après avoir raffermi vos connaissances à ce sujet grâce aux tables de "RUNES vous aide", vous pourrez les tester en répondant aux questions du Coin de l'Erudit ; enfin, le technicien vous propose une étude intéressante sur les Glyphes de Garde. Vous trouverez en outre quantité d'articles passionnants sur d'autres sujets, et même sur d'autres jeux de rôle. Notez que nous accueillons avec plaisir plusieurs nouveaux venus dans notre équipe, et pas les moindres.

Un contenu plus riche, une présentation améliorée, des illustrations de qualité : nous tenons nos promesses. Nous ferons mieux — c'est promis — lorsque nous aurons maîtrisé les subtilités de la mise en page et des relations avec les professionnels débordés. Soyez encore patients et aidez-nous !



LA MÉGALO DU MD

par Henri

Il en va de certains Maîtres du donjon comme de certains petits chefs. Leur puissance leur monte à la tête et ils finissent par se prendre pour l'incarnation d'une sorte de pouvoir divin. Leurs décisions sont sans appel et ils prennent un grand plaisir à soumettre à leurs mouvements d'humeur les quelques joueurs qui se risquent à participer à leurs parties. Ils se caractérisent par leurs airs pénétrés et les ricanements sinistres qui accompagnent leurs jets de dés. Ils polarisent l'attention des joueurs sur leurs effets de voix, de regard et de gestes. Ils manipulent ouvertement les dés pour obtenir les résultats qui leur conviennent et modifient les règles, en secret, pour que leur arbitraire ne soit pas limité. Bref, ils sont plus des "chefs de donjons", soucieux du respect de leur autorité, que des meneurs de jeu attentifs à la participation et au plaisir des joueurs. On peut se demander pourquoi certains de ceux-ci acceptent d'être ainsi manipulés. Les raisons peuvent être nombreuses et il serait trop facile de mettre en cause un éventuel masochisme qu'on attribue généralement aux victimes. En réalité, il y a d'autres explications.

Si beaucoup de joueurs sont prêts à participer à une partie, il en est peu qui, par manque d'inspiration, sont disposés à préparer des donjons et à assurer la Maîtrise de ceux-ci. Donc, la plupart du temps, ils sont trop contents de trouver quelqu'un qui veut bien se charger de ce travail. Même si les qualités de ce quelqu'un ne sont pas évidentes, cela n'a pas d'importance, l'essentiel étant de pouvoir jouer. Ainsi se crée une situation de dépendance qui laisse au MD des latitudes très larges. Il ne faut pas lui en vouloir s'il en profite.

Beaucoup de joueurs considèrent Donjons & Dragons comme un jeu de compétition. Ne voit-on pas souvent des aventuriers qui se tuent entre eux ou des joueurs qui s'affirment par la possession d'un personnage de très haut niveau ? Dans ces conditions, le but essentiel étant la survie du personnage ou la reconnaissance d'une supériorité du joueur, les parties sont perturbées par les luttes entre les aventuriers. Comme il s'agit d'être le plus fort, on déploie des trésors d'ingéniosité pour tirer le plus grand bénéfice personnel du jeu. Ce qui ne manquera pas

d'agacer le MD qui risque de ne se sentir que le pourvoyeur des champs de bataille et qui va donc, lui aussi, essayer de participer à la lutte. A ce jeu, il sera évidemment le plus fort et il faudra compter avec lui si on veut obtenir de la puissance. Si tout le monde veut devenir chef, c'est le MD qui dispose du plus grand nombre de moyens d'y parvenir.

La maîtrise de donjon est un art. Un art difficile. Il ne suffit pas de bien connaître les règles et d'avoir de l'imagination. Il faut aussi posséder des dons de conteur et le sens de la mise en scène. Cela, tout le monde le possède peu ou prou. Mais ce qui ne fait défaut à personne, c'est une solide confiance en ses qualités innées. Ce qui complique la mise en application de celles-ci, c'est justement la complexité des situations qu'on rencontre dans une aventure. Il arrive que les joueurs prennent des directions imprévues ou qu'ils jouent tellement bien que les monstres sont pliés en un clin d'œil et les trésors empochés sans problème. C'est frustrant pour un MD qui a passé beaucoup de temps à préparer son donjon. C'est pourquoi il risque d'avoir tendance à manipuler les dés et les situations de manière à ne pas laisser les joueurs s'en sortir si aisément. Et les règles modifiées astucieusement pour permettre une résolution facile des situations. Comme le MD veut être en mesure d'adapter ses réactions aux circonstances, il se reconnaît le droit de modifier ses projets initiaux. Il finit ainsi par devenir chef dont les prérogatives sont jalousement protégées.

Il y a aussi la peur d'être critiqué. Si les joueurs sont très vite sanctionnés lorsqu'ils jouent mal, en perdant leur personnage, le MD, lui, n'est susceptible que d'être critiqué sur la qualité de son donjon et de la maîtrise. Si une discussion s'engage sur la qualité de sa prestation ou sur sa méconnaissance des règles, il ne peut que se retrancher derrière son écran pour essayer d'invoquer des excuses ou pour s'en tenir à une attitude radicale et têtue. Un MD contesté peut réagir de deux façons : En travaillant davantage pour améliorer le contenu de ses donjons ou en affirmant son autorité par des moyens détournés. Il peut se faire respecter en offrant de meilleures aventures ou en achetant les joueurs à sa cause. Bien entendu, il est difficile de réagir sainement aux

critiques. C'est pourquoi, certains MD soumettent à leur point de vue en prenant une attitude délibérément autoritaire en achetant leurs joueurs à coup de niveaux et d'objets magiques. Il devient alors important de plaire au MD si l'on veut survivre et prospérer et on est prêt à lui passer bien des lubies si on est assuré d'en tirer profit. Prenant le rôle de chef indiscutable, le MD se soucie plus de plaire à ses joueurs mais c'est au contraire ceux-ci qui commencent à le flatter. Il est devenu un chef de donjon.

Il y a aussi le MD qui se soucie d'originalité pour subjuger un auditoire qu'il ne trouve pas ailleurs qu'autour d'une table de jeu. Il utilise tout un éventail de trucs et de procédés théâtraux pour créer des situations de faux suspense et pour pendre les joueurs à ses lèvres. Il lui faut quelques instants de gestes, de moues, de ricanements et de haussements d'épaules pour prendre en compte les décisions des joueurs ou pour annoncer ses propres décisions. Il crée ainsi une tension qui n'a rien à voir avec le contenu de l'aventure, qui est généralement très banale, mais qui découle de sa réticence à dire les choses simplement. Pour étonner, il n'hésite pas à forcer ses mimiques et à faire tomber sur la tête des aventuriers les pires calamités d'une manière tout à fait alléatoire. Il se complaît dans des donjons absurdes qui enlèvent aux joueurs toute possibilité de comprendre ce qui leur arrive. Il veut être le seul recours, la seule vedette de la soirée. Il veut dominer, il veut être le chef. Il est un chef de donjon.

Vous avez sans doute déjà rencontré ce genre de personnage qui détourne à son profit l'autorité que les règles lui accordent. Ce comportement cache souvent un manque de confiance en soi qui vient du fait qu'il est difficile d'être seul en face de plusieurs joueurs intelligents. Un bon maître du donjon réussit souvent à se faire totalement oublier tant il donne une image forte des situations. Il n'est que l'interprète du monde qu'il anime et il tire sa satisfaction de voir ses joueurs se prendre au jeu. Il ne craint pas la critique s'il sait que ses joueurs ne sont pas ses adversaires mais ses partenaires et il a à cœur de bien préparer son donjon pour ne pas à être le chef, mais au contraire, il essaie de se voir reconnaître le titre de "maître" dans l'exercice de son art.

Nous reparlerons de tout cela lorsque j'en aurai fini avec cette bande de joueurs qui s'accrochent à mes basques dans l'espoir que je vais les laisser gagner. □

L'ALIGNEMENT DANS D&D



(suite)



Utilisant les mêmes conventions de langage que dans mon premier article, en particulier les mots anglais — plus pittoresques — pour désigner les alignements, je me propose cette fois-ci de vous parler des "Neutral" de tous bords, des "Lawful" et des "Chaotic".

L'opinion couramment répandue sur les "Neutral" est qu'ils sont "à mi-chemin". Un NG, par exemple, est à mi-chemin entre un LG et un CG. Les définitions du Manuel du Joueur et du Guide du MD sont évasives, pour le moins, et difficiles à appliquer dans une situation donnée. On peut cependant en retirer qu'un "Neutral" qui n'est pas NN (les vrais neutres, ou les neutres absolus, comme dit TSR) agit principalement selon sa seconde tendance. C'est-à-dire qu'un NE n'a d'autres buts que de dominer les plus faibles par tous les moyens, sans préoccupation d'ordre ou de chaos, et qu'un NG lutte pour le respect des droits élémentaires de toutes les créatures, lui aussi sans autre considération. Un LN est un promoteur de l'esprit de groupe, tandis qu'un CN symbolise l'esprit "Chaotic".

Personnellement, en tant que MD, je donne systématiquement aux niveaux O non importants un alignement avec au moins une composante "Neutral", réservant les alignements extrêmes LG, LE, CG, CE aux personnalités marquées. Mais on peut aussi voir ces alignements comme le signe de ceux qui ne veulent pas "se mouiller" dans un choix de motivations ou de moyens d'agir. Dans les deux hypothèses, les créatures alignées "extrêmes" sont sûrement supposées voir condescendance, sinon avec mépris pour les "Evil" ceux qui n'ont pas pu ou pas voulu choisir leur camp.

Le cas des NN est spécial : il faut distinguer deux catégories. La première regroupe toutes les créatures à intelligence faible, voire nulle (peut-on d'ailleurs vraiment parler alors d'alignement ?), qui sont incapables de choisir un côté plutôt qu'un autre. Ici, le système est mis en défaut : les animaux ne respectent pas la vie (est-ce leur faute si personne n'a jamais su leur expliquer qu'il était mal de manger de l'homme ?) et ne sont pas

étiquetés "Evil" pour autant. Pour ma part, je préférerais les définir comme "affamés" ! La deuxième catégorie de NN est celle des êtres intelligents NN par choix ou par tradition. Les druides de D&D, prêtres de la Nature, personnifient la neutralité absolue mais active. Le but des NN est d'assurer l'équilibre entre les extrêmes, d'empêcher que l'un deux ne prenne l'avantage et c'est une tâche qu'ils assurent autant d'occupation qu'aux autres. Certes, un NN défend ses propres intérêts aussi, mais PAS à la manière d'un "Evil" autrement dit il cherche d'abord les solutions non-violentes.

Alors que l'opposition "Good"-"Evil" se place sur le plan moral, et concerne les motivations et les buts des personnages, ce qui les pousse à agir, l'opposition "Lawful"-"Chaotic" se rapporte plus aux moyens, au comportement social, et à ce que l'on appelle communément la personnalité. En gros, un "Lawful" préfère l'organisation, la hiérarchie, l'ordre établi... et lutte plutôt pour l'intérêt d'un certain groupe que pour le sien. Pour un LG, une société structurée est le meilleur moyen d'assurer le bonheur de chacun, et spécialement de ceux qui ne peuvent pas se défendre tous seuls. L'Ordre c'est la paix, la tranquillité, la joie paisible, l'avenir prévisible et sûr. Le Chaos, pensent-ils permet aux "Evil" de répandre plus facilement la souffrance et le Mal, et l'ordre leur paraît le seul rempart efficace. Les LE, au contraire, préconisent l'ordre et une société hiérarchisée parce que c'est pour eux le plus sûr moyen d'assurer leur domination sur le maximum de créatures "inférieures" ; le Chaos c'est le grain de sable dans la machine, ce peut être l'espoir dans une société fondée sur la peur, le germe de la révolte, l'effondrement d'un rêve de domination universelle. Les dictatures, la Mafia, les Diables (Diables) dans D&D sont des tenants de cet esprit. Quant aux LN, enfin, ils font fi des notions de bien ou de mal, et pour eux, l'ordre et la promotion de leur groupe est une fin en soi ; ce sont les plus sûrs compagnons d'aventure ou suivants, et leur loyauté est rarement mise en défaut.

Un "Chaotic" est un individualiste né, se voulant indépendant de tout système, adversaire de tout ordre établi. Un CG estime que toute société structurée n'aboutit qu'à limiter la liberté des individus et à les empêcher d'être heureux ; le Chaos est générateur de progrès, la vie est mouvement, diversité, surprise, changement ; l'ordre est stagnation, uniformité, ennui, mort. Pour un CE, les lois, les groupes, etc., ne servent qu'à protéger les faibles de son pouvoir personnel et il les rejette ; chacun doit se défendre seul, et le meilleur (lui-même bien sûr) doit vaincre ; il ne doit être soumis à aucune règle, mais uniquement à sa volonté personnelle. Les CN prônent l'individu comme le centre du monde, la liberté comme la chose essentielle ; ils ne veulent ni ne peuvent s'attacher longtemps à une cause, à un groupe, quels qu'ils soient. A ce sujet, je suis partisan d'oublier le paragraphe du Manuel du joueur concernant les "Chaotic" ; en effet, celui-ci les décrit comme imprévisibles, instables, versatiles, aux réactions aléatoires. Si cela peut encore passer pour un monstre joué par le MD (et encore), c'est pour un personnage, simplement la marque d'une sagesse et d'une intelligence très faible : pour respecter ces indications, un personnage "Chaotic" devrait jouer la moindre de ses actions aux dés, et il ne vivrait sûrement pas très vieux.

Il est à noter aussi qu'un "Lawful" est en principe un avocat fervent de toute cause qu'il embrasse, cherchant toujours à convaincre et à attirer des nouveaux partisans à son groupe (vous n'avez jamais remarqué que les paladins sont les pires raseurs qui soient ?). Un "Chaotic" n'en fera rien, suivant en cela ses préceptes de détermination individuelle. En toute rigueur, d'ailleurs, je vois mal comment un "Chaotic" peut appartenir longtemps au même groupe d'aventuriers sans s'ennuyer à mourir, et ce devra être toujours à contrecœur et dans un but précis qu'il reste en leur compagnie.

Certains joueurs ne sont pas capables de "tenir" leur alignement, et le MD a peu de moyens de les y forcer, hormis les sanctions brutales, en points d'expérience par exemple.

Pour les clercs, il a toujours la ressource de faire intervenir leur dieu en leur supprimant provisoirement quelques sorts de haut niveau (noter que ce système marche aussi dans l'autre sens pour un clerc particulièrement fidèle). Pour les autres aventuriers non-athés, on peut encore s'arranger avec les présages et autres avertissements divins. Mais pour les esprits absolument irreligieux, sans foi ni dieu... la justice immanente du dieu-MD doit sévir. Néanmoins, il est préférable d'utiliser des méthodes "douces" comme des bonus de Points d'expérience pour ceux qui sont fidèles à leur alignement, quand cela leur est difficile bien entendu.

En considérant attentivement les neuf alignements possibles, il peut sembler que certains d'entre eux sont pleins d'avantages alors que d'autres, peut-être plus intéressants à jouer à priori se révèlent pleins d'inconvénients. Il est clair que jouer un "Lawful" comporte plus de restrictions que jouer un "Chaotic". De même, jouer un "Good" est plus contraignant que jouer un "Evil", qui peut tuer qui bon lui semble. C'est vrai et

malheureusement vérifié avec beaucoup de MD qui ne se soucient pas d'équilibrer les rôles. Une manière facile de rétablir la balance est de donner des avantages substantiels aux alignements délaissés. Un personnage "Lawful" par exemple, doit forcément appartenir à une organisation, religieuse ou autre, qui l'aidera en cas de pépin, allant jusqu'à peut-être, le ressusciter s'il vient à mourir en service commandé. Cette organisation, puissante, disposera d'importants moyens matériels et humains, éventuellement prêts à soutenir un de ses membres en mission. Enfin, les "Lawfuls" sont très susceptibles de s'unir entre eux, efficacement, contre un ennemi commun. Il est évident qu'aucun de ces avantages ne sera acquis pour un "Chaotic", qui devra avoir des difficultés à trouver des alliés s'il en a besoin.

L'avantage des "Good" sera le contact facile avec tous les non-aventuriers. Un "Good" inspirera beaucoup plus confiance aux gens simples, au "petit peuple", ainsi qu'aux autorités locales, qu'un "Neutral". Tout le monde se méfiera toujours, instinctivement d'un "Evil".

Je suggère aussi que la résurrection d'un "Good" soit rendu plus facile que la normale, par exemple avec un bonus de 2 points fictifs de constitution pour ce qui concerne uniquement le pourcentage de résurrection, car ils aiment la Vie et celle-ci le leur rend, alors que les "Evil" devraient subir le malus correspondant.

Bien sûr, l'alignement d'un personnage n'est rien de plus que deux mots collés l'un après l'autre. C'est toutefois un bon point de départ auquel il convient d'ajouter tous les éléments de son goût. L'important est d'avoir un comportement stable auquel les autres joueurs et le MD puissent se référer. Chacun prendre sûrement plaisir à y greffer des notes personnelles telles qu'une histoire du personnage, des préférences ou des terreurs secrètes, une tendance à la bravoure ou à la couardise, et ainsi de suite.

Meilleurs Donjons.

Christian Rossiquest

STRATEJEUX

le temps de jouer

jeux traditionnels
role-playing, wargames
puzzles, casse-tête ...

LE PASSAGE MONTPARNASSE

21, 23, rue du Départ

75014 PARIS

tél : 321.69.52

L'AMBIANCE DANS D&D

par Philippe Sallerin

Donjons & Dragons est, par définition, LE Jeu de l'imagination et si le support matériel qu'il nécessite est peu important, il suffit de peu de choses pour tuer l'atmosphère d'une partie. Je vous propose donc dans les lignes qui suivent, une analyse des principales dimensions d'une séance de jeu, à savoir : l'ESPACE, le TEMPS, "les FORCES OCCULTES" et "le SOUFFLE DE DIEU".

LE LIEU :

En théorie D & D peut se jouer n'importe où, mais l'expérience montre rapidement que certains lieux sont plus favorables que d'autres (parce que baignés de l'aura des dieux).

On s'apercevra ainsi que plus une pièce est nue, dépouillée et que moins elle offrira de prises aux yeux, plus elle permettra à l'œil de l'imaginaire de s'ouvrir grand. (Je ne conseille pas pour autant de jouer dans une cellule monacale ou de prison). Aussi le Maître de Donjon avisé fuira comme la peste toutes pièces comportant un téléviseur ou tout simplement de larges fenêtres non occultées. Un élément perturbateur de choix (pour les néophytes bruyants) est l'animal domestique. J'ai souvenir d'une aventure au cours de laquelle les valeureux explorateurs eurent plus à se défendre contre les débordements d'affection d'un chat en mal d'amour que face aux monstres qui traînaient dans les environs. Puisqu'il est de toute évidence difficile de jouer dans un chenil, on peut se demander où devrait idéalement se dérouler une partie.

Le summum serait bien sûr de disposer d'une salle de château ou de ténébreux souterrains, mais une simple cave, aménagée correctement, peut s'avérer suffisamment extraordinaire. Quelques posters de Boris Valéjo ou de Frazetta peuvent transformer un garage peu hospitalier en un lieu très "donjonnesque". En fait, n'importe qu'elle salle aux volets clos, dénuée de téléviseur (démon de haute volée s'il en est) et de livres, comportant une grande table et le nombre de sièges nécessaire, convient parfaitement. Une salle de classe ou de conférence est idéale dans la mesure où elle dispose d'un tableau dont la présence peut être bienvenue en cas de description difficile (cavernes...) Il faut à tout prix bannir les tables bancales — pensez aux chutes de figurines — et prévoir un dégagement pour les joueurs désirant s'isoler.

LE MOMENT :

Les remarques précédentes quant à la diversité des lieux s'appliquent bien entendu, au moment, car il existe des heures privilégiées. En effet, le joueur de D & D est un animal nocturne (que l'on reconnaît généralement à la présence d'excroissances sous ses yeux, plus communément appelées "valises") qui ne se complait que dans les ténèbres. La nuit reste, sans conteste, le moment le plus adapté pour exhiber des monstres, des morts-vivants ou pour susciter la terreur. Il est donc préférable d'entamer une aventure après le coucher du soleil.

Mais pour obtenir une atmosphère convenable de simples considérations de temps et d'espace ne sont pas suffisantes, encore faut-il savoir tenir compte de tout un ensemble de petits éléments qui aident à la créer, et que je nommerai : "les forces occultes".

LES FORCES OCCULTES :

Elles sont composées de tous ces petits éléments dont la présence est indispensable à la création de toute bonne ambiance.

L'éclairage :

Le meilleur éclairage possible est la bougie ou la lampe à pétrole. Voir apparaître une dizaine d'orques agressifs à la lueur tremblotante des chandelles et leur srommet de genre. Dans tous les cas, l'éclairage devrait être doux, mais suffisant, car il est désagréable de chercher sa figurine à tâtons, même si c'est celle d'un voleur qui vient de se glisser dans l'ombre.

Le fond musical :

Attention ! Danger !...

En effet, si un fond musical est un apport intéressant (imagine-t-on un film sans musique), il peut rapidement devenir insupportable si son niveau sonore ou sa qualité n'est pas choisi avec grand soin. Le but recherché est de mettre en place un "décor" musical discret dont les joueurs n'auront pas pleinement

conscience, mais qui les affectera suffisamment pour les placer dans l'état de réceptivité adéquat.

Personnellement, j'utilise à très faible niveau les disques suivants : "Une nuit sur le mont chauve", Moussorgski.

"La Symphonie Fantastique", Berlioz.

"Ainsi parlait Zarathoustra", R. Strauss.

"La Symphonie Inachevée", Schubert.

"Il était une fois dans l'ouest", Morricone.

En général, les œuvres de Wagner conviennent bien, ainsi que certains morceaux de musique électronique (Vangelis, Jarre). Il faut toutefois éviter les musiques chantées (sauf les Chœurs), et surtout la V^e Symphonie de Beethoven dont les accents rebattus risquent de tirer d'une saine rêverie. Mais la musique qui reste la mieux adaptée à D & D est la série des "Ambient" par Eno (surtout le IV).

Les accessoires :

Une fois vos joueurs installés face à vous, pensez que la seule chose qu'ils vont voir de vous, durant toute la soirée, est votre paravent, à l'intérieur, dont la tristesse endort les joueurs, pensez à décorer la face aveugle de vos tables pour un dessin fantastique !

De même peignez vos monstres, et vous joueurs décidez vos personnages, ne laissez donc point se promener des figurines à la mine plombée le jeu y gagnera en "couleur" et en clarté.

Prévoyez aussi de petites feuilles de papiers destinées aux communications secrètes, elles éviteront les mimiques désespérées des joueurs désirant se faire comprendre discrètement du M.D.

Mais même après avoir réunie toutes les conditions idéales :

- Jouer dans un manoir hanté,
- A minuit (Hé ! Hé !),
- A la lueur des flambeaux,
- Avec de grandes cassolettes

d'encens,

— Derrière un paravent signé Boris,

— Avec des mannequins grandeur nature, articulés et équipés, (Ouf ! Check list : OK).

Il ne vous manquerait tout de même plus que le plus important, un maître de Donjon au fait de sa gloire !

LE SOUFFLE DU DIEU :

Les talents de conteur du DM (ou DEUS EX MACHINA) constituent l'élément essentiel de la réussite d'une aventure.

Le Maître de Donjon doit s'attacher à estomper tous les détails techniques — la cuisine — s'il désire obtenir une bonne ambiance. Pour ce faire, un certain nombre d'écueil sont à éviter. Il n'y a rien de plus mortel (pour l'ambiance) que ce genre de dialogue :

Joueur — "J'attaque..."

MD — "L'orque a fait 1, tu fais 6, il l'initiative, il attaque. Tu as une classe d'armure de 7, L'orque fait 19, ça passe. Tu prends 3 points de dégâts."

Horreur ! Scandale ! Nous ne sommes ni à la Bourse ni dans un tripot, par tous les diables de l'enfer !!!

O combien, par exemple, le dialogue suivant me semble plus intéressant :

Joueur — "De mon épée longue, je fais des moulinets tout en cherchant la faille dans la garde de l'orque !"

MD — "Moins gêné que toi par son équipement, l'orque te place une botte que tu pares de justesse et te fait une entaille peu profonde..."

Bien sûr cela revient au même, et certains m'objecteront que cela n'est qu'une perte de temps inutile et que ce qui importe c'est le résultat des dés. A ceux-là je conseillerai le 421 ou le Monopoly (on ne joue pas à D & D : on est un acteur de l'imaginaire).

Il est certain que les talents de conteur ne doivent pas se limiter aux seuls combats. Toute description devra être détaillée en abondance. Il n'est pas inutile de parler de la qualité de l'air et de son odeur, de la température, de l'humidité, etc.

Evidemment, il n'est pas question de donner un bulletin météorologique du type : "18 h, pression barométrique 75 mm, température 20°, hygrométrie 10 %...". Mais l'exploration d'une salle peut très bien intégrer les renseignements suivants : "Après avoir forcé la porte, vous pénétrez dans une salle carrée de 20' sur 20'. L'air y est sec et froid, poussiéreux. Il donne l'impression de ne pas avoir été renouvelé depuis longtemps..." Ainsi vos auditeurs ne seront pas surpris de découvrir un corps momifié. Il faut toutefois éviter de donner une pléthore de détails (imaginez l'œuvre que représente la description d'un donjon de plus de 40 salles, en le détaillant). Trop de précisions assomment.

Il serait toutefois trop facile de rejeter le travail que représente l'ambiance à la seule responsabilité du MD.

Les servants du Dieu ou l'intervention des joueurs :

Il est primordial que les aventuriers utilisent un langage adapté à l'époque, mais refusez les jurons du type : "Sale (censuré) de nain de mon (censuré) !".

Préférez les jurons d'appellation contrôlée : "Par Crom, nain maudit, je vois te pourfendre !". De plus, le guerrier barbare ne s'exprimera pas dans le même langage que le Clerc fin lettré. Il faut aussi proscrire toutes les allusions "hors-jeu". Toute parole prononcée (sauf "passes-moi le café") l'est dans le jeu, aussi lorsque Périanoth le voleur, reviendra les mains vides alors qu'il était chargé de ramener Zeffan le nain tombé dans un piège, et qu'il annoncera "je n'ai même pas pu récupérer sa masse magique" — en plaisantant — qu'il n s'étonne pas d'être attaqué par Ged le meilleur ami de Zeffan.

On peut donc constater que quelques petites recettes, mesure, et équilibre sont les conditions à remplir impérativement pour une soirée pleine d'AMBIANCE.

* On peut rajouter une petite note d'étrangeté en faisant brûler un peu d'encens, mais on évitera toujours d'en faire brûler jusqu'à ne plus y voir à 2 m. Trop de parties se déroulent dans une atmosphère enfumée par des joueurs qui ne peuvent se passer de leur Lotus Noir favori. Il est peu agréable de jouer ainsi, en toussant, dans des miasmes nocifs.

CLUB Jeux DESCARTES

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



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

Le spécialiste du jeu de réflexion.

Les 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 seront écrits. Ainsi, plutôt que de chercher à introduire dans ce jeu de nouvelles et exotiques classes de personnages, chacun pourra améliorer sa manière de satisfactions à tant de joueurs depuis la création de AD & D.

LE CLERC

Par

Dominique et Henri BALCZESAK

Autant il est facile de trouver, dans la littérature d'aventure, des exemples de combattants de voleurs et de magiciens, autant il est difficile d'y rencontrer un personnage qui ressemble de près à un clerc de Donjons & Dragons. C'est sans doute cette absence de modèle qui conduit beaucoup de joueurs à ne considérer celui-ci qu comme une sorte de médecin-guerrier, serviteur d'un vague dieu de qui il obtient le pouvoir de lancer des sortilèges peu spectaculaires et peu offensifs. Cette relative inconsistance du clerc est regrettable parce que c'est un personnage qui peut être intéressant à jouer dès lors qu'on réfléchit un peu à son rôle véritable dans une campagne. Beaucoup de ses caractéristiques et de ses aptitudes sont discutées, mais dans l'ensemble, il reste suffisamment original pour apporter beaucoup de plaisir à celui qui sait bien le jouer.

L'originalité du Clerc :

Il semblerait que la Tradition tient pour établi que la magie a pré-existé à la religion. Les hommes ont d'abord pris conscience du fait que la nature est dominée par des forces puissantes et ils se sont évertués à les soumettre à leur volonté en inventant les pratiques magiques. Mais leurs recherches les ont conduits à découvrir que certaines de ces forces sont elles-mêmes manipulées par des êtres supérieurs auxquels ils ont donné le nom de "dieux". C'est ce qui explique la différence d'attitude entre le magicien et le clerc. Si le premier continue à soumettre à sa propre volonté certaines forces naturelles, le second sollicite, pour soumettre d'autres forces, l'aide des dieux avec lesquels il a trouvé le moyen de com-

muniquer. Le magicien est un orgueilleux qui cherche à contraindre la nature à servir ses desseins. Le clerc, quant à lui, convaincu de l'identité de ses propres fins avec celles de son dieu, est plutôt un séducteur qui cherche, par son comportement, à s'allier les bonnes grâces de celui-ci. Il essaie d'en être le représentant parfait et il agit de manière à le convaincre de son utilité afin d'obtenir la possibilité d'user de certains de ses pouvoirs. C'est parce que le dieu juge le clerc digne de confiance qu'il lui donne, directement ou par intermédiaire de ses subordonnés, l'usage de sortilèges qui appartiennent au domaine de la magie divine. Mais cette confiance est précaire et elle doit être entretenue avec soin. C'est pourquoi le clerc doit être constamment attentif à son comportement et soucieux de plaire à son dieu. C'est donc autant par sa manière de se conduire que par ses aptitudes particulières qu'il se démarque des autres personnages et qu'il affirme son originalité.

Le clerc est le représentant de son dieu :

Pour pouvoir jouer ce rôle, il faut que le clerc sache qui est son dieu et quel comportement il doit adopter pour lui plaire. Il est donc impensable qu'on puisse jouer un tel personnage sans savoir quelle divinité il adore. C'est pourquoi, au moment où un clerc est créé, le MD doit avoir un panthéon qui cadre avec le ton de sa campagne.

Si l'on s'en tient aux données du "Livre des dieux" (Deities & Demigods), on ne trouvera, présentés d'une manière résumée, que le minimum indispensable d'éléments nécessaires pour créer un panthéon cohérent. Il appartient au MD de se documenter sur les mythologies qu'il entend utiliser. En particulier, il est important de connaître l'histoire des hauts faits de chaque dieu. C'est cette connaissance qui rendra ceux-ci vivants et attirants. Elle permettra aussi de mettre au point les préceptes

des religions constituées pour les adorer. Chaque dieu, en raison de son histoire et de sa nature, appréciera que ses adorateurs fassent ou ne fassent pas telle ou telle chose. Les fidèles devront respecter certains "commandements" pour plaire à la divinité qu'ils adorent et pour obtenir son aide. Ils devront aussi prier, participer à certains rites et faire certains sacrifices qui seront adaptés à la nature du dieu adoré. Ainsi, plus un dieu sera connu de ses adorateurs, plus les règles de comportement seront précisées et justifiées, plus l'attitude du clerc, qui se doit d'être un exemple, sera valorisée. (Si vous éprouvez quelques difficultés à construire vos religions, jetez un œil dans le livre "Cults of Prax" édité par Chaosium pour son jeu RUNE - QUEST).

Tant que le clerc se comporte en digne représentant de son dieu, celui-ci lui accordera sa confiance et les pouvoirs qui en découlent. Mais lorsqu'il s'écartera du droit chemin, le MD devra le sanctionner en lui refusant l'usage de certains sortilèges, en lui imposant une quête ou par tout autre moyen qu'il estime adapté à la gravité de la faute. Ce qui constitue le "droit chemin" du clerc doit être défini avec la clarté, ainsi les sanctions seront plus facilement acceptées car les écarts seront évidents. En premier lieu, le clerc se doit de respecter scrupuleusement l'alignement que son identité de vues avec son dieu l'a amené à choisir. En second lieu, il devra mettre en application parfaite les préceptes de sa religion et sa sagesse naturelle doit s'exprimer dans la discipline qu'il impose pour être un fidèle exemplaire. En troisième lieu, il doit être pénétré de l'importance de son rôle dans la société qui l'entoure et chercher à convaincre, par son attitude, de la grandeur et de la puissance de son dieu. Il est donc évident que pour jouer un personnage aussi sage il faut que le joueur lui-même ne soit pas trop dénué de sagesse. Le clerc est

soumis à un code de comportement précis qu'il doit respecter s'il veut conserver son statut. Cela peut sembler être une limitation à l'inventivité du joueur, mais en réalité c'est surtout un élément qui lui permet de créer une personnalité particulière et riche.

Le clerc est un agent de son dieu :

Si un dieu donne des pouvoirs à un clerc, c'est parce qu'il considère celui-ci comme un allié digne de confiance et un serviteur zélé. S'il lui laisse le libre choix de ses sortilèges, c'est parce qu'il sait qu'il en fera bon usage au service de sa foi. Le clerc n'est pas qu'un adorateur spécialement inspiré, il est aussi l'instrument de la volonté de gloire et de puissance de son dieu. Il cherche à éteindre celles-ci en convertissant les incroyants et en combattant les ennemis de la divinité qu'il sert.

Le clerc cherche à convertir à sa foi. Malheureusement les règles ne donnent aucun "système de conversion" et il est donc rare de voir les clercs de nos campagnes se lancer dans des tentatives de ralliement à la cause de leur dieu. On ne peut pas convertir par la force ou la menace,

car on obtient ainsi des adeptes revanchards, et peu dignes de confiance. Les conversions doivent être spontanées et découler de la découverte de la puissance et de la grandeur du dieu.

C'est donc en rendant des services et en construisant des temples magnifiques que les religions réussissent à impressionner les populations qui en viennent rapidement à se mettre sous la protection des divinités qui donnent de tels pouvoirs. Les sortilèges cléricaux sont parfaitement adaptés à la protection, à la guérison et à la fortification et c'est cela qui les rend si utiles à la conversion. Un MD imaginaire devrait offrir aux clercs de ses campagnes des opportunités d'user de leur éloquence et de leur charisme, ainsi que de leurs sortilèges, pour tenter de convertir des incroyants. La table des réactions du DMG sera très utile dans de tels cas. Mais en aucun cas il ne devra laisser un clerc refuser de soigner un de ses compagnons d'aventure tant que celui-ci ne s'est pas converti. C'est une pratique déloyale qui ne peut que créer des inimitiés et conduire au refus de s'encombrer d'un clerc si exigeant au cours de futures aventu-

res. Enfin, tout dépend de la façon particulière de jouer et seul le bon sens permettra de résoudre des situations de conversion, s'il s'en présente. De toute façon, il suffit de considérer que ce sont les prêtres installés dans les temples qui se chargent du travail de conversion et que les clercs-aventuriers ont autre chose à faire; en particulier ils ont surtout pour rôle de combattre les ennemis de leur dieu.

Le clerc se bat contre les ennemis de son dieu. Il est une sorte de prêtre-guerrier à qui la vie recluse ne convient pas. Les contacts privilégiés qu'il entretient avec son dieu lui inspireront des initiatives nombreuses. Même s'il n'est pas envoyé par son saint "patron", dans le cadre d'une quête imposée, il montera spontanément des expéditions pour aller faire sentir la force de ses convictions à ceux qui nuisent à la puissance de sa divinité. Il se joindra aussi aux groupes d'aventuriers qui écument les régions dangereuses. Mais il n'agira qu'avec la volonté de servir les desseins de son dieu et sera très attentif à la manière dont se comportent ses compagnons. Il les aidera uniquement s'ils réussissent à le convaincre qu'ils sont utiles à la lutte contre les ennemis de sa foi. Il faut donc que les aventuriers apprennent à tenir compte du clerc qui ne perd jamais de vue qu'il est l'agent de son dieu. Dans le cadre des expéditions, les rôles du clerc sont nombreux et le rendent indispensable, si toutefois celui-ci sait tirer le meilleur parti de ses aptitudes.

Les aptitudes de clerc dans une expédition :

Le clerc est un informateur : Il est souvent un érudit et, par ses contacts avec les membres de sa religion, il peut trouver de nombreux renseignements sur de nombreux sujets. En usant de ses sorts de "divination" ou de "commune", il peut prédire un peu l'avenir. Il est donc toujours utile de le consulter lorsqu'on se prépare pour une aventure hasardeuse. Même s'il n'est pas de haut niveau, il peut obtenir l'aide de ses supérieurs. Tout aventurier sensé ne se lancera dans une aventure qu'après avoir réuni suffisamment de renseignements pour se préparer correctement et le secours d'un clerc sera alors très apprécié. En outre, avec ses pouvoirs de parler avec les animaux, les monstres, les morts et même avec les pierres, il pourra, en cours d'expédition, recueillir des informations précieuses. Il doit donc toujours être attentif à saisir les chances qui s'offrent à lui



LE CLERC : missionnaire de choc

d'obtenir des renseignements.

Le clerc est un équipeur : C'est-à-dire qu'il peut pourvoir à l'équipement d'un groupe d'aventuriers. Il peut fournir de l'eau bénite, des potions et des rouleaux de parchemin à ses compagnons. Il peut aussi créer de l'eau et de la nourriture si le besoin s'en fait sentir. En lançant, avant de partir, des sortilèges de "lumière continue" sur des petits objets, il fournira des sources d'éclairage inépuisables que les aventuriers pourront mettre dans leurs poches lorsqu'ils ne s'en servent pas. Il peut faire de même avec des sortilèges d'obscurité.

Le clerc est un détecteur. Les nombreux sortilèges de détection dont il peut disposer lui permettront de "prévenir" plutôt que de "guérir". Lorsqu'on est prévenu de la présence d'un danger, il est aisé de le contourner ou de se préparer à lutter contre lui. Le sortilège de "connaissance d'alignement" sera utilisé fréquemment, car il ne saurait y avoir de clerc qui ne soit soucieux de connaître les motivations de ses partenaires, sauf si la nécessité l'impose. Il sera aussi soucieux de voir la véritable nature des choses et le sort de "true seeing" ou de "detect lie" lui sera très utile pour démasquer les tromperies.

Le clerc est un protecteur : Il peut protéger ses compagnons contre le mal, la maladie, le feu, le froid et le poison. Il sait aussi se débarrasser des morts-vivants. Il peut aussi protéger un endroit avec un "glyph of warding", un "symbol" ou un "blade barrier". Son arsenal est très complet et tout joueur attentif saura tirer parti des nombreuses possibilités qu'il offre.

Le clerc est un défenseur : Même s'il ne se sert pas d'armes tranchantes, il sait quand même bien se battre. Toutefois, il restera en deuxième ligne, parce qu'il doit pouvoir lancer ses sortilèges et être en bon état pour préparer les dégâts en fin de combat. Il ne se joindra à une mêlée qu'en dernier recours et pour protéger ceux qui sont plus faible que lui. Il galvanisera les énergies de ses compagnons en lançant les quelques sortilèges offensifs dont il dispose et en usant de ses sorts de "prayer", "bless", "chant", etc. Ses sorts de "silence" sont redoutablement efficaces contre les magiciens et sa propre grande sagesse lui donnera des bonus à ses jets de protection contre certaines attaques magiques. En cours de combats il a un rôle très grand à jouer. Il attaque avec ses sorts, il for-

LE CLERC : prêtre-guerrier



tifie, il défend avec ses armes et il peut même soigner. En fait, il est un peu l'homme orchestre, si cette expression peut convenir avec sa dignité. Il faut donc absolument que ses compagnons le protègent.'

Le clerc est un soigneur : Dans beaucoup de campagnes, il n'est même que cela. Combien voit-on de clercs qui ne mémorisent que des sorts de soin. Alors qu'en utilisant judicieusement les sorts de détection, de protection et d'attaque, il n'y aurait peut-être pas besoin d'avoir tant à soigner. Lorsqu'il est sollicité pour réparer les dégâts subi, il devra apprécier la nécessité de le faire. En aucun cas, il n'interviendra s'il est convaincu du comportement dangereux pour sa foi du bénéficiaire de ses attentions. Il n'est pas tenu, comme les médecins modernes de soigner sans discrimination. Au contraire, il usera de ses pouvoirs que s'il l'estime nécessaire et utile. Cette attitude obligera ses compagnons à tenir compte de sa personnalité et à le reconnaître comme un personnage particulier.

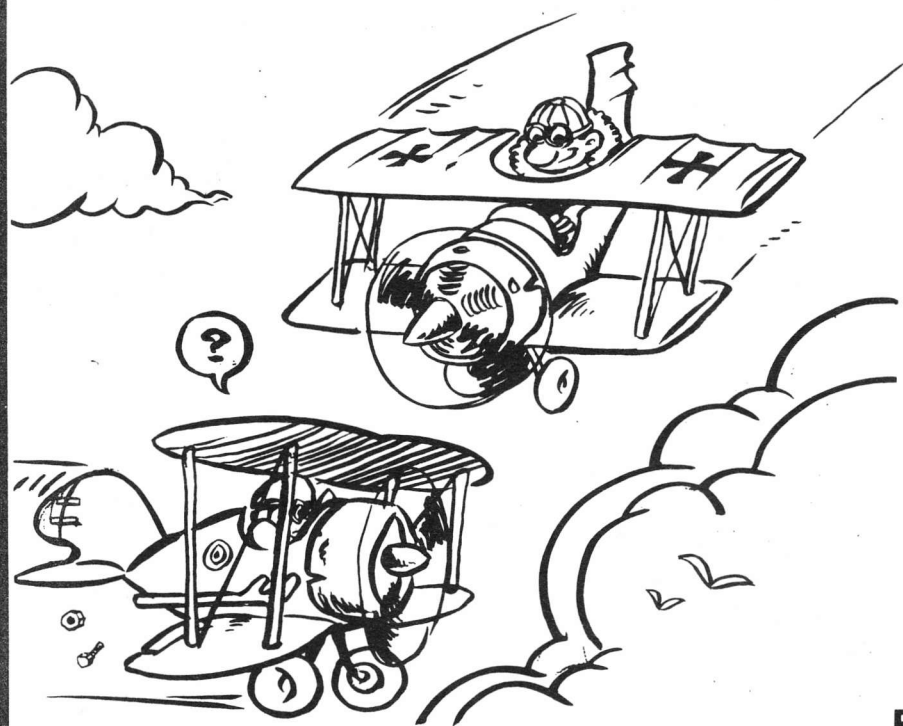
Le clerc est un ultime recours : Il est capable, du moins à haut niveau de rendre la vie et de reconstituer les

corps. Ce pouvoir, il ne l'exercera pas non plus à la légère et n'en fera pas bénéficier des créatures qui sont ses ennemis. Un clerc d'alignement mauvais ne l'utilisera probablement pas très souvent. Une utilisation trop systématique de tels pouvoirs mène les aventuriers à se conduire d'une manière trop téméraire et trop irresponsable, garantie qu'ils se sentent d'être ressuscités sans problème. C'est pourquoi, un clerc est censé beaucoup réfléchir avant de prendre la décision de remettre en circuit un personnage qui est mort d'une manière inconséquente. Une résurrection se mérite.

Nous espérons que ces quelques explications sauront vous convaincre que le clerc est autre chose qu'un simple combattant-médecin et qu'elles vous donneront envie de créer et de jouer ce personnage. Nous n'avons dit que l'essentiel mais votre propre expérience saura combler les lacunes de notre exposé. Nous attendons vos idées et vos suggestions pour approfondir l'étude de certains aspects de la personnalité du clerc.

Connaissez-vous bien les règles de AD & D ? Cela peut être parfois d'une importance capitale pour votre personnage. Essayez de répondre honnêtement aux quelques questions qui suivent, puis allez voir les solutions. Ce n'est pas toujours si évident que cela !

- 1 — Les clercs peuvent prendre deux fois le même sort dans la même journée.
- 2 — Il existe un sortilège de clerc qui peut "dépétrifier" la victime d'un Basilisk ou d'une Gorgone.
- 3 — Un "Ralentissement de Poison" (Slow Poison, 2^e niveau) peut ramener un mort à la vie.
- 4 — Les clercs ayant une sagesse de 15 ou plus ont droit à un bonus aux Jets de Protection contre toutes les attaques magiques.
- 5 — Un clerc Nain ne peut pas être le personnage d'un Joueur.
- 6 — Un sort de "Blessures Légères" (Cause Light Wounds, réversible de Cure Light Wounds, 1^{er} niveau) ne peut pas tuer un Rat-Garou (Wererat), même déjà affaibli.
- 7 — Un sortilège de "Bénédictio" (Bless, 1^{er} niveau) et un de "Chant" (2^e niveau) peuvent cumuler leurs effets s'ils sont jetés par le même clerc.
- 8 — Un clerc d'alignement Bon ne peut pas "Animer les Morts" (Animate dead, 3^e niveau).
- 9 — Un clerc qui utilise un sort de "Relever Un Mort" (Raise Dead, 5^e niveau) vieillit d'un an.
- 10 — Un clerc de niveau suffisamment élevé peut ressusciter un Elfe.
- 11 — Un clerc peut mémoriser un matin un "Soins Légers" (Cure Light Wounds) et décider plus tard dans la journée, même au moment de le lancer, de l'utiliser sous sa forme Réversible, "Blessures Légères" (Cause Light Wounds).
- 12 — Certains Morts-Vivants ne sont pas d'alignement Mauvais.
- 13 — Sauf Résistance à la Magie, une créature Mauvaise ne peut pas toucher un clerc qui vient de se lancer un "Protection Contre Le Mal" (Protection From Evil, 1^{er} niveau).
- 14 — Les clercs ont droit à certaines armes de jet.
- 15 — Il est permis à certains clercs de se battre au Marteau-Lucerne.
- 16 — Les clercs ne possèdent aucun sortilège qui n'ait qu'une composante "vocale", excepté "Commandement" (Command, 1^{er} niveau).
- 17 — Contrairement à un magicien, un clerc ne peut pas déterminer la nature d'un phénomène magique (Conjuration, Evocation, Nécromancie, etc.) par un sortilège de "Détection de la Magie" (Detect magic, 1^{er} niveau).
- 18 — Un sort de "Rétention de Personnes" (Hold Person, 2^e niveau) lancé par un clerc de niveau 6 peut bloquer et maintenir en place trois Bugbears.
- 19 — Un "Marteau Spirituel" (Spiritual Hammer, 2^e niveau) frappe toujours au moins à + 1 au toucher (to hit).
- 20 — Un clerc d'alignement Mauvais peut "Tourner" un paladin.



"ACE OF ACES"

distribué par

**Jeux
Actuels**

BP 534 Evreux Cedex
Tel 16(32) 36 93 54

DES GLYPHES DE GARDE

par François Chery

Rappelons que le sort dont il est question ici ("Glyph of warding") est un sortilège de clerc de troisième niveau, donc obtenu au cinquième niveau d'expérience.

Si l'on s'en tient au Livre des Joueurs ("Player Handbook") les glyphes sont plus ou moins laissés à la discrétion des Maîtres du Donjon. Cependant M. G. Gyax donne quelques suggestions concernant les effets possibles de certains glyphes "typiques".

C'est sur ce point que certains problèmes apparaissent à mon avis ; en effet, on y trouve d'une part un glyphe de "choc électrique" et d'autre part il est précisé qu'un clerc de niveau suffisant peut utiliser un "pompage de niveau d'énergie" (analogue au sort de 7^e niveau "Energy drain" - cf. "Player Handbook", p. 53). D'après cette dernière remarque, il semble donc que les glyphes disponibles soient en relation avec les sorts du clerc, mais alors que vient faire ici un "choc électrique" (aucun sort de clerc ne faisant intervenir l'électricité sous quelque forme que ce soit).

Cette contradiction rend souhaitable l'adoption d'un autre système, plus cohérent en ce qui concerne l'utilisation et les effets des glyphes.

Tout d'abord, nous retiendrons le principe évoqué par G. Gyax : un clerc ne peut tracer qu'un glyphe correspondant à un sort qu'il est capable de lancer (ce qui interdit le "pompage

de niveau d'énergie" par un faible clerc de niveau 5).

Cependant, autoriser tous les sorts est absurde : quel fantastique dispositif de soin qu'une série de glyphes contenant des sorts curatifs que l'on déchargerait à volonté. On aboutit ainsi à une seconde contrainte : un glyphe ne peut pas avoir un effet bénéfique.

De plus, les sorts de communication ou d'information (qui apparaissent en grand nombre dans la liste des sorts de clerc) ne semblent pas, non plus, correspondre à l'objet des glyphes qui est de protéger un objet, une zone ou un passage.

Au vu de ces remarques, on adoptera la solution suivante :

Un clerc peut tracer un glyphe contenant un sort offensif de nécromancie, d'abjuration ou d'évocation.

On obtient ainsi la table suivante :

NIVEAU DE SORT	NIVEAU DE CLERC	GLYPHE	JET DE PROJECTION
1	5	Blessures légères (Cause Light Wounds / Cure...) Protection Contre le Mal (Protection From Evil) Peur (Cause Fear / Remove Fear)	1/2 annule annule
3	5	Cécité (Cause Blindness / Cure...) Maladie (Cause Disease / Cure...) Malédiction (Bestow Curse / Remove Curse)	annule annule annule
4	7	Blessures Sérieuses (Cause Serious Wounds / Cure...) Protection Contre le Mal, 3 m (Protection From Evil 10')	1/2 annule
5	9	Blessures Critiques (Cause Critical Wounds / Cure...) Dissipation du Mal (Dispel Evil) Colonne de Flammes (Flame Strike) Mort d'une Personne (Slay Living / Raise Dead)	1/2 annule 1/2 annule
6	11	Barrière de Lames (Blade Barrier) Abbatement (Harm / Heal)	1/2 1/2
7	16	Pourrissement (Wither / Regenerate) Pompage de Niveau (Energy drain / Restoration) Destruction (Destruction / Resurrection)	annule annule annule

(/ : signifie "Sort contraire de...")

Notons que les mêmes restrictions que celles concernant les sorts seront appliquées aux glyphes, notamment les "Blessures" de tout type n'affectent pas les créatures touchées seulement par des armes magiques, la "Mort d'une personne" est inefficace sur les individus ni humain, ni nain, ni gnome, ni hobbit, ni demi-elfe, etc.

Les remarques relatives à l'alignement (en particulier pour "Slay Living") doivent aussi être prises en compte.

Bien sûr, il est possible d'altérer cette table en choisissant d'autres limitations, en particulier si on veut y ajouter "Rétention" ("Hold Person") ou afin d'éliminer "Mort d'une Personne", si il paraît trop puissant au Maître du Donjon.



D'autre part, il semble nécessaire de dissiper quelques idées fausses concernant le fonctionnement des glyphes.

Comme il est précisé dans la description du sort, un glyphe doit empêcher le passage ou l'entrée dans une zone protégée, ou l'ouverture d'un objet piégé par des créatures non autorisées ou hostiles. D'après cette définition, on conçoit que c'est l'intention qui compte dans le déclenchement d'un glyphe et nullement la manière employée pour contourner l'obstacle qu'elle constitue. De plus, pour ne pas rendre les glyphes exagérément puissants, il faut imposer la règle suivante : les glyphes ne sont pas superposables, c'est à dire qu'une action précise ne déclenchera au plus qu'un glyphe ; et que inversement un glyphe n'agira qu'une fois seulement.

Pour clarifier les choses donnons un exemple concret :

Après avoir réduit ses occupants au silence, un groupe d'aventuriers intrépides se met en devoir de fouiller un temple. Arrivés devant la chambre du grand prêtre, ils soupçonnent la porte d'être glyphée. Le rusé voleur croit alors détenir la solution du problème : il attache une cordelette à la poignée, s'éloigne avec précaution et tire sur la corde. Hélas, le glyphe se déclenche et le malheureux, ratant son jet de protection se retrouve aveugle !

De même, on peut affirmer que si un personnage cruel met en contact avec un glyphe un petit animal (poussin, souris,...), la rune magique ne se déchargera pas sur cet animal car ce dernier n'a pas eu l'intention de passer outre la glyphe (un Maître du Donjon sévère peut par contre infliger les dommages au personnage qui a agi de cette manière pour contrer le sort).

Cette interprétation permet aussi (et surtout) de se débarrasser des glyphes offensives qui mettraient en péril l'équilibre du jeu en donnant un grand pouvoir offensif aux clercs. Supposons que Darrigen Le Pieux, clerc de son état (6^e niveau) place sur sa masse pesante un glyphe "Cécité" ("Blindness") espérant de ce fait aveugler le premier adversaire qu'il toucherait, en aucun cas ce procédé ne pourra réussir puisque la victime présumée ne fait que subir l'attaque (de manière similaire une créature qui lors d'un combat touche une armure ou un bouclier glyphé ne recevra aucun dommage).

Pour finir, dévoilons la manière de contourner ce sort, car il en faut bien une. Les Livres du Joueur et du Maître du donjon laissent entendre que pour chaque glyphe, il existe un mot de commande permettant de franchir sans dommages l'obstacle constitué par ce type d'inscription magique (le Livre du Maître donne d'ailleurs le nom des glyphes qu'il propose).



Sur ce point aussi certaines choses doivent être clarifiées et certains choix arrêtés. En premier lieu, pour conserver un intérêt quelconque aux glyphes dans le jeu, il apparaît nécessaire que les joueurs ne connaissent pas de manière immédiate le nom de toutes les runes possibles et imaginables ; il est bien évident que les clercs, prudents et jaloux de ce savoir, ne divulgeront pas (même à leurs subordonnés de niveau inférieur) les glyphes qu'ils ont le privilège de maîtriser : un clerc n'obtient le nom d'un glyphe qu'au niveau auquel il est capable de l'employer ! Ceci n'interdit pas, bien sûr qu'un livre de prière ou un recueil sacré indique "par mégarde" la dénomination d'un glyphe particulier (ce qui constitue lors de l'investissement de la chambre d'un clerc, un sujet de recherche pour les joueurs au même titre que la découverte du livre de sorts d'un magicien).

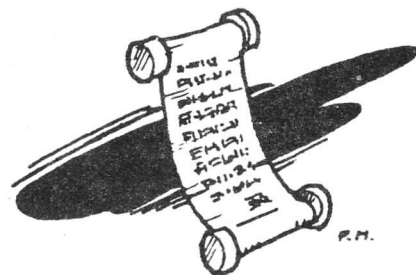
D'autre part, et dépendant directement de la façon dont la religion et les mythologies diverses interviennent dans vos donjons et campagnes, il semble cohérent de décréter que les noms des glyphes diffèrent suivant le culte auquel elles se rattachent : il y a peu de points communs entre les croyances nordiques et la culture religieuse chinoise présentées dans "Deities & Demigods".

Enfin, il reste possible dans le cadre des recherches magiques (cf. "Dungeon Master Guide" p. 134) de créer des glypes nouvelles (en corrélation avec de nouveaux sorts de clerc) ; une nouvelle glyphe sera alors une découverte de choix si elle possède des pouvoirs inédits et si elle semble inconnue de la plupart (dans ce domaine, faisons confiance à l'imaginaire et au sens de l'équilibre des Maîtres du Donjon).



Après toutes ces remarques, qui je l'espère réhabiliteront ce sort apparemment mésestimé, soulignons (à l'intention tant des Maîtres du Donjon que des joueurs) qu'il est anormal d'apposer des glyphes innombrables sur chaque porte, dans chaque couloir, sur chaque trottoir ou pire sur les objets d'usage courant (sac, bourse,...) ; celui qui les a inscrits aurait tôt fait d'être pris à son propre piège tellement il serait fastidieux de répéter sans arrêt les mots de commande.

Sur ce, bonne aventure... □



DE L'IMPORTANCE DU STYLE

Par Henri BALCZESAK

Lorsque quelqu'un vous dit qu'il n'aime pas jouer à D&D, cela vient souvent du fait que le premier contact avec le jeu a été décevant. Il est donc très important, lorsqu'on veut initier des néophytes, de bien définir quel style de jeu peut le mieux leur convenir. En effet, c'est plus par un style de jeu ou de maîtrise qu'on peut être déçu que par le jeu en lui-même. D'autre part, certains joueurs précocement lassés peuvent redécouvrir un intérêt dans les parties menées dans un style différent de celui qu'ils connaissent. Bien qu'on puisse dire qu'il y a mille manières de jouer à D&D, ou au moins autant de manières qu'il y a de maîtres de donjon, il est possible de classer les styles de jeu en quelques catégories auxquelles ils se rattachent tous plus ou moins. Une étude rapide de ces styles les plus courants peut permettre de faire comprendre comment on peut s'y prendre pour introduire habilement de nouveaux joueurs ou pour relancer des joueurs déçus.



D&D dérive des jeux de guerre avec figurines, dont il n'a été, à l'origine qu'une variante fantaisiste. Ce qui caractérise ce genre de jeu, c'est l'extrême précision et la grande cohérence des règles qui permettent de simuler d'une manière très réaliste les grandes batailles du passé. C'est le souci de prendre en compte tous les éléments influents, fussent-ils mineurs, qui pousse les auteurs des règles à multiplier les tables de résolution et à introduire le recours systématique à des jets de dés pour déterminer les résultats de la moindre action des personnages impliqués dans les batailles.

Ce souci extrême du réalisme peut se retrouver chez certains joueurs de D&D qui considèrent que le jeu doit permettre de simuler fidèlement toutes les activités. Ils ont tendance à se livrer à de patientes recherches dans les livres d'histoire pour savoir comment les sociétés moyenâgeuses étaient organisées, comment on se battait dans ces temps reculés, etc., pour finalement mettre au point de nombreuses modifications aux règles destinées à réintroduire le réalisme dans le jeu. Ils créent un grand nombre de tables, d'une précision méticuleuse, qui permettent de résoudre tous les problèmes rencontrés par un jet de dés ou deux. Certains vont même jusqu'à étudier en détail les manuels de sorcellerie pour pouvoir faire entrer des règles de magie plus conformes avec la vérité historique. D'autres définissent avec patience les 75 sortes de serrures les plus fréquemment utilisées par les bourgeois du Moyen-Age et en tirent des modificateurs compliqués, qu'ils mettent en table, pour donner à leur "monde" une saveur plus réaliste...

Si cette manière de jouer, qu'on peut appeler "simulation", peut conduire à refléter plus fidèlement certaines situations, elle mène aussi à un jeu plus lent et plus compliqué. En effet, comme il n'est généralement pas possible de connaître par cœur les nombreuses "améliorations" des règles, il est très souvent nécessaire de consulter des pages et des pages de tables avant de savoir quels sont les jets de dés qu'il faut faire pour résoudre une situation donnée. Ainsi, pour ouvrir une porte verrouillée, un voleur devra attendre que le MD ait trouvé de quel type de serrure celle-ci est équipée et que les modificateurs soient calculés, ce qui peut prendre un certain temps, selon la subtilité du mécanisme impliqué. Ensuite, il est fort possible que plusieurs jets de dés soient nécessaires, ce qui laisse le temps aux autres joueurs de largement s'ennuyer. Bref, si cette tendance à la simulation réaliste est courante, elle peut conduire, à l'extrême, à un jeu si proche de la réalité qu'il en est aussi ennuyeux qu'elle. On ne peut pas empêcher quiconque de pratiquer D&D de cette manière, c'est évident, mais le problème est que beaucoup de nouveaux joueurs risquent fort de se décourager rapidement et de considérer D&D comme "un jeu très compliqué".

Alors, si vous rencontrez un jour des joueurs qui se plaignent de la trop grande simplicité des règles et qui vous disent qu'ils ont beaucoup travaillé à leur amélioration, méfiez-vous parce que vous risquez fort d'être en présence de "simulationnistes" qui se délectent d'un jeu savant et méticuleux qui nécessite l'utilisation de très très résistants parce qu'ils sont souvent mis à rude épreuve. Ces joueurs se comportent plus en techniciens

qu'en aventuriers et sont plus intéressés par la mécanique du jeu que par son parfum d'aventure. Bien joué, un tel jeu peut ne pas manquer d'intérêt, même pour un débutant patient, mais il est préférable de commencer par quelque chose de plus simple ou de pratiquer plutôt "Chivalry & Sorcery".



On ne peut pas dire que D&D soit un jeu "réaliste" puisqu'il accepte l'existence des monstres et de la magie comme les acceptent les légendes, les contes et les romans d'"heroic fantasy". Mais ce n'est pas non plus un jeu "absurde" dans la mesure où la présence du fantastique n'est admise que dans certaines limites. Les mondes dans lesquels les joueurs peuvent faire évoluer leurs personnages sont sans doute étranges, merveilleux et extraordinaires, mais ils devraient néanmoins toujours être construits en respectant quelques règles très simples. En effet, si on veut permettre aux joueurs d'agir sur les événements, il ne faut pas que ceux-ci soient trop improbables et imprévisibles. C'est précisément à ce niveau qu'on peut rencontrer différentes manières de jouer.

La première manière qu'on peut envisager peut être appelée "D&D wargame", non pas parce qu'elle consiste à réduire D&D à un simple jeu de guerre, mais tout simplement parce qu'elle permet aux joueurs de mettre au point et d'appliquer de véritables stratégies et tactiques. Le MD part du principe que son univers doit être vraisemblable, mais la vraisemblance à laquelle il fait référence est celle qui consiste à admettre comme acceptable ce qui serait admis comme possible dans un roman d'"heroic fantasy" ou dans une légende connue. Ainsi, le subtil équilibre entre le réalisme et l'absurde sera maintenu et les aventuriers pourront toujours se fonder sur leur culture littéraire ou sur leur connaissance des traditions anciennes pour aborder les situations qui se présentent à eux. Ils reconnaîtront dans les limitations qui pèsent sur leurs personnages celles qui affectent aussi les héros des légendes et de la littérature fantastique. Mais surtout, il comprendront que si D&D est un jeu méticuleusement équilibré c'est pour que les situations créées en respect des règles posent des problèmes à l'intelligence des joueurs plutôt qu'à leur chance. Ils sauront aussi que l'étrange et le fantastique des événements est animé d'une cohérence interne qu'il peuvent découvrir et apprendre à connaître. Ils évolueront dans un monde dangereux, certes, mais qui obéit à des lois, à des règles auxquelles eux-mêmes devront se plier. L'univers créé par le ND offrira aux personnages des défis à la hauteur de leurs capacités et de leur ambition qu'ils pourront relever en comptant sur leur astuce et leur habileté. Pour comprendre ce que cette manière de jouer contient de richesses, il suffit de lire un des modules de TSR écrit pour AD&D. On se rendra ainsi compte que les aventures sont conçues pour laisser le maximum d'initiative aux personnages. Un dosage variable de combats et de situations problématiques dans un monde étrange et nouveau, une cohérence d'ensemble, une vie interne qui continue en l'absence des aventuriers, ce sont là les principaux ingrédients qui constituent ce qu'on peut tout de même considérer comme des modèles puisqu'ils sont rédigés par les créateurs du jeu. En face de ces situations, des joueurs prudents et réfléchis pourront réduire les risques et triompher alors que des joueurs irréfléchis et téméraires risquent de perdre rapidement leur personnage. "D&D wargame" est donc une manière de jouer qui laisse la plus grande part possible à l'initiative, à la

réflexion et au calcul qui, bien qu'étrange, reste suffisamment cohérent pour obéir à des lois précises. Les grands héros sont ceux qui font l'Histoire avec leur sang et leur sueur et tout personnage de D&D qui a atteint un niveau élevé aura sans doute su contribuer par l'utilisation astucieuse de ses capacités à l'avènement des faits dont s'inspireront les légendes futures.

Mais cette manière de jouer est difficile à pratiquer car elle se situe entre deux tendances, le "simulationnisme", dont nous avons déjà parlé et "l'absurde" qui est, hélas, très largement répandu.



En effet, certains joueurs considèrent que plus le jeu est irréaliste et incohérent, plus il est amusant. Cette façon de jouer ne permet que peu de stratégie et de tactique et laisse les personnages à la merci de l'arbitraire et du hasard. On l'a souvent appelée "D&D loterie" tant les conséquences des initiatives des joueurs sont imprévisibles. Il est impossible de prendre des risques calculés, la versatilité et l'impermanence des situations obligent à prendre des risques tout court. Cette manière de jouer est surtout pratiquée par les plus jeunes d'entre nous et par ceux qui confondent trop rapidement "étrange" et "absurde", ce qui leur permet de faire n'importe quoi au gré de leur humeur. Il faut dire, à leur décharge, que l'existence de tables de génération de rencontres, de donjons et de trésors au hasard qui parsèment le DMG (guide du maître du donjon) donnent l'impression qu'on peut créer un monde totalement au hasard et que la création d'un univers cohérent nécessite beaucoup de temps et un sérieux que beaucoup préfèrent investir ailleurs.

Les joueurs sont donc confrontés à des situations spectaculaires et souvent excessivement extraordinaires. Les personnages évoluent dans des donjons qui sont surpeuplés de monstres rocambolesques (souvent de création "maison") qui cohabitent

joyeusement dans un environnement écologiquement déséquilibré (la seule nourriture disponible étant constitué par la chair tendre des aventuriers eux-mêmes) et qui sont toujours lamentablement stupides. Les objets magiques les plus extravagants jonchent littéralement le sol des salles et leurs extraordinaires vertus permettent, en quelques instants et un jet de dés, de gagner des avantages formidables (5 points de force en plus, l'immortalité, 2 niveaux de plus, etc.) ou de les perdre aussi facilement. Bref, tout ce passe comme si l'univers était pris de folie.

Evidemment, les surprises, bonnes ou mauvaises, sont fréquentes, les succès faciles ou impossibles et on a vite l'impression que le monde du jeu n'a été créé que pour satisfaire le besoin de s'agiter de quelques personnages inconsequents au point d'en arriver fréquemment à se battre entre eux. Devant une situation donnée, comme tout, absolument TOUT, est possible (d'ailleurs le MD modifie souvent ses projets pour créer la surprise), un aventurier sait qu'il peut faire n'importe quoi avec autant de chances de réussir, c'est pourquoi il finit généralement par faire n'importe quoi de n'importe quelle manière "pour voir".

Si cette manière de jouer peut être agréable quelques temps, l'exès même qui la caractérise finit par fatiguer. Combien de ces joueurs qui jouent un personnage de haut niveau (à bas prix) et qui ont tout fait et tout vu ont-ils fini par se détourner de D & D en trouvant ce jeu "finalement ennuyeux"? Pratiqué à petites doses et dans des moments soigneusement choisis, ce style de jeu peut "rafraîchir" une campagne et stimuler l'imagination (puisque tout est possible), mais, pratiqué constamment, il finit par tuer le jeu et par le faire ressembler au 421 (qui comprend aussi un grand nombre de jets de dés permettant de gagner ou de perdre rapidement une partie sans se préoccuper de réalisme, de vraisemblance ou d'ambiance.).



Alors, essayez de ne pas pratiquer "D & D absurde" avec des débutants qui pourraient croire que le jeu est comme cela, une succession de situation exagérément fantastiques qu'on aborde avec de grands éclats de rire en jetant quelques dés pour faire croire qu'on suit des règles. L'intensité dramatique d'une partie peut naître de beaucoup de choses et, s'il faut en croire ceux qui jouent à "D & D romanesque", ce qui compte avant tout c'est le rôle qu'on joue.

En effet, les fervents de cette autre manière de jouer veulent, avant tout, vivre une belle histoire (comme dans le romans). Ce qui leur importe par dessus tout, c'est de créer une atmosphère propre à stimuler leur imagination. MD et joueurs collaborent à l'élaboration d'une aventure en évacuant tout ce qui pourrait les distraire de cet objectif. Ainsi, c'est le MD qui s'occupe de la mécanique du jeu et qui lance les dés pour tout le monde le plus discrètement possible (la simple vision d'un dé pourrait détruire l'ambiance de rêve...).

Il est aussi le seul à posséder quelques rudiments de règles (qui sont considérées comme très secondaires dans le déroulement d'une partie) qu'il ne consent à appliquer que parcimonieusement préférant s'en remettre à son sens de l'improvisation pour dicter la solution qui présente à ses yeux le plus d'avantages pour le déroulement harmonieux de l'histoire. Evidemment, on comprend que dans ces conditions certains joueurs refusent de jouer en arguant du fait qu'ils se sentent manipulés par le MD. Mais en fait, cette manipulation n'est pas que le fait du MD. Elle est acceptée et encouragée par les joueurs eux-mêmes car ils veulent une "belle" histoire et ils savent bien qu'il faut un meneur pour y parvenir. Cette manière de jouer nécessite une grande concentration de la part des participants qui doivent parfaitement s'entendre entre eux. Tout intrus sera impitoyablement réduit au silence et le cercle des joueurs sera très fermé, chacun prenant un air de conspirateur pour parler de cet "autre monde" qui constitue une partie de D & D. De plus, dans leur souci d'incarner avec le plus de fidélité le personnage qui leur est dévolu, il n'est pas rare que ces joueurs aillent jusqu'à se travestir et à parler en français ancien, ce qui donne une saveur épique aux aventures imaginées. Vous entendrez souvent ce genre de joueur vous expliquer que D & D est un jeu de rôle sans qu'il se rende compte que ce n'est pas forcément en théâtralisant à outrance sa pratique qu'on

y trouvera le plus de satisfaction.

Bref, "D & D romanesque" s'apparente souvent à "D & D théâtre" ou à D & D manipulation".



A l'opposé de cette manière improvisatrice de jouer, on peut trouver des joueurs qui se comportent en "légalistes" tant leur connaissance des règles et leur scrupuleuse application est prédominante. Ici, ce qui importe le plus, ce n'est pas de jouer au sens théâtral du terme, le rôle de son personnage, mais de le jouer correctement suivant les règles. On se scandalise plus d'une erreur d'application de celles-ci que de l'inconsistance navrante d'un personnage réduit à une liste de caractéristiques de droits, de bonus et de talents. On se livre à de savantes recherches pour trouver le moyen de contourner telle ou telle règle ou pour tirer le parti maximum de telle possibilité offerte par la situation. Les parties sont souvent interrompues par des discussions érudites sur tel ou tel point de détail qui se voit reconnaître une importance "primordiale". Le pauvre néophyte qui assiste à une partie jouée dans ce style a bien du mal à comprendre ce qui se passe tant les jets de dés sont rapides et le jargon technique est obscur pour lui qui n'a pas lu en en long en large et diagonal les éditions les plus complètes des cinq volumes de règles. Bref, on a vite l'impression qu'on assiste à une sorte de concours d'érudition dont les candidats, s'exprimant en un obscur franglais, croient jouer à un jeu de rôle alors qu'ils jouent à une version très compliquée d'un quelconque jeu de guerre. Ces joueurs essaient d'appliquer toutes les règles, ce qui est tout de même très difficile et qui conduit à des situations dont la complication technique est telle qu'il est impossible de les jouer avec suffisamment de rapidité pour ne pas s'ennuyer. Ainsi, puisque les règles prévoient la possibilité de s'entourer de "henchmen" suivants, chaque joueur se présente à la table de jeu avec sa petite armée personnelle qui

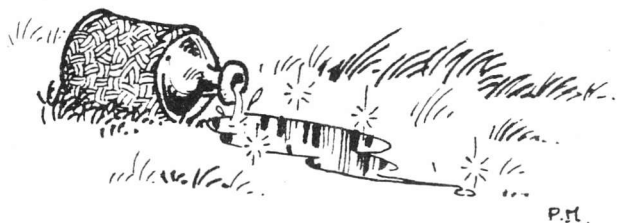
l'oblige à passer une bonne partie de son temps à vérifier où sont ses personnages et s'ils sont toujours loyaux. Mais, là encore, il faut admettre que les créateurs de D & D, en offrant une telle montagne de règles, n'ont pas assez insisté sur le fait que beaucoup d'entre elles n'ont qu'une utilité relative et sont indispensables par rapport à celles qui ne sont qu'optionnelles.

On pourrait continuer ainsi à étudier d'autres manières de jouer, mais l'essentiel est dit. Parmi les diverses façons de pratiquer D & D que nous avons vues, celle qui laisse le plus d'initiative aux joueurs est celle que nous avons appelée "D & D war-game". C'est aussi celle qui est, heureusement, la plus pratiquée. Toutefois, il ne faut pas oublier qu'il existe aussi des joueurs qui acceptent d'être les otages des règles, du hasard ou de l'arbitraire du MD. Même ceux-ci sauront trouver leur satisfaction dans votre manière de jouer si vous restez suffisamment souple pour emprunter à chaque style de jeu quelques éléments. C'est l'absence d'extrémisme et la souplesse des règles qui permettent une telle variété d'approches. Mais il est certain que c'est dans les "terres du milieu" que se trouve la sagesse et c'est pourquoi un dosage habile des avantages de chaque approche vous garantira le succès d'une campagne. Ce sont les excès qui indisposent et lorsqu vous voudrez initier de nouveaux joueurs, restez sobrement "vagrainer" et incluez successivement et prudemment quelques éléments des autres manières afin de voir leur réaction.

Vous pourrez ainsi facilement déterminer leurs préférences sans trop risquer de les décourager et ne leur montrant qu'une facette du jeu. De même, lorsque vous avez affaire à des joueurs précocement déçus, inspirez vous de cet article pour discuter avec eux afin de déterminer vers quel style de jeu ils pourraient éventuellement accepter de se diriger.

Dungeons and Dragons est un jeu merveilleux mais difficile à pratiquer correctement. Il est suffisamment versatile pour permettre à chacun de le jouer à sa manière et le seul critère qui puisse permettre de juger une manière par rapport à une autre est le plaisir que celle-ci procure. Tant que les joueurs prennent le plus grand plaisir possible à jouer, c'est que la méthode que vous employez est bonne. Mais souvenez-vous que c'est aussi la variété des approches qui peut permettre de renouveler l'intérêt, au moins tout autant que la variété des créations du MD. □

Cette rubrique est destinée à vous proposer de nouveaux sortilèges, objets magiques, idées diverses, etc. Vos propres inventions sont les bienvenues !



LES BOULES DE VIE

Par Philippe CHEVALIER (idées) et
Christian ROSSIQUET (mise au point)

Ces objets magiques ont l'apparence de sphères d'un blanc mat, de 20 cm de diamètre environ, pesant à peu près 1 kg. Lorsque l'une d'entre elles est "liée" à un personnage (d'une façon à déterminer par le MD : par exemple, après un simple contact, ou par la volonté d'un clerc de très haut niveau, etc.), elle lui procure une sorte de "potentiel" de Points de Coup supplémentaires. C'est-à-dire qu'à chaque fois que ce personnage devrait "tomber" sous O PC, la boule "encaisse" à sa place les dommages ultérieurs, en le maintenant à O PC. La "réserve" de PC de chaque Boule de Vie est de 4d10 au départ, et elle diminue d'une façon irréversible à chaque usage, d'autant de PC que le personnage devrait perdre au-delà de 0. Quand une Boule de Vie a épuisé sa réserve, elle se désagrège et tombe en poussière et le personnage qui lui est lié, doit réussir un jet de Résistance à un Choc Métabolique (System Shock Survival) ou mourir.

Ce potentiel de 4d10 est le potentiel de base, mais il est augmenté de 25 % si le personnage lié est d'alignement Bon, de 25 % aussi s'il est capable de soigner une autre créature (clercs, druides, paladins, rangers niveau 12 et plus), et il est diminué de 25 % si le personnage lié est d'alignement Mauvais, de 25 % supplémentaires si c'est un assassin ; les pourcentages sont cumulatifs et les Points seront arrondis au plus proche. Un personnage n'est pas supposé connaître, à priori, le potentiel de sa Boule de Vie.

Le lien entre une Boule de Vie et son propriétaire est considéré du 20^e niveau de magie, et il traverse tous les obstacles matériels, mais pas certaines protections magiques (telles qu'un "Refuge Anti-Magie", ou un "Cube de Force"). Ce lien ne traverse pas non plus les différents Plans d'existence. La distance n'a aucune importance, et le personnage possédant une Boule de Vie a tout intérêt, s'il le peut, à la laisser chez lui pendant qu'il part en aventure. Aucun personnage, par aucun moyen, ne peut être lié à plus d'une Boule de Vie à la fois.

Noter que les Boules de Vie sont inefficaces contre le poison, la pétrification, etc. et que si un monstre continue à frapper sur un personnage tombé inconscient, possesseur d'une Boule de Vie, il gaspillera assez vite le potentiel de celle-ci. Néanmoins, ces objets sont très utiles pour attendre un soin (sans perdre 1PC par minute), et aussi pour supporter un "gros choc" qui aurait dû tuer le personnage. Le Maître du Donjon veillera, bien sûr, à ce que ces objets soient rares et difficiles à obtenir.

Points d'Expérience : 1 500
Valeur en Pièces d'Or : 8 000

LOCALISATION D'UNE PERSONNE

Niveau : 4
Portée : 0
Durée : 1 tour
Aire d'effet :
Dans un rayon de 10'' + 2'' / niveau

Par Sylvain

Sort de clerc

Composants : V, S, M
Temps de lancement : 1 minute
Jet de Protection : Aucun

Par ce sort, le clerc est capable de localiser une personne dans un rayon de 10'' + 2'' / niveau autour de lui. Pour cela, il doit, au moment de lancer le sort, avoir en main un objet quelconque ayant appartenu à la personne recherchée. De plus, il doit l'avoir vue, même sans en être conscient, au moins une fois depuis une semaine. Si le sort localise cette personne à l'intérieur de la zone d'effet, le clerc pourra, durant le reste du temps du sort, voir la direction indiquée et se déplacer en conséquence. Le composant matériel de ce sort est un trèfle à quatre feuilles séché.

science fiction
fantastique
bandes dessinées
posters
cartes
comix
s.f. langue anglaise
revues



LIBRAIRIE
ailleurs
28 R. PHARAON · T^{LS}E

Tél. : (61) 52. 24. 00

JG
DIFFUSION

LE SPÉCIALISTE DU JEU DE GUERRE

- * FIGURINES POUR JEUX D'HISTOIRE ;
 - Antiquité et Moyen-Age, 25 mm (citadel, Essex, Irregular, Naismith, Dixon, Ral-Partha...).
 - Antiquité, Moyen-Age, Renaissance et Premier Empire, 15 mm (Mikes).
 - Napoléonien 1/300^e (Ros).
 - 2^e Guerre Mondiale 1/300^e (GHQ, Ros).
 - Matériel Contemporain 1/300^e (Ros).

* RÈGLES pour Antiquité, Moyen-Age, Premier Empire, 2^e Guerre Mondiale.

* FIGURINES et MATÉRIEL pour JEUX DE RÔLE (Citadel, Ral-Partha, Chronicle, Grenadier, etc.).

* OUVRAGES Dungeons & Dragons, Tunnels & Trolls, etc.

ADRESSE : Jeux de Guerre Diffusion
19, rue Jouffroy
75017 PARIS
Tél. 227.50.09.



SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

*VOTRE MAGASIN
DE LA RIVE DROITE*

WARGAMES

JEUX DE ROLE

FIGURINES tous genres

CASSE TETE

JEUX CLASSIQUES

PUZZLES

ET TOUS CONSEILS...

JEUX-THÈMES

92, RUE DE MONCEAU
75008 PARIS

Tél. 522.50.29

Métro : Villiers

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

CARACTERISTIQUES : (PH p20).

- Caractéristique principale : la SAGESSE.
 - minimum de 13 pour un demi-elfe multiclassé,
 - minimum de 9 sinon.
- Si la sagesse est supérieure ou égale à 15, le personnage gagne 10 % de points d'expérience en plus.
- points de coup : 1d8 plus éventuellement bonus de constitution (1 à 2 points) jusqu'au 9^e niveau. Au delà, + 2 points de coup par niveau (pas de bonus de constitution).
- Alignements possibles : tous, sauf NN (neutre pur).
- Restrictions : ne peuvent employer d'armes tranchantes ou pointues.
- Au 8^e niveau (Patriarche), le clerc attire des suivants fanatiquement dévoués s'il établit son lieu de culte (PH p20 & DMG p16).
- Au 9^e niveau (Grand Prêtre), il peut construire une forteresse religieuse, contrôler une région et lever des impôts (PH p 20).

RACES POSSIBLES POUR LE CLERC : (PH p14).

- Personnages-Joueurs :
 - Humain .
 - Demi-Elfe (jusqu'au 5^e niveau).
 - Demi-Orc (jusqu'au 4^e niveau).
- Personnage-Non-Joueurs :
 - les mêmes, plus :
 - Nain (jusqu'au 8^e niveau).
 - Elfe (jusqu'au 7^e niveau).
 - Gnome (jusqu'au 7^e niveau).

MULTI-CLASSES POSSIBLES

(pour les Joueurs) : (PH p32 & p33).

- Demi-Elfe :
 - clerc-guerrier,
 - clerc-ranger,
 - clerc-magicien,
 - clerc-guerrier-magicien.
- Demi-orc :
 - clerc-guerrier,
 - clerc-voleur,
 - clerc-assassin.

ARMES ET ARMURES PERMISES : (PH p19).

- Armures : toutes.
- Boucliers : tous.
- Armes (magiques ou non) :
 - massue, fléau, marteau, masse, bâton.
- Huile : oui.
- Poison : jamais (les clercs d'alignement mauvais pourront l'employer sous réserve d'acceptation par le MD).



TABLE DE PROGRESSION : (PH p20)

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Points de coups	Titre du Clerc
0-1500	1	1	Acolyte (Acolyte)
1501-3000	2	2	Adepté (Adept)
3001-6000	3	3	Prêtre (Priest)
6001-13000	4	4	Vicaire (Curate)
13001-27500	5	5	Parfait (Perfect)
27501-55000	6	6	Chanoine (Canon)
55001-110000	7	7	Lama (Lama)
110001-225000	8	8	Patriarche (Patriarch)
225001-450000	9	9	Grand-Prêtre (High Priest)
450001-675000	10	9 + 2	Grand-Prêtre 10 ^e niveau
675001-900000	11	9 + 4	Grand-Prêtre 11 ^e niveau

Ajoutez 225 000 points d'expérience et 2 points de coups pour chaque niveau supplémentaire au-dessus du 11^e.

APPRENTISSAGE DES ARMES : (PH p37).

- Commence avec deux armes.
- Gagne une arme tous les 4 niveaux (5, 9, 13,...).
- A un malus au toucher de -3 pour toute arme non maîtrisée.

INFLUENCE DE LA SAGESSE : (PH pII & DDG p7)

Sagesse	Bonus de sortie (cumulatifs)	Chance d'échec	Commentaires
9		20 %	Sagesse minimum pour un clerc
10		15 %	
11		10 %	
12		5 %	
13	1 du premier niveau	0 %	Sagesse minimum pour un Demi-Elfe multiclassé
14	1 du premier niveau	0 %	Sagesse maximum pour un Demi-Orc
15	1 du second niveau	0 %	Ajustement : + 1 (voir plus bas)
16	1 du second niveau	0 %	Ajustement : + 2
17	1 du troisième niveau	0 %	Ajustement : + 3, Sagesse maximum pour un Hobbit, Sagesse minimum pour avoir des sorts du 6 ^e niveau de sort
18	1 du quatrième niveau	0 %	Ajustement : + 4, Sagesse minimum pour avoir des sorts du 7 ^e niveau de sort
19	1 du 4 ^e et 1 du 1 ^{er}	0 %	Ajustement : + 4, Immunité à Peur au Contact (Cause Fear), Charme (Charm Person), Commandement (Command), Amitié (Friends), Hypnotisme (Hypnosis).

Les ajustements notés ci-dessus sont à appliquer comme bonus d jet de protection contre certains sorts, ou attaques assimilables à ds sorts concernant : la séduction et la tromperie (Beguiling), le charme (Charming, Mass Charming), la peur (Fear), l'hypnotisme (Hypnosis), les illusions (Illusion), la possession (Possession, Magic Jar), les forces de Fantasma (Phantasmal Forces), la rétention (Hold) et toutes les autres formes d'attaques mentales non nommées ci-dessus.

Ces ajustements ne sont pas réservés aux clercs ; toute classe issue du Livre du Joueur en bénéficie.



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

REMARQUES :

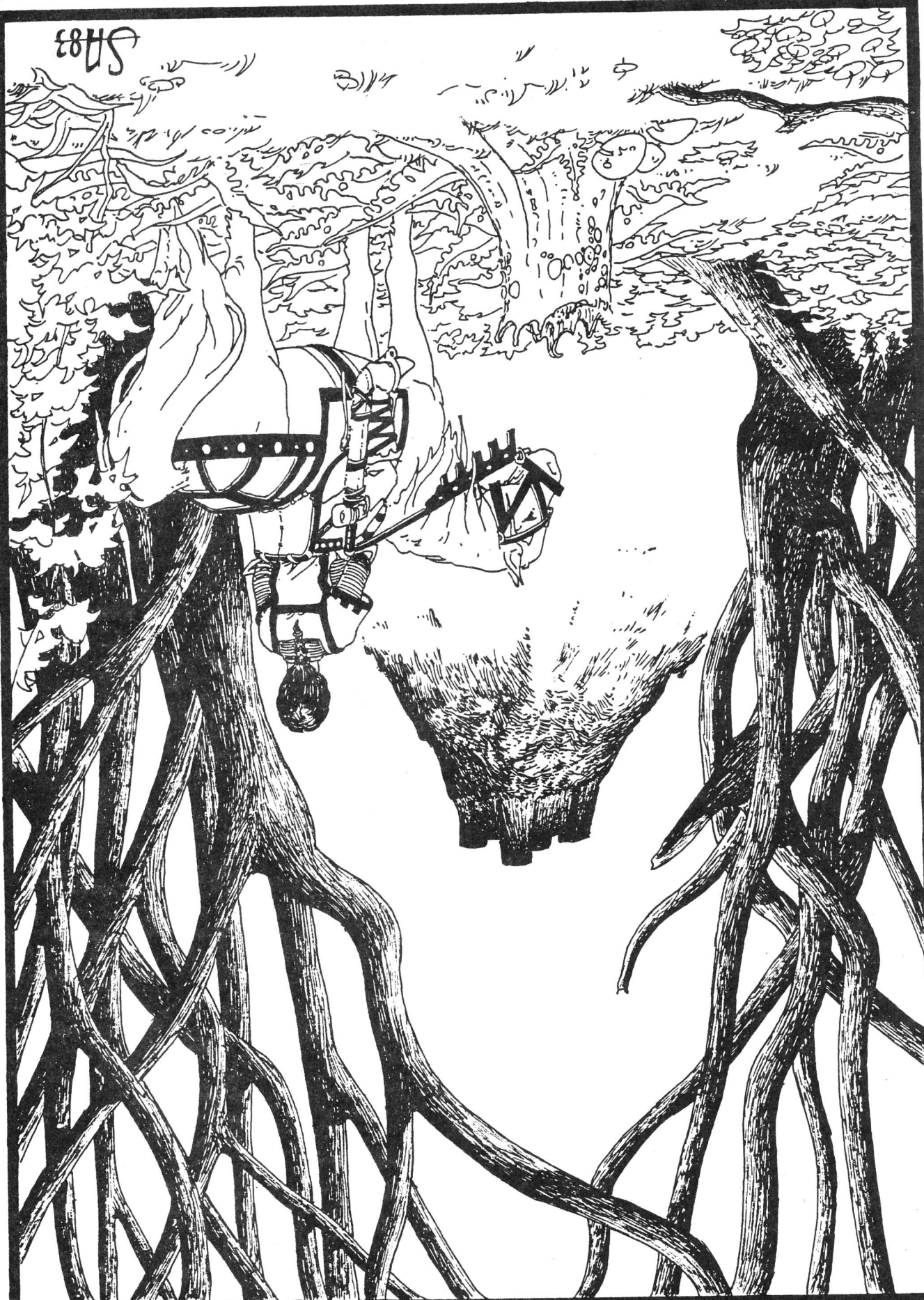
- Le clerc doit avoir un Dieu (issu du Deities and Demi-Gods) du même alignement que lui.
- Les Dieux ou leurs Mignons lui accordent les sorts de niveau supérieur ou égal à 3.
- Les sorts de niveaux 1 et 2 lui sont issus de son entraînement.
- Le clerc ne peut récupérer ses sorts qu'une fois par jour (24 heures au moins après les avoir récupérés pour la dernière fois.).
- Après s'être reposé, le clerc peut immédiatement reprendre des sorts perdus ou changer des sorts pour d'autres. Il faut noter que le clerc n'oublie pas les sorts qui lui restent en tête après le repos (et avant la méditation).

REPOS NECESSAIRE POUR RECUPERER DES SORTS :

- Niveaux 1 à 2 : 4 heures
- Niveaux 3 à 4 : 6 heures
- Niveaux 5 à 6 : 8 heures
- Niveau 7 : 10 heures

Ne pas oublier ensuite la période de méditation qui doit suivre immédiatement le repos : un quart d'heure par niveau de sort à récupérer.

Sylvain DONNET



Idées pour Maîtres du Donjon. Vous trouverez ici, non pas des "modules" détaillés, mais des histoires, des arrières-plans, des légendes, etc. qui, nous l'espérons, vous donneront envie de construire, en détail et à votre manière personnelle, des aventures originales adaptées à votre campagne et à vos joueurs. N'hésitez pas à nous envoyer des scénarios que vous auriez bâti sur le même modèle.

LE SEPTIÈME CHÂTEAU

Par Olivier RAYNAUD (Adaptation : Henri BALCZESAK)

L'aventure commence lorsque les aventuriers cheminent sur une route étroite qui traverse une profonde forêt. Ils sont soudain encerclés par une vingtaine de soldats en armes qui, à n'en pas douter, leur ont tendu une embuscade. Ces hommes sont protégés par des armures de plate noires hérissées de pointes et sont armés de fléaux. L'un d'eux porte une bannière aux emblèmes étranges et impressionnants. Le plus grand d'entre eux, après un moment de silence, s'approche quelque peu des aventuriers et les interpelle en leur demandant : "Pénétrez-vous sur les terres du royaume de notre souverain Monnrath Autocus avec des intentions pacifiques ?". Il est évident que si un personnage prend le risque de répondre non à une telle question, les guerriers réagiront rapidement et violemment et repousseront ceux qu'ils peuvent considérer comme des ennemis. Mais si les aventuriers réussissent à convaincre qu'ils n'ont aucune intention hostile, ils seront autorisés à passer après avoir répondu à quelques questions soupçonneuses.

En continuant leur chemin, ils atteindront un village à l'orée de la forêt. C'est à l'auberge qu'ils pourront discuter avec quelques habitants et obtenir quelques renseignements sur le roi Monnrath Autocus. Ils apprendront ainsi que ce souverain règne par la force et la violence. Il est plus craint que respecté par ses sujets. D'ailleurs, le gibet qui se trouve à l'extérieur du village est bien garni. Il n'y a rien d'étonnant à ce que

le royaume ait beaucoup d'ennemis et qu'il y ait une telle surveillance de ses frontières par des gardes armés. On appelle aussi cette contrée "le Royaume des 7 châteaux", parce que le roi s'est fait construire, il y a longtemps déjà 7 splendides de ces édifices pour affirmer sa gloire.

Caché dans l'ombre de la salle commune de l'auberge, un homme très âgé et très sale ne perd pas une parole de la conversation. Lorsque les aventuriers iront se coucher, il ira frapper à leur porte et se présentera comme un "spécialiste des phénomènes anormaux" à qui le roi a promis une forte récompense s'il réussit à expliquer les événements bizarres qui se déroulent dans le septième château. Le roi n'ose plus y séjourner tant ces événements l'inquiètent et il a prétendu que le marécage proche est la cause des maladies et des fièvres qui ont frappé les membres de sa cour. Mais en réalité, dira le vieillard, tout le monde sait que ce château est hanté. Quelques villageois ont prétendu avoir entendu un lugubre sifflement qui émanait du plus profond de cette construction vide depuis longtemps. Ce sifflement ne se fait pas sans entendre d'une manière continue et c'est après une longue période d'observation prudente que le vieil homme a réussi à comprendre que ce n'est que lorsque certaines configurations astrales apparaissent que ce phénomène se fait entendre. Cette nuit, toutes les conditions sont réunies pour tenter une expédition, mais le vieil homme ne veut pas y aller seul et demande

l'aide des aventuriers en leur promettant une part de la récompense promise par le roi. Une telle proposition ne saurait laisser indifférent tout personnage normalement constitué.

Après quelques heures de marche dans une plaine lugubre, éclairée par une lune voilée, les aventuriers arriveront, sous la conduite du vieil homme, en vue d'un château très sombre qui domine un grand marais. Grâce aux indications de leur guide, ils pourront contourner ce marais sans prendre la route qui la traverse et qui, d'après le vieillard, n'est pas sûre. En s'approchant du château, ils pourront entendre une mélodie sifflante qui sort de l'imposante bâtisse. Il leur semblera aussi que les murs sont parfois agités par des frissons, mais ils pourront mettre cela sur le compte de la légère fièvre qui les engourdi quelque peu et qui est due aux vapeurs qui s'échappent du marais. Le vieil homme a disparu.

Lorsqu'ils seront entrés dans le château, les aventuriers auront l'impression d'être entré dans un univers hallucinant et vivant. Les portes s'ouvriront toutes seules mais se fermeront brusquement et violemment en essayant de blesser ceux qui se trouvent à leur portée. Les meubles des diverses pièces se jetteront sur eux et les lustres se balanceront en essayant de les blesser. Tout sera couvert de poussière et, dans les nuages qu'elle formera lorsque les étranges événements se dérouleront, les aventuriers ne verront pas âme qui vive. Ils pourront découvrir quelques



GRB3

restes d'ossements, des pièces de vaisselle brisée et divers petits objets cassés qui jonchent les sols. Le sifflement suraigu sera très puissant et provoquera l'explosion des quelques vitres et miroirs qui seront encore intacts à leur arrivée. Plus ils s'enfonceront dans le château, et plus ils auront l'impression que celui-ci est vivant. Ils finiront par se perdre car les couloirs changeront de formes. Les murs eux-mêmes s'attaqueront aux aventuriers, des mains de pierre sortiront pour les frapper, des gueules horribles s'ouvriront sous leurs pieds. En se défendant, les personnages se rendront compte que la pierre frappée saigne abondamment. Ces phénomènes s'amplifieront jusqu'à ce qu'une certaine salle soit atteinte (comme les aventuriers seront perdus, ce sera au MD de considérer qu'ils y sont enfin arrivés). Au centre de cette pièce se trouvera une immense broche sur laquelle les restes d'un cadavre finissent de se dessécher. Dès que les aventuriers pénétreront tous les phénomènes s'arrêteront et un lourd silence s'installera.

Après quelques instants, une voix se fera entendre dans l'esprit même de ceux qui sont entrés dans la pièce : "Soyez maudites, créatures ignorantes et contemplez mon

œuvre. Voici les restes de Myrtag, le bouffon bien aimé du roi Monnrath qui a cru pouvoir me trahir. L'âme de ce pitoyable mortel est en ma possession, comme le seront les vôtres bientôt. Abandonnez tout espoir de revoir l'extérieur et venez vers moi faire offrande de votre vie misérable. Votre témérité et votre courage m'ont beaucoup amusé, aussi je vous permets de vivre encore un peu pour venir contempler ma puissance. Suivez le son de l'orgue. Mais soyez prévenus ! Grands seront les dangers et seuls les plus dignes de mourir de ma main parviendront jusqu'à ma demeure. Allez, du courage !". A ce moment, une musique d'orgue commencera à se faire entendre de loin.

En suivant les couloirs, maintenant immobiles, les aventuriers arriveront au sommet d'un escalier qui descend dans le sol. Plus ils descendront, plus la musique sera forte. L'escalier débouchera dans un dédale de cavernes dans lesquelles erreront les monstres les plus variés. Après une lutte acharnée contre quelques uns de ces monstres, les aventuriers parviendront dans une caverne où ils trouveront un coffre ouvert qui contient des armes et des objets magiques dont certains seront maudits ("cursed", en termes de jeu). Ils

pourront s'équiper pour continuer leur progression qui sera de plus en plus difficile et qui les fera passer d'un danger à un autre. Cette longue marche continuera suffisamment de temps pour que les aventuriers soient épuisés et très affaiblis. C'est alors qu'ils arriveront dans une immense caverne abritant un vaste lac au centre duquel ils verront une île. Sur cette île se dressera un château identique au "7^e château". Une barque s'approchera d'eux, conduite par le vieillard qu'ils croyaient avoir perdu dans le marais. Il leur fera un grand sourire et les invitera à s'embarquer. Il les emmènera vers le château sans rien leur dire. Ils seront accueillis par un homme majestueux qui se présentera comme étant le roi Monnrath Autocus et qui montrera le vieil homme en le nommant Myrtag. Puis, il claquera ses doigts et... les aventuriers se retrouveront devant le 7^e château qui domine le marais. Ils réaliseront alors que tout ce qui leur est arrivé n'est qu'un rêve provoqué par les émanations du marais. Mais le château sera toujours là et ils réaliseront qu'ils sont seuls et que le vieil homme a disparu. Tout ce qui s'est passé en rêve va-t-il se reproduire dans la réalité ?... □



LE CYCLE D'ELRIC

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 rôle 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 que le maître de jeu ait 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. Les joueurs joueront d'autant mieux leurs personnages 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.



Michael Moorcock est un auteur anglais, né en 1939, qui a su merveilleusement maîtriser ce genre si difficile qu'est la littérature d'Épopée Fantastique, exigeant à la fois, les dons du conteur épique, du narrateur, du poète, du peintre, le sens du héros et celui du Fantastique.

Il est le chef de file de la sconde génération des auteurs de ce genre. C'est en effet lui, qui le premier, abandonna la conception Howardienne du héros. En fait, en écrivant le cycle d'Elric, il renverse complètement le cliché habituel. Au lieu d'un combattant barbare qui se fraye un chemin jusqu'au pouvoir, Moorcock nous offre un prince super civilisé qui quitte son trône. Au lieu de secourir de belles jeunes filles en danger, Elric tue sa bien-aimée. Au lieu de combattre les magiciens "mauvais", Elric est lui-même un tel magicien qui commerce avec le plus grand de tous les démons, Arioch le Seigneur des Sept Ténèbres. Au lieu de sauver son pays, Elric commet un uricide. Enfin, au lieu de jouir d'une magnifique musculature, Elric est un albinos sans énergie ou presque qui a besoin de drogues ou de son épée magique pour survivre. Michael Moorcock a, en outre, doté son anti-héros d'une conscience existentielle dénuée du "machisme" et du racisme propres à beaucoup de héros du genre.

Dans "Le cycle d'Elric", Moorcock sait nous transmettre sa fascination pour les sociétés décadentes, son goût pour la démesure et le grandiose. C'est une œuvre imprégnée de sensibilité romantique et lyrique, de fantaisie excentrique et baroque.

La série totale et définitive des livres de ce Cycle a été arrêtée en 1977. Elle comprend six tomes qui n'ont pas été écrits chronologique-

ment. C'est ainsi que les livres I et II ont été écrits après les volumes III et IV. Leurs titres en anglais sont :

- I. Elric of Melniboné.
- II. The sailor of the Seas of Fate.
- III. The weird of the White Wolf.
- IV. The Sleeping Sorceress (The Vanishing Tower, aux U.S.A.).
- V. Bane of the Black Sword.
- VI. Stombringer.

Moorcock n'est pas qu'un écrivain très prolifique qui a, à son actif, plus de cinquante romans, huit recueils de nouvelles et une bonne quinzaine d'anthologies, il est aussi musicien de rock et chanteur. En outre, il a été rédacteur en chef de différentes revues comme "Tarzan Adventures" et "New Worlds".

Le "Cycle d'Elric" peut être perçu comme une œuvre d'évasion qui relate le récit tragique du funeste destin d'un aventurier étrange, armé d'une épée runique gémissante qu'il hait. Un lecteur passionné par les jeux de rôle y trouvera un modèle de cosmologie qui pourra l'aider à construire un univers cohérent dans lequel la hiérarchie sociale est clairement justifiée. C'est, en effet, dans un tel univers uniquement, que la notion d'alignement pourra prendre sa pleine signification.

Si lorsqu'on commence à jouer à un jeu de rôle, on sait se satisfaire de personnages aux motivations schématiques, l'expérience venant, on ressent la nécessité de donner à ceux-ci une consistance que la seule accumulation de richesses et d'objets magiques ne saurait apporter. C'est alors qu'on s'intéresse au monde dans lequel se déroulent les aventures. Si, à ce moment, on découvre un univers cohérent, dont l'existence et le fonctionnement ne dépendent pas uniquement de l'arbitraire du

Maître du jeu mais qui sont soumis à l'influence pré-établie de "Grandes Forces Cosmiques", on pourra donner à ses personnages une plus grande dimension. En leur faisant épouser un idéal, que la notion d'alignement exprime parfaitement, on pourra donner à leurs activités un but à long terme. Ainsi, leur puissance ne sera pas repliée sur elle-même, mais s'inscrira dans la recherche d'une modification créatrice des choses telles qu'elles sont. Ils deviendront des héros dont l'Histoire se souviendra parce qu'ils auront participé à la fabrication du monde.

L'ORDRE ET LE CHAOS :

L'alignement d'un personnage indique lesquelles des forces qui modèlent l'univers celui-ci a choisi de servir. Si les notions de Bien et de Mal sont relativement faciles à définir parce qu'elles sont teintées de morale, il n'en va pas de même pour les notions de Loi et de Chaos. Les livres de règles ne les définissent que sommairement, c'est pourquoi la lecture du "Cycle d'Elric" peut être d'un grand secours si l'on veut savoir plus précisément ce qu'implique l'adhésion à la Loi ou au Chaos.

En effet, l'univers d'Elric est le résultat de l'équilibre instable de ces deux forces contradictoires en lutte perpétuelle. A chacune de ces forces correspond une vision du monde particulière.

Pour ceux qui adhèrent à la Loi, le monde n'est vivable que s'il est stable, prévisible et donc régi par un certain ordre. Cet ordre doit être organisé par l'institution d'une hiérarchie rigide dans laquelle chacun à sa place définie d'une manière quasi immuable. L'individu ne vaut que parce qu'il est intégré à cet édifice et qu'il l'accepte. Mais il faut se rendre

compte que, dans un tel monde, la vie tend à se figer et, à l'extrême, à s'immobiliser. L'ordre absolu, c'est l'absence de mouvement, l'absence de vie.

Pour ceux qui servent le Chaos, au contraire, tout doit être possible. Les aspirations et les désirs doivent s'exprimer dans leur plénitude. Le monde doit être anarchique, instable, imprévisible, impermanent. L'individu doit pouvoir vivre en pleine spontanéité et décider lui-même de la place qu'il doit tenir dans la société. Mais, dans un univers dominé entièrement par le Chaos, le bouillonnement de la vie serait tel que la vie ne pourrait se survivre à elle-même.

Dans l'univers d'Erlc, la Loi et le Chaos s'expriment d'une manière tangible, par l'intermédiaire d'êtres surnaturels que Moorcock appelle les Seigneurs d'En Haut. Les Seigneurs de la Loi représentent ce qui est bon, beau et sain, alors que par opposition, les Seigneurs du Chaos incarnent ce qui est mauvais, grotesque et malsain.

Si les premiers n'apparaissent que rarement dans la saga d'Erlc, c'est parce que, fidèles à leurs principes, ils ont fait vœu de laisser l'Humanité responsable de son destin, si tant est que cela soit possible. Par comparaison, les Seigneurs du Chaos semblent intervenir souvent.

Les Seigneurs d'En Haut, lorsqu'ils visitent la Terre, prennent généralement une forme humaine d'une grande beauté dans laquelle une sorte de compassion se mêle à une grande fierté. Mais ils peuvent aussi apparaître sous tout autre forme qui leur convient, ou sous aucune forme, si nécessaire.

Ainsi, par exemple, lorsqu'Erlc invoque Arioch pour la première fois, celui-ci, taquin, apparaît d'abord sous l'apparence d'un insecte avant de prendre le corps d'un jeune et beau garçon.

Leurs pouvoirs étant virtuellement infinis, ils préfèrent ne pas intervenir eux-mêmes directement sur la Terre afin d'éviter de se détruire mutuellement, à moins, bien sûr, que le bénéfice d'une telle intervention dépasse le risque qu'il implique. Le plus souvent, ils agissent donc par l'intermédiaire d'agents à qui ils offrent certains avantages en échange de leur dévouement et de leur constance à vouloir la destruction de l'ennemi.

Ainsi, les Seigneurs de la Loi n'acceptent d'intervenir qu'en faveur de ceux qui leur ont juré fidélité. En

échange de leur aide, ils n'exigent que de la constance et du zèle dans la lutte contre le Chaos. Par contre, les Seigneurs du Chaos, eux, sont beaucoup plus opportunistes dans leurs rapports avec les hommes. Ils sont souvent prêts à marchander leurs services, sans pour autant s'obliger à être loyaux. En échange de quoi, ils exigent plus que de la vénération car ils aiment le sang et les âmes !

Toutefois, seules certaines âmes d'élite peuvent solliciter l'aide des Seigneurs d'En Haut car ils sont bien trop occupés à résoudre des problèmes hors de la portée de l'entendement humain pour se laisser déranger trop souvent. C'est Moorcock, par exemple, a limité la possibilité d'invoquer Arioch aux seuls rois de Melniboné. En outre, leur invocation nécessite l'accomplissement de rituels compliqués précédés de quelques heures de méditation dans la solitude. Bien sûr, en cas d'extrême urgence, la préparation peut être raccourcie, voire inexistantes. Mais de toute façon, l'invocation réclamera obligatoirement une forte concentration mentale permettant à des pensées et des images abstraites de se former dans l'esprit et de persister pendant toute la durée du chant, car l'appel va plus loin que les mots mêmes de l'invocation. De plus, il n'est jamais certain que le Seigneur invoqué apparaîtra.



Choisir un alignement, c'est donc opter pour une philosophie et se définir un idéal qui est partagé par des êtres supérieurs dont on peut invoquer l'aide sous certaines conditions. C'est participer activement à la lutte que se mènent les grandes forces de l'univers. C'est haïr ceux qui défendent les forces adverses et c'est accepter d'aider ceux qui sont du même bord que soi, qu'ils soient dieux ou hommes. Mais, comme Moorcock le montre si bien, il est impensable de souhaiter aboutir définitivement dans sa lutte, car l'univers n'existe qu'en raison de l'équilibre, instable mais persistant, de la Loi et du Chaos.

Le Maître de jeu veillera à ce que les victoires ne soient jamais définitives et jouera ainsi le rôle que la "Balance Cosmique" joue dans l'univers d'Erlc, à moins qu'il ne décide de faire des aventuriers des êtres suffisamment puissants pour provoquer la destruction du monde, en instaurant le règne absolu des forces qu'ils servent. Mais encore faudrait-il que les autres plans d'existence soient affectés par une telle victoire car, en réalité, derrière ce que les hommes perçoivent comme un univers, se cache ce que Moorcock appelle le "Multivers".

LE MULTIVERS MOORCOCKIEN :

La lecture du "Cycle d'Erlc", outre l'excellente démonstration de l'importance d'une cosmologie dans la définition des idéaux des aventuriers, offre aux joueurs de D & D une description cohérente de ce que Moorcock appelle le Multivers.

Le monde qu'il nous propose est composé d'un nombre infini de plans d'existence situés au delà et à l'intérieur de la dimension terrestre. Citons brièvement, et à titre d'exemple, le plan du Royaume des Ténèbres, univers sans soleil, sans lune, sans étoile, grande caverne où le combat cosmique a tout anéanti ou presque, monde où les Seigneurs du Chaos exilent leurs serviteurs infidèles. Ou encore, le Huitième Plan sur lequel vivent les élénoins, ces démons, femelles aux yeux flamboyants et aux tresses meurtrières.

Ces plans parallèles d'existence, fruits de l'imagination inspirée de Moorcock, sont tous très différents les uns des autres mais servent de champs de bataille à la lutte éternelle que se livrent la Loi et le Chaos, même si les dieux n'y exercent pas toujours la même autorité. Il existe, en effet, des plans sur lesquels leur

pouvoir est bien supérieur à celui qu'ils exercent sur d'autres. Il en est même certains dont l'accès leur est interdit.

Il en est quatre dont l'existence se justifie par les rapports qu'ont les êtres qui y vivent avec l'ensemble de la Création. Ce sont les plans élémentaires qui sont habités par des entités qu'on peut considérer comme les chimistes de la Nature, les agents de toutes les transmutations qui lient et délient, combinent et séparent les éléments nécessaires à la vie. Ces élémentaires perçoivent l'univers d'une façon tout à fait originale. Pour l'Homme, la Terre est une matière ferme et compact qui forme un sol sous ses pieds. Pour eux, c'est différent, le globe n'est qu'un espace pénétrable de part en part. Ils y ont partout libre d'accès.

Ainsi, les élémentaires de la terre se faufilent sans effort dans ce qui n'est pour eux qu'une sphère creuse, par un mode de locomotion extraordinaire, le fusionnement. Ils sont capables de passer à travers les roches et les minéraux. Eux aussi peuvent être appelés, mais il est très difficile de les intéresser aux problèmes insignifiants des hommes. Ainsi, si Elric parvient, sans trop de peine, à invoquer Straasha, le Seigneur des élémentaires de l'eau, il obtient son aide parce qu'il est un héros dont la mission est connue. Le secours de ces êtres, même s'ils sont moins puissants que les Seigneurs d'En Haut, est quand même très utile puisqu'ils commandent et utilisent l'élément dont ils sont issus et qu'ils peuvent y ouvrir un chemin.

Il exist aussi des "mi-mondes" dans lesquels résient les archétypes de toutes les créatures autre que l'Homme. Il est possible d'invoquer les Seigneurs qui y règnent. Ainsi, on peut voir Elric invoquer le Seigneurs des chats, celui des lézards, celui des insectes, et d'autres encore.

L'existence de ces différents plans est intéressante non seulement parce qu'elle permet de diversifier les décors, mais aussi parce que ce sont des réservoirs d'alliés ou d'adversaires. On peut aussi y trouver des objets magiques et des artefacts au prix d'une aventure particulièrement étrange. Tout Maître du jeu soucieux de varier les situations et de donner à ses joueurs une idée plus précise de l'immensité de multivers, pourra trouver des sources d'inspiration dans la lecture du "Cycle d'Elric". En particulier, il pourra redonner le sens des réalités à ses aventuriers qui ont tendance à trouver trop facilement des objets magiques sur leur propre plan

qui, au regard de Multivers, n'est finalement qu'un plan relativement mineur. Elric lui-même a été obligé d'aller chercher sa formidable épée dans le Royaume des Ténèbres où elle avait été cachée par ses ancêtres. Il est vrai que cette épée n'est pas une épée magique ordinaire.

STORMBRINGER

Stormbringer est une épée runique forgée à l'aide de charmes anciens par des forgerons surhumains. Elle a été abandonnée dans le Royaume des Ténèbres par les ancêtres d'Elric, avant que les Seigneurs d'En Haut ne s'en saisissent, et cachée dans un lieu où eux-mêmes s'aventureraient rarement. C'est une arme extraordinairement puissante qui est dotée d'une conscience et qui a un but. Sa description, en termes de jeu, est donnée dans le "Livre des dieux" (Deities & Demigods), mais, dans le "Cycle d'Elric", elle joue un grand rôle dans la destruction du monde.



Cette épée noire, à la lame gravée de runes, est une "buveuse d'âmes" qui refuse de réintégrer son fourreau si elle n'est pas satisfaite. Elle luit

d'une étrange luminescence noire et gémit ou hurle lorsqu'elle combat en palpitant, comme un être vivant, dans la main de celui qui la tient. Elle avertit du danger, surtout de nature démoniaque, et peut répondre à l'appel d'Elric, même à distance. Entre elle et Elric s'installe une funeste symbiose. Tel un parasite, Stormbringer exige un utilisateur, seule, la lame noire est impuissante. C'est pourquoi Elric n'arrive pas à s'en débarrasser, ce qu'il ne tient pas réellement à faire parce qu'elle lui transmet une partie de l'énergie qu'elle vole en tuant.

Magnifiquement décrite, cette épée, dotée d'un "égo" et d'un alignement est un personnage à part entière dans la saga d'Elric. Les joueurs de D & D, comprendront, en lisant son histoire, qu'une épée magique est plus qu'une arme simplement pratique, mais que c'est aussi un objet qui peut jouer un rôle actif dans les aventures. Ils comprendront aussi que seuls des personnages de grande envergure peuvent, d'une manière réaliste, posséder une telle arme et ils s'étonneront peut-être de la profusion des articles magiques dans les donjons qu'ils fréquentent.

Le "Cycle d'Elric" a le mérite de donner aux joueurs de Donjons & Dragons des illustrations magnifiques et cohérentes de ce que certaines règles ne présentent que sommairement.

Le Maître du donjon y trouvera les matériaux qui lui permettront de construire un multivers dans lequel les alignements ont leur place.

Les joueurs, quant à eux, y découvriront la description d'un héros consistant dont ils pourront s'inspirer pour donner à leur personnage une envergure digne de leur ambition.

Il y a beaucoup de choses à comprendre en lisant ces romans qui ont été à la source, eux aussi, de la création de D & D. Mais les œuvres de Moorcock sont trop nombreuses pour qu'on s'arrête seulement à la lecture du "Cycle d'Elric". La Saga des Runes et Corum, par exemple, offrent eux aussi un grand intérêt.

Il faut signaler à ceux qui sont passionnés par le monde d'Elric que la firme Chaosium a édité : un excellent jeu de rôle qui porte le nom de "Stormbringer" et qui permet de jouer des aventures dans les "jeunes royaumes" à une époque contemporaine de celle d'Elric, et un wargame intitulé "Elric ou la bataille de la fin des temps" dans lequel la stratégie, l'astuce et un peu de chance permettent aux joueurs de diriger le monde.

COUP DE CŒUR

La souris de la bibliothèque, accompagnée d'Henri, s'est rendue par surprise dans un endroit extraordinaire. A Paris, dans le Passage Montparnasse, au 23 rue du Départ, elle a découvert la boutique STRATEJEUX. En ouvrant la porte, elle a aperçu, dans le fond à gauche, un groupe de personnes engagées dans une grande discussion, sur un fond musical de choix. Embarassée, par ses bagages, la souris, gauche provinciale qu'elle est, a soupiré amplement en examinant les rayons remplis de véritables richesses. Du groupe est apparu un sourire sous deux grands yeux noirs de chat. La souris n'a pas montré sa peur et s'est présentée avec assurance. Tout le monde s'est alors tourné vers les nouveaux venus du Sud, qui venaient agrémenter la quiétude de ce samedi après-midi.

Danièle qui règne avec compétence sur ces lieux inspirés nous a présentés, le plus simplement du monde, Martin, Gilles et Pierre, qui partageaient son café. Une nouvelle discussion s'est engagée à bâtons rompus au sujet de RUNES, bien sûr, mais aussi sur ce qui se passe dans cette boutique. La souris apprit que des démonstrations de jeux de rôle étaient organisées sur les lieux mêmes, et qu'entre autres, "Daredevils", "Call of Cthulhu" et AD & D étaient pratiqués assidûment. Les discussions de passionnés éclairés sont fréquentes et les contacts se nouent facilement dans la boutique. Point de rencontre, d'approvisionnement et de documentation, la grande salle est un lieu unique en son genre, où l'on peut trouver des amis et des conseillers lorsqu'on veut s'offrir le jeu de ses rêves ou les accessoires rares qui viennent d'outre-Manche. Par dessus tout, c'est une boutique de joueurs dans laquelle l'ambiance est cordiale et sérieuse. On peut y tripoter l'objet de ses convoitises sans déclencher les foudres de la maîtresse des lieux, qui, au contraire, prête son concours amical et discret aux hésitants. On se sent chez soi, au milieu de joueurs décontractés qui participent à la définition d'un assortiment extraordinairement bien organisé. On y trouve les raretés les plus utiles, les figurines les plus recherchées, les magazines les plus demandés (comme RUNES !) et les meilleurs jeux.



Depuis un an et demi que cette boutique existe, sa réputation n'a fait que croître, à juste titre. Pourtant, il existe encore des parisiens et des provinciaux qui ne la connaissent pas. Ils sont excusables car il est parfois difficile d'imaginer qu'une boutique puisse être autre chose qu'un lieu d'achat. Danièle est une fille sympathique et avertie qui a su, en véritableoureuse des jeux, donner une originalité et une ambiance à ce magasin, très appréciées par ceux qui aiment être considérés comme des amis plutôt que comme des clients.

Alors, si vous ne trouvez pas facilement ce que vous cherchez, n'hésitez pas à vous rendre à la boutique STRATEJEUX pour découvrir un "autre style". Danièle vous y attend avec le sourire, et une équipe qui saura vous faire partager l'enthousiasme des vrais passionnés.

La souris, quant à elle, est en train de se pencher sur "Bunnies & Burrows", un jeu de rôle mettant en scène des lapins assez intelligents pour se défendre contre les prédateurs avides de les transformer en civet ! Elle vous parlera plus tard des autres boutiques qui, avec des styles différents, se mettent toutes en quatre pour satisfaire au mieux nos appétits insatiables de nouveautés, et dont les efforts méritoires et conjugués tendent à faire de nous des joueurs comblés.

TRAVELLER

Le Guide de l'Acheteur

par Jean Balczesak

Traveller, selon le souhait même de son créateur, est un jeu "ouvert" ("open-ended"), c'est-à-dire un jeu qui laisse une liberté maximum à son arbitre en ne proposant que des règles assez schématiques. Et c'est là que réside le principal problème relatif à ce jeu : la liberté accordée au maître de jeu a pour corollaire l'exigence d'un travail de création relativement important de la part de ce dernier. Games Designer Workshop, la firme éditrice de Traveller, prit rapidement conscience de ce fait et eut très vite pour objectif de proposer un grand nombre d'aides de jeu destinées à faciliter la tâche des arbitres. Aujourd'hui, il est possible de trouver (dans les magasins spécialisés, bien sûr !), une pléthore de suppléments, de scénarios et de jeux compatibles avec Traveller. Ce qui n'est pas pour aider le débutant qui se sentira vite débordé par une telle profusion de matériel. Cet article se propose d'apporter quelques lumières à l' amateur afin de lui permettre de s'y retrouver un peu dans cette jungle de produits.

Il existe au moins quatre types de ces produits : les compléments aux règles, les suppléments proprement dits, les scénarios et les jeux compatibles.

Examinons-les dans l'ordre :

Les compléments aux règles

Il s'agit des livrets 4 et 5 de Traveller, intitulés, respectivement "Mercenary" et "High Guard". Tous deux consacrent aux aspects militaristes de l'univers de demain. Le premier s'intéresse plus particulièrement aux armées conventionnelles. On trouvera au sein de ses pages, des règles de génération détaillées pour des personnages issus d'un titre par le fait qu'il propose un grand choix d'armes nouvelles, ainsi que des renseignements intéressants concernant l'organisation des armées du futur en plus d'un système abstrait de résolution des combats à grande échelle (armées contre armées). Cependant, la vision des choses proposée par ce petit ouvrage ne conviendra pas tout le monde. S'il est à conseiller au joueur expérimenté, ce livret n'est nullement indispensable.

High Guard se consacre pour sa part à une autre carrière, la Navy. En plus d'un système détaillé de génération de personnages, il nous est offert des règles de construction de vais-

seaux de très grandes dimensions ainsi qu'un système de combat spatial adapté, nettement plus jouable que celui présenté dans les règles de base et pouvant le remplacer sans grands problèmes. Les règles proposées sont assez complexes et restent destinées à tous ceux que les vaisseaux gigantesques (du genre des croiseurs impériaux de la Guerre des Etoiles).

Les suppléments

Près d'une dizaine de ces suppléments sont déjà parus à ce jour, voyons les plus intéressants d'entre eux.

Supplément 1

"1001 Characters" : les caractéristiques de 1001 personnages issus des classes de base de Travellers (Navy, Armée, Scouts, etc.) prêts à être intégrés dans n'importe quelle campagne. Très utile.

Supplément 2 "Animal Encounters" : propose des tables de rencontres animales toutes faites, classées selon les terrains et les grandes catégories de planètes. Utile.

Supplément 3 "The Spinward Marches" : une portion d'univers idéale pour y situer le cadre des exploits de vos aventuriers. Les spinward Marches constituent une petite partie de l'Imperium, l'univers auquel il est fait référence dans la plupart des publications de GDW. Intéressant, mais inutile si vous avez déjà fait l'acquisition de la boîte Traveller Deluxe (tout y est déjà ou presque).

Supplément 4 "Citizen of the Imperium" : de nouvelles classes pour vous joueurs (mineurs, pirates, médecins, etc.) et vos personnages non-joueurs. Ainsi que des pages de personnages pré-tirés. Intéressant, mais pas indispensable.

Supplément 6 "76 Patrons" : 76 idées d'aventures à détailler par l'arbitre, à ne recommander que si votre imagination s'épuise. Intéressant.

Supplément 7 "Traders and Gunboats" : les vaisseaux standards de l'univers de Traveller. Indispensable... ou presque.

Supplément 8 "Library Data A-M" : le guide pratique, classé par ordre alphabétique de l'Imperium. Le volume N-Z n'a pas encore été édité mais ne devrait plus tarder à l'être. Très intéressant.

Les scénarios

Traveller présente dans nombre de ses aspects un certain côté cinématographique et c'est sans doute pourquoi l'on parle plutôt de scénario ou d'aventure, que de module (contrairement à certains autres jeux...).

GDW a publié jusqu'à présent

une quinzaine de ces scénarios, d'une qualité souvent appréciable, mais de valeurs inégales pour le débutant.

Voici un mini-classement des meilleures aventures disponibles.

— Double Aventure 5 "Chamax Plague/Horde" : une mini-campagne ayant pour objet un horrible péril extra-terrestre présentée sous la forme d'une aventure détaillée et de plusieurs scénarios à développer. Terrifiant ! N'est pas sans rappeler certains films américains des années cinquante.

— Aventure 3 "Twilight's Peak" : une époustouflante chasse au trésor au travers des Spinward Marches. Cette aventure est difficile à jouer et doit être prise comme un excellent exemple de campagne. A prendre en exemple donc.

— Double Aventure 6 "Night of Conquest/Divine Intervention" : deux scénarios.

Une course poursuite et une opération de commando. De quoi passer d'excellents moments avec un minimum de préparation.

— Aventure 8 "Planet" : ou comment s'évader d'une colonie pénitencière aux dimensions planétaires. Très détaillé et tout à fait jouable.

— Double Aventure 2 "Across the Bright Face/Mission on Mithril" : deux planètes particulières, deux aventures qui demanderont quelques efforts à l'arbitre avant d'être pleinement jouables.

Il convient de citer également les aventures éditées par la firme américaine FASA qui sont d'une qualité extraordinaire. A voir, notamment, "Legend of the Sky Raiders", une recherche de vestiges archéologiques dans le ton des "Aventuriers de l'Arche Perdue". Superbe.

Les jeux compatibles

Ces jeux ont pour prétention d'enrichir les parties de Travellers, mais ils ne sont en aucun cas indispensables.

— Snapshot : un système de combat à l'intérieur de vaisseaux spatiaux. Injouable ou presque, ce jeu n'est même pas une simulation. A éviter.

— Mayday : un mini-jeu qui reprend les principes du système de base de combat spatiaux en l'adaptant à des cartes d'hexagones. Ce jeu ne parvient pas réellement à résoudre les problèmes du système original. Le rapport qualité/prix n'en fera certainement pas un achat à conseiller.

— Azhanti Hightning : un jeu magnifique (et coûteux) qui propose un système de combat inter-

personnel détaillé et bien conçu destiné à remplacer celui du livret 1. Ce jeu reste cependant un wargame assez lourd dans sa mise en œuvre qui risque de faire oublier qu'un jeu de rôle n'a pas besoin d'être une simulation trop précise, pourvu qu'il soit possible d'y croire...

— Striker : des règles de combat avec figurine englobant toutes les périodes allant du début du vingtième siècle jusqu'à l'avenir. Pour amateurs avertis dans le domaine des wargames avec figurine.

— Fifth Frontier War : ce jeu permet de retracer les grandes étapes de la cinquième guerre ayant opposé les mondes de l'Imperium aux odieux Zhodanis, ennemis jurés de l'empire. Les parties de ce jeu complexe peu-

vent durer plus de 12 heures. Pour fanatiques seulement.

— Invasion Earth : comment la terre fut conquise par l'Imperium. Ce jeu emploie un système dérivé du précédent et mérite les mêmes remarques.

Il faut préciser quand même que tous les jeux dont il a été question ici sont des wargames à part entière qui peuvent être joués indépendamment de Traveller.

Le reste...

Il reste encore bien d'autres suppléments et aventures édités par des marques concurrentes de GDW. Leur qualité est malheureusement trop souvent assez basse (à l'exception des produits de la FASA déjà citée).

A noter l'existence d'un "Journal of the Traveller's Aid Society" qui propose chaque trimestre de nombreux articles et scénarios. Deux recueils des meilleurs articles extraits des premiers numéros de cette publication ont déjà été édités. (Best of the Journal 1 & 2).

Voilà tout pour ce guide de l'acheteur dans le domaine de Traveller, n'oubliez cependant pas que seule votre imagination est véritablement nécessaire pour jouer à un jeu de rôle et que ce qui compte avant tout c'est le plaisir que l'on prend.

Bons Voyages !

Et que la Force soit avec vous !

LE MOT DU PRESIDENT

ATOLL. Pour beaucoup d'entre vous, ce mot suggère les vacances, le farniente et le calme. Pour moi, c'est plutôt le contraire. L'A.T.O.L.L. est une association qui regroupe les joueurs de la région toulousaine, mais qui peut, et qui doit, organiser des activités dignes d'intéresser un grand nombre de passionnés. Il faut donc beaucoup travailler pour y parvenir et pour vous proposer des projets. Lesquels ?

— Un stage d'initiation et de perfectionnement à la pratique des Jeux de rôle. En principe du 10 au 16 juillet 1983, au cœur même de la cité médiévale de Carcassonne, dans les locaux de l'Auberge de Jeunesse, nous sommes prêts à accueillir une vingtaine de personnes décidées à découvrir et à pratiquer les jeux de rôle. Le programme des activités comporte, outre les nombreuses séances consacrées au jeu, des conférences-discussions, une excursion dans les châteaux Cathares, une visite commentée du Château Comtal et du musée médiéval, des projections de films vidéo, une soirée dans la cité embrasée... Ainsi, tout en s'initiant aux jeux de rôle, il sera possible de profiter de l'extraordinaire site du stage pour une somme d'environ 800 F pour les six jours d'activité. Toutefois, le nombre limité de places nous oblige à demander aux éventuels candidats de nous envoyer une lettre dans laquelle ils se présentent et expliquent ce qu'ils espèrent trouver dans ce stage. L'idéal serait que ceux-ci soient décidés à profiter de cette formation pour créer ensuite leur propre club. Pour tout renseignement, écrivez à RUNES.

— Une rencontre nationale autour des jeux de rôle. Au cours du mois de septembre, toujours dans la cité médiévale de Carcassonne, nous espérons pouvoir organiser une "convention" nationale des jeux de rôle, avec la participation de tous les gens intéressés. Envoyez-nous vos suggestions. De nombreuses parties et démonstrations devraient être organisées, les distributeurs seraient présents et exposeraient les dernières nouveautés, des personnalités du monde des jeux devraient venir.

L'hébergement pourra être assuré. Allez, les clubs, remuez-vous !

Ainsi, petit à petit, l'A.T.O.L.L. pourra peut-être devenir l'organe actif qui met en œuvre les projets les plus fous. Si vous y croyez !

LE MOT DES REDACTEURS

Plusieurs lettres sont parvenues à la rédaction nous demandant des précisions sur la présentation des articles, le format des dessins, les délais...

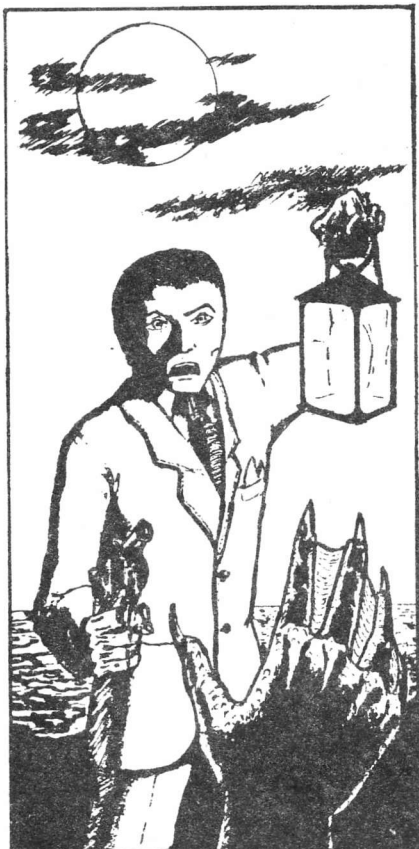
Nous en profitons donc pour vous signaler quelques points importants :

— En ce qui concerne les articles, ceux-ci pour des commodités de relecture et de photocomposition doivent être dactylographiés. Le format conseillé est la feuille de papier classique, c'est-à-dire 21 x 29,7 cm. Le nombre de pages n'est pas limité. Pour les articles incorporant des dessins, des tables ou nécessitant une mise en page particulière, indiquez nous votre présentation sur une feuille séparée. Le seul critère pour nous est le fait que l'article soit bien écrit, dans un bon français si possible et que le sujet ait bien entendu rapport avec les jeux de rôle.

— Pour les dessins, nous vous conseillons de vous inspirer de ce numéro de RUNES. Nous essayons d'aligner textes et dessins, ce qui impose un format, du moins en largeur : les dessins doivent faire une, deux ou trois colonnes de larges, en tenant compte des marges intérieures. Pour les dessins humoristiques, le format a moins d'importance.

— D'une manière générale, nous ne pouvons pas vous garantir si vos articles ou vos dessins seront publiés dans RUNES, ni même à quelle date. Nous sommes obligés d'exercer un certain contrôle sur la qualité des travaux (intérêt général, originalité, présentation...). De plus, nous sommes amenés à prévoir, un à deux numéros à l'avance, les articles ou dessins, d'où une certaine programmation.

Nous espérons que malgré toutes ces restrictions, vous serez nombreux à nous écrire. RUNES est une revue de participation, c'est VOTRE revue.



par Alain PERES

Thème du jeu

"Call of Cthulhu" (l'appel de Cthulhu) est un jeu de rôle inspiré par l'œuvre d'Howard Philip Lovecraft, écrivain fantastique américain, reconnu aujourd'hui comme l'un des maîtres du macabre.

Lovecraft écrivait : « *Toutes mes histoires, aussi indépendantes qu'elles puissent paraître, sont basées sur l'idée que la terre fut habitée à une époque par une autre race, qui, pour s'être adonnée à la magie noire perdit sa suprématie, fut chassée et vit encore au dehors, toujours prête à reprendre possession du monde.* »

Le jeu lui-même emprunte son nom à l'une des nouvelles les plus célèbres de Lovecraft. L'action se déroule dans les années 1920, le but des personnages — qui dans le jeu sont appelés enquêteurs — étant d'empêcher le retour de ces créatures, vertigineusement anciennes et abominablement mauvaises qui ont pour noms : Cthulhu, Hastur, Cthugha, Yog-Sothoth...

Pour ce faire, les enquêteurs doivent faire preuve d'astuce, luttant aussi bien avec des armes traditionnelles (poignard, fusil, mitrailleuse, jusqu'au canon de campagne) qu'au

CALL OF CTHULHU

moyen d'antiques sortilèges qu'ils pourront découvrir dans des ouvrages aussi mystérieux que l'ignoble Nécronomicon.

Contenu de la boîte

La présentation du jeu est excellente et la boîte est complète, contenant :

- un livret des règles de base communes à tous les jeux de rôle de la firme "Chaosium"
- les règles de "Call of Cthulhu" proprement dites (96 pages en anglais),
- un livret qui contient des informations sur les années 1920,
- des feuilles de personnage,
- une carte mondiale où sont indiquées certains sites archéologiques particulièrement mystérieux,
- des dés : 3 dés à 6 faces, 1 à 4 faces, 1 à 8 faces, 1 à 20 faces,
- des silhouettes de monstres ou de personnages dessinés sur un support de carton,

Comme on peut le voir, tout est prêt pour débiter une partie... Enfin presque !

Les personnages

Les personnages possèdent 7 caractéristiques de base déterminées par 3 dés à 6 faces.

- la force,
 - l'intelligence,
 - la volonté ou force mentale, fondamentale pour les sorts,
 - le charisme,
 - la taille,
 - la constitution qui représente également le nombre de points de vie initiaux du personnage,
 - la dextérité,
- auxquelles il faut adjoindre 2 caractéristiques spécifiques à "Call of Cthulhu" :
- l'éducation,
 - la santé mentale (qui sera souvent compromise par la suite lors de rencontres particulièrement éprouvantes).

Les habitués de "Donjons et Dragons" seront sans doute choqués par le peu de points de vie des per-

sonnages (au maximum 18). De plus, la règle est très dure puisque arrivé à 0 point de vie le personnage meurt. La folie ou la mort semblent être en fait le destin de nombre de personnages à tel point que l'auteur des règles recommande de ne pas trop s'y attacher étant donné le caractère meurtrier du jeu.

Les personnages peuvent être choisis parmi plusieurs professions comprenant entre autres :

- journaliste,
- parapsychologiste,
- professeur,
- écrivain,
- historien ou antiquaire,
- détective privé,
- dilettante,
- universitaire.

Chacun de ces professions est caractérisée par un certain nombre de compétence de base, un certain revenu, etc.

Les compétences

On ne dénombre pas moins de 45 compétences dans "Call of Cthulhu".

• 22 compétences à caractère culturel : de l'anthropologie à la zoologie, en passant par la botanique et l'occultisme,

• 5 compétences manuelles, de la conduite automobile jusqu'à la réparation électrique,

• 4 compétences de dissimulation : de l'art du camouflage à celui du pickpocket,

• 7 compétences pour communiquer : vous avez peut-être des talents de psychologue, d'orateur ou bien de chanteur...

• 6 compétences dépendant de l'agilité : pour éviter les coups, nager, monter à cheval, etc.

• des compétences de combat, qui s'acquièrent par la pratique des armes possédées.

Ces compétences sont exprimées en pourcentages, et lorsque l'un des personnages utilise l'une d'entre elles avec succès, il lance un dé de pourcentage, s'efforçant de réaliser moins de (100 % de la compétence actuelle) auquel cas il pourra ajouter

5 % de chance de réussite pour cette compétence.

La répartition initiale des pourcentages tient compte des compétences initiales, de la profession choisie, et de l'intelligence des personnages.

Les combats

Le mécanisme des combats est relativement simple, chaque arme ayant un certain pourcentage de toucher qui dépend du niveau de maîtrise de l'arme.

Une fois l'adversaire touché, on détermine les dégâts aux dés. Certains de ces dommages pourront être absorbés par une protection (vêtement de cuir par exemple) et seront donc soustraits à ceux indiqués par les dés. On obtiendra ainsi le dommage réellement subi par la victime.

Les types d'armes sont très variés : armes blanches, armes à feu, projectiles divers, dynamite, etc.

Si l'on ajoute à cela la possibilité pour certaines armes de transpercer l'adversaire, la possibilité de parer avec une arme, celle de bris d'arme, on conçoit que le système de combat est assez réaliste.

Toutefois, comme le souligne l'auteur des règles, le combat n'est en aucun cas — plus encore que dans les autres jeux de rôle — l'élément essentiel du jeu. Et parfois éviter une confrontation avec un monstre trop puissant (ou avec Cthulhu lui-même !) est la solution la plus sage. N'oublions pas que le but des enquêteurs est avant tout d'empêcher les séides de Cthulhu de s'emparer du monde, et non pas de détruire Cthulhu lui-même.

Les monstres

La plupart des monstres sont empruntés à l'univers Lovecraftien. On y retrouve toutes les créations de Lovecraft et de ses successeurs. Il n'y a pas moins de 6 dieux (parmi lesquels on trouve Azathoth et Yog-Sothoth), 8 grands anciens (dont Cthulhu lui-même) et 23 races de créatures toutes plus cauchemardesques les unes que les autres. De plus, rien n'empêche le meneur de jeu de concrétiser ses propres délires en créant de nouvelles races de monstres. Si l'on ajoute à cela que les plus insignifiantes de ces créatures sont plus puissantes qu'un homme normal, on se rend compte des précautions que doivent prendre les joueurs.

On trouvera également quelques monstres plus classiques (vampires, loup-garous, momies, zombies...) qui permettront aux enquêteurs débutants de "se faire la main".

La folie

L'équilibre mental est l'une des choses les plus précieuses de l'univers

de Lovecraft. Si l'on en croit ses récits, les asiles sont peuplés de pauvres déments que la confrontation avec cette horreur cosmique qu'est Cthulhu a conduit au délire schizophrénique. Ceci est particulièrement bien rendu dans le jeu où les personnages possèdent tous un capital de points d'équilibre mental.

Ainsi, un choc émotionnel particulièrement fort comme la vision d'un monstre, la lecture d'un ouvrage "interdit", le lancement d'un sort, peut enlever des points d'équilibre mental. Cela peut entraîner un trouble mental passager ou bien entraîner une folie permanente si le nombre de points de santé mentale perdus est trop grand. On détermine alors à l'aide d'une table très complète le type de déséquilibre mental qui en résulte. Pour guérir, le personnage pourra suivre une psychanalyse, entrer dans un asile, sa guérison ou l'aggravation éventuelle de sa maladie étant déterminée par des tables. L'équilibre mental est très important dans le jeu, car, arrivé à 0 point d'équilibre mental, le personnage cesse d'être contrôlé par le joueur.

La folie est l'un des aspects les plus spécifiques du jeu et aussi l'un des plus amusants, car il est toujours extrêmement désagréable de voir l'unique survivant d'une aventure meurtrière sombrer lamentablement dans la folie.

Les sorts

Dans "Call of Cthulhu" l'acquisition de sorts ne peut se faire que par la lecture d'ouvrages aussi hideux et mystérieux que le légendaire "Necronomicon". Dans les règles on ne trouve pas moins de 26 ouvrages de sorcellerie (sans compter les différentes versions d'un même ouvrage). De grands classiques comme le "Necronomicon" ou le "Culte des Goules" côtoient des ouvrages moins célèbres mais tout aussi maléfiques comme les "Fragments de G'harne" ou les "Révélations de Glaaki".

Il va de soi que la lecture de tels ouvrages peut ébranler la raison, c'est pourquoi lire les plus horribles d'entre eux occasionne une perte de points de santé mentale conjointement avec une augmentation de connaissance en ce qui concerne le mythe de Cthulhu.

Mais le plus important est que ces ouvrages permettent d'apprendre des sorts, ce qui ne pourra être fait que moyennant une intelligence correcte. Une fois le sort appris, la caractéristique fondamentale pour le lancer est la "force mentale". Le lancement d'un sort nécessite en effet la perte temporaire ou définitive de points de force mentale. Ajoutant à cela que lancer un sort fait perdre des points

d'équilibre mental, on voit que cela n'est pas sans risque.

Quant à l'effet des sorts, il consiste souvent en l'appel de créatures du Mythe ou en une prise de contact avec elles, d'autres sorts permettant de les repousser, voire même de les contrôler. Notons que la liste des sorts donnés dans les règles n'est pas exhaustive, et il est possible d'en créer de nouveaux.

Les scénarios

Remarquons enfin que l'on trouve quelques scénarios en annexe des règles. Ils sont relativement courts et simples étant d'une utilisation incontestable pour permettre aux joueurs de saisir l'esprit du jeu, et pouvant servir de départ pour une campagne plus ambitieuse.

Conclusion

Comme on le voit, "Call of Cthulhu" est un jeu très riche qui posera néanmoins certains problèmes aux débutants en matière de jeu de rôle. La première difficulté sera l'assimilation progressive des règles en anglais (ce qui ne posera aucun problème pour les habitués des jeux de rôle ou wargames dans cette langue). Ce cap franchi, les véritables difficultés commenceront pour le meneur de jeu débutant; car faire évoluer d'une manière cohérente les personnages dans les années 1920 nécessite une masse de documents sur l'époque.

Le supplément des règles contient d'utiles informations mais il reste encore bien insuffisant. Et l'on imagine la difficulté de situer l'action dans de grandes villes comme Boston ou Providence si l'on ne dispose pas d'informations suffisantes et de documents.

Bien que des efforts aient été faits dans ce sens (je pense par exemple au plan d'Arkham, mais quel dommage qu'il soit si peu conforme aux nouvelles de Lovecraft) une nouvelle addition aux règles serait la bienvenue.

D'autre part, je voudrais faire une remarque d'ordre plus philosophique bien que l'univers de base soit celui créé par Lovecraft, une partie de "Call of Cthulhu" ne doit pas nécessairement rassembler à une de ses nouvelles, car trop souvent dans ces récits, le héros a une fin bien tragique. Il faut au contraire laisser aux joueurs une chance raisonnable de survie en ne les confrontant pas tout de suite aux races les plus puissantes.

Cela dit, malgré quelques imperfections mineures, "Call of Cthulhu" m'apparaît comme l'un des jeux de rôle parmi les plus originaux que je connaisse.

Appréciation : présentation 8/10

originalité 9/10 □

DRAGONQUEST

Un jeu de rôle qui mérite d'être mieux connu.

Si certains ont osé, un jour, ouvrir la boîte produite par **SPI** afin de feuilleter les règles de Dragonquest, nombreux furent ceux qui, déçus, à juste titre d'ailleurs, par la présence de pions, d'une carte hexagonale et par des règles de combat hyperdétaillées, la refermèrent avec empressement (la boîte, bien sûr !). Le système de combat proposé, réaliste mais trop lourd dans son maniement, rappelait plus un wargame avec figurine qu'un véritable jeu de rôle.

Mais tout cela relève maintenant du passé. En effet, suite à de nombreuses lettres envoyées par des joueurs mécontents, SPI a publié depuis un addenda de 4 pages destiné à être inclus aux boîtes déjà présentes sur le marché et offrant un système de combat simplifié permettant à Dragonquest de devenir un véritable jeu de rôle cohérent dont les qualités vont vous être exposées.

Le monde de Dragonquest est du type Moyen-Age fantastique et légendaire où se mêlent magie, animaux mythologiques (garous, minotaures...) et races oubliées (elfes, orques...). Cet univers, qui se rapproche de celui de Chivalry & Sorcery, n'en a pas la structure détaillée, l'élaboration de celle-ci étant laissée à la fantaisie du maître de jeu.

Les personnages : seuls deux dés à 10 faces (dés de pourcentage) sont nécessaires afin de jouer à DQ. C'est d'ailleurs à l'aide de ces deux dés que sont générées les caractéristiques des personnages. Un système simple de pondération évite d'assister à la création d'êtres aux facultés par trop supérieures à la normale, bien que la répartition de points d'attributs, parmi les caractéristiques physiques suivantes, soit laissée à l'appréciation du joueur : Force, Agilité, Dextérité manuelle, Volonté, Endurance (de laquelle découle une caractéristique dénommée Fatigue) et Aptitude à la Magie (mainement des forces subtiles des arcanes). La caractéristique de Perception (qui se rattache aux cinq sens, aux réflexes, etc.) est identique pour tous les aventuriers débutants.

Une innovation particulièrement intéressante présentée par ce jeu est la possibilité d'utiliser les caractéristiques très facilement dans toutes sortes de situations. L'arbitre pourra attribuer un coefficient de difficulté

(0, 5-1, 2-3...) à la réalisation d'une action quelconque, en multipliant directement la caractéristique concernée par le coefficient il sera obtenu un pourcentage de réussite. Plus le résultat obtenu par le joueur avec un jet de dés sera éloigné de celui à faire, plus l'action envisagée aura été ratée (le contraire est tout aussi vrai). L'interprétation du résultat sera alors laissée à l'arbitre.

Un autre point digne d'intérêt (et trop rarement abordé par d'autres jeux) est la prise en compte d'un facteur de fatigue en fonction des poids portés, du rythme des activités exécutées et des blessures légères subies (estafilades, chocs étourdissants). L'exténuation prendra alors toute son importance. Heureusement, du repos et un bon repas sauront remédier à tout cela.

Les combats : ceux-ci peuvent se révéler bien plus amusants que dans d'autres jeux. Ils allient rapidité, réalisme et grande diversité de situations ou d'actions possibles. Les blessures graves affectant ou non l'endurance, les étourdissements (conséquences d'un coup causant plus de dégâts qu'un personnage ne peut en supporter en une fois), les possibilités de matraque, fauchage, corps à corps, immobilisation, désarmement, etc. permettent de renouveler à l'infini la variété des situations. Un système simple établissant qu'une seule action ou mouvement peut être effectuée par séquence de combat, permet d'éviter des incohérences dues à trop d'empressement de la part des joueurs, du genre : je dégaîne, je prends une torche et je saute sur le monstre (ce dernier se contentant de regarder, bien-sûr).

La magie : un des grands points du jeu. Elle est en effet, très diversifiée, tout en restant attrayante et cohérente à l'usage. Sa diversité vient de l'existence de 12 collèges de magie différents : Collèges des Ensorceleurs et Enchanteurs, des "Nommeurs", des Illusions, de la Magie Noire, etc.

Un des principaux attraits de cette magie tient au fait, qu'un magicien connaît, et cela dès ses premières initiations, de nombreux sorts qu'il va progressivement apprendre à maîtriser, tout comme il apprendra à fabriquer quelques objets magiques. A lui de découvrir, selon ses mérites ou au hasard d'aventures, des sorts

plus puissants inconnus des néophytes.

Cette magie, apparemment puissante, est heureusement compensée par un risque, proportionnel et toujours présent, d'échec dans le lancement d'un sort et de Backfire (véritable retour à l'expéditeur de l'énergie invoquée par consultation ou interprétation, des tables folkloriques dans leurs effets) Tout cela fera que beaucoup préféreront la "tranquille" profession de combattant.

Les talents : un des autres atouts du jeu. Chacun pourra choisir de se développer dans autant de branches qu'il le désirera (cela est également valable pour les magiciens). Evidemment, la progression au sein de ces branches sera d'autant plus lente et coûteuse que le personnage en aura choisi beaucoup. Nombre des talents proposés sembleront inutiles à l'aventurier qui n'envisagera sa vie que comme une longue suite ininterrompue de Donjons, mais ils se révéleront, ô combien, nécessaires à la **vie** entre deux aventures en permettant notamment de gagner (plus ou moins honnêtement d'ailleurs), son gîte et son couvert en attendant la guérison d'une blessure incapacitante.

Des talents tels que ceux des atrologues, alchimistes, dresseurs, courtisans, guérisseurs ou marchands permettront de jouer de véritables extérieurs et de retrouver une véritable dimension de jeu de rôle.

L'expérience : elle sera obtenue par les personnages au cours de leurs aventures ou à l'occasion de périodes d'entraînement. Cette expérience permettra de développer **toutes** les capacités d'un aventurier, qu'il s'agisse de son habileté au maniement des armes, de sa force, de ses talents, de ses sorts, etc.

De mercenaire, le personnage deviendra aventurier véritable avant d'accéder au statut envié de héros.

Le système préconisé dans Dragonquest permettra de concilier une saine ambiance à une bonne qualité de jeu de rôle. Il est en effet, recommandé d'axer les parties sur l'accomplissement de missions (quêtes) qui permettront l'acquisition de points d'expérience selon qu'elles auront été réussies ou non. Ces points d'expériences étant réparties entre les différentes qualités qui auront été employées au cours de la réalisation de la tâche confiée.

Le montant de ces points d'expérience étant constamment modifié en cours de partie par des pourcentages dépendant de la façon dont aura été joué un personnage, les performan-

ces réelles de trois aventuriers suréquipés en objets magiques contre trois ogres, et celle d'un personnage exténué ne disposant que d'une dague contre un seul ogre).

Du fait qu'il n'existe pas dans DQ de niveaux d'expérience (du genre D & D). Les personnages pourront rencontrer dès leurs débuts n'importe quel monstre qui saura apprendre les vertues salutaires de la fuite au moment décisif.

En comparaison : des règles avancées de Donjons et Dragons, Dragonquest est plus facile à maîtriser pour un résultat quasi-équivalent de réalisme. La magie à bas niveau en est sans doute plus attrayante. Les combats étant d'une rapidité proportionnelle à l'habileté tactique et à l'organisation des joueurs (emplois de possibilité de combat non-classique), tout en étant moins longs que ceux proposés par des jeux tels que Runequest.

Les règles relativement courtes de DQ ne prétendent pas répondre à

toutes les situations possibles, mais le système d'interprétation des jets de dés permet des décisions et des improvisations cohérentes dans le style de Traveller par exemple.

Point important : Il est conseillé, pour la rapidité du jeu, d'effectuer des lancers de dés sur des pourcentages estimés (c'est une question d'habitude), si le résultat du jet se situe dans une zone d'incertitude (réussi ou raté ?), alors seulement déterminera le pourcentage exact de réussite, ce qui évitera d'embourber une partie dans de longues phases de calcul (rarement nécessaires sauf situations vitales).

L'avenir de Dragonquest : la boîte de base est parue en 1980. En 1981 est apparu un nombreux matériel : carte de monde (Alusia), compléments de règles, aventures (dont notamment la très recommandable "Enchanted Wood"). Depuis, de nombreux projets ont malheureuse-

ment été annulés par le rachat de SPI par la firme TSR (éditrice de D & D) dont le projet avoué est de supprimer Dq de son catalogue. Suite à cela, Eric Goldberg créateur de Dragonquest a quitté TSR-SPI. Continuera-t-il en solitaire ? Seul l'avenir nous le dira.

Que Dragonquest soit condamné à disparaître ou non, il n'en reste pas moins un jeu qui mérite d'être mieux connu et plus joué.

J.-P. Demange

P.S. : S'il se trouve parmi les lecteurs de Runes des joueurs intéressés par le nouvel addenda concernant les combats et autres rajouts et corrections, qu'ils envoient une enveloppe timbrée à leur adresse ainsi qu'un timbre à 1,80 F à : Demange Jean-Pierre, G.L.M, 25, route de Chatel Lessy 57160 Moulins-les Metz. L'adresse du local du Graouilly Ludique restant : 87, rue du 20^e Corps Américain 57000 Metz.

RÉPONSES DU COIN DE L'ÉRUDIT

1 — Vrai. Rien ne s'y oppose dans les règles. Ils sont entièrement libres du choix de leurs sorts, tous les matins, dans les limites de quantités fixées par la table du PHB (p 20).

2 — Faux. C'est le sort de magicien "Pierre En Chair" (Stone To Flesh, 6^e niveau) qui le peut. (PHB p 86).

3 — Vrai. S'il est mort empoisonné depuis peu (au maximum 10 mn par niveau du clerc, CF. PHB p 45).

4 — Faux. Ce bonus ne s'applique qu'aux J.P. contre les attaques "mentales" (PHB p 11) pour tous les personnages d'ailleurs.

5 — Vrai. Ce ne peut être qu'un Personnage-Non-Joueur (Non-Player-Character). (cf. PHB p 14).

6 — Vrai. Les Rats-Garoux, comme les autres Lycanthropes, ne sont touchables que par armes magiques ou argentées, et les sorts de "Soins" et leurs réversibles ne les affectent pas (PHB p 43), contrairement à beaucoup d'autres monstres.

7 — Faux. Seuls "Chant" et "Prière" (Prayer) peuvent s'ajouter dans certaines conditions (DMG p 42).

8 — Faux. Le PHB dit seulement que les clercs Bons doivent "éviter" de se servir de ce sort (p 46) sans raison impérative, de la même façon que les clercs Mauvais doivent "éviter" les sorts de Soins (p 43).

9 — Faux. Par contre, effectuer une "Résurrection" vieillit de 3 ans (DMG p 13).

10 — Faux. Seuls les Nains, Gnomes, Demi-Elfes, Hobbits et Humains peuvent l'être (PHB p 50).

11 — Faux. Pour avoir en tête un sort et son réversible, il faut compter deux sorts (PHB p 43). La "forme" du sort (normale ou inversée), doit être décidée pendant la prière, le matin, et ne peut pas changer avant le lendemain.

12 — Vrai. Certains sont Neutres.

13 — Faux. Elles ont juste un malus de 2, mais les créatures "enchantées", elles, sont repoussées (PHB p 44 et DMG p 41).

14 — Vrai. Ils peuvent lancer leurs Marteaux et leurs Massues (Club).

15 — Faux. La liste du PHB (p 19) est exhaustive, et le Marteau-Lucerne, qui est une arme d'hast, n'y figure pas.

16 — Faux. Il y en a deux autres, beaucoup plus puissants il est vrai : "Mot de rappel" (Word of Recall, 6^e niveau, PHB p 52) et "Mot Sacré" (Holy Word, 7^e niveau, PHB p 53).

17 — Vrai. Il ne détecte que la "force" de la magie mise en œuvre (cf. DMG p 41 et 44).

18 — Faux. Les Bugbears ne sont pas des "Personnes" (voir la liste, PHB p 45).

19 — Faux. Il est considéré comme magique pour ce qui est des créatures qui ne peuvent être touchées que par armes magiques, mais il n'a en lui-même aucun bonus au toucher, ni aux dommages (PHB p 46).

20 — Vrai. Il lui faut être de niveau 4 au moins, pour avoir une chance contre un paladin de niveau 1 ou 2 (voir DMG p 75).

SILENE

par Fabienne Leclerc

Qui n'a rêvé, en rangeant ses dés à la fin d'une partie, de prendre la plume pour tenter d'immortaliser le récit des épiques exploits accomplis par les aventuriers d'un soir ? Qui ne s'est pas délecté des aventures des héros qui servent de modèle à tous les joueurs soucieux de la consistance de leurs personnages ? Tout le monde n'a pas des talents de conteur et d'écrivain, mais certains d'entre nous trouvent, au détour d'une rêverie, l'inspiration et l'enthousiasme qui sait guider la plume sur le papier. Ainsi peuvent naître des histoires magnifiques qui trouvent un écho dans le cœur des passionnés de fantastique. RUNES, à l'affût de tous les aspects qui peut prendre la créativité, est prêt à vous offrir des nouvelles inédites et originales qui vous donneront peut-être l'envie de croire à vos propres talents. Lorsque les muses auront chatouillé efficacement vos esprits intimidés, vous pourrez nous faire parvenir, vous aussi, des histoires dignes d'être lues par tous. En attendant, installez-vous dans votre fauteuil préféré, le générique est fini, place à l'Aventure !

L'automne approchait, la température se faisait plus douce la journée, et plus fraîche le soir ; je regrettais de ne pas avoir pris une couverture dans mon sac.

Je m'étais levé tôt, ce matin-là, poussé par je ne sais quel sentiment étrange.

Voilà trois jours que Silène aurait dû rentrer et son silence me troublait plus encore que son absence. En effet, il lui arrivait fréquemment de ne pas venir me voir pendant plusieurs jours mais jamais sans m'envoyer un message. Son départ, il y avait une semaine de cela, m'avait déjà paru curieux ; lui d'habitude si prompt à partager n'importe quelle aventure ne m'avait laissé qu'un billet pour le moins laconique : « Je pars pour affaire, serais de retour dans trois jours ». Je me demandais de quelles affaires il pouvait bien s'agir. Je ne lui connaissais aucune famille et très peu d'amis. Toutefois, toujours respectueux de la liberté d'autrui, je ne cherchais pas à en savoir plus, jusqu'à ce matin où l'inquiétude me prit sans que je sache vraiment pourquoi. Réveillé à l'aube, je décidai d'aller jusque chez lui. Silène avait toujours refusé d'habiter en ville, il s'imposait des règles qui lui interdisaient tout plaisir superflu et il avait peur de se laisser tenter par les distractions citadines, aussi avait-il installé son soit dans une clairière au milieu de la forêt, à quelques trois heures de marche de la cité. Quant à moi, qui suis vagabond dans l'âme comme dans la vie, je logeais simplement à l'auberge, du moins aussi longtemps que ma bourse le permettait.

La matinée naissante était claire et douce, pourtant je n'arrivais pas à me déridier.

Le soleil était déjà haut quand j'arrivai en vue de la maison de Silène. J'avais marché vite, j'avais chaud et soif, je m'arrêtai un instant pour boire une gorgée.

Quand j'arrivai devant la porte, tout me sembla calme ; il me parut étrange que Silène dormât encore à cette heure de la matinée. Je frappai à la porte avec précaution comme si le seul fait de la heurter pouvait déclencher une catastrophe. Je fus surpris d'entendre un grognement animal me répondre. Silène ne parlait jamais sans son chien, si donc Arhan était dans la maison, mon ami aurait dû aussi s'y trouver. Son silence persistant m'intriguait. Je me décidai enfin à passer les limites de la simple politesse : j'ouvris la porte...

Je n'eus pas vraiment le temps de voir à l'intérieur de la pièce, si ce n'est qu'il y régnait un désordre inhabituel, car Arhan me sauta dessus dès que je mis le pied sur le plancher ; dans son élan il me renversa et j'évitai de justesse une morsure. Dans notre lutte folle je réussis à sortir une dague que je gardais toujours dans ma botte droite. Je ressentis une vive douleur au bras, j'enfonçai mon arme dans l'animal sans véritablement ajuster mon coup ; la mâchoire lacha prise et le chien roula sur le côté, me libérant de son énorme poids.

Etourdi par cette brutalité inattendue, Arhan n'ayant jamais attaqué personne, je me relevai lentement et examinai ma blessure. Je la fis saigner et la pansai tant bien que mal avec ce que j'avais sous la main.

Je m'approchai de la bête inerte pour constater non sans surprise qu'il s'agissait bien du chien de Silène, mais tel que je ne l'avais jamais vu. Il

semblait considérablement gonflé et avait des tâches brunâtres qui ne me disaient rien de bon. Je ne pus, malgré un examen attentif parfaitement déterminer la nature de sa maladie. Abandonnant le cadavre, je jetai enfin un coup d'œil circulaire dans la pièce ; j'étais effaré, on eût dit qu'une tempête était passée par là ; les meubles étaient renversés, les vêtements et les livres épars, certains saccagés, les soieries dont Silène était fier — elles étaient, paraît-il, fort rares — étaient presque totalement consumées.

Je m'approchai avec précaution de la table sur laquelle Silène travaillait. Elle était méconnaissable, l'encre avait été renversée, des dizaines de parchemins déchirés gisaient là ; je fus pris d'un immense désespoir en même temps que d'une immense colère. Je m'inquiétais pour Silène. Il me semblait parfaitement impossible que le saccage de la maison ait pu être fait pendant son absence, il ne manquait jamais quand il partait, ne fusse que pour quelques heures, de protéger ses biens par quelques sorts à sa manière.

La certitude me vint qu'il lui était arrivé quelque chose et je me trouvais impuissant pour lui venir en aide.

Il devait être près de midi. J'entrepris d'examiner les morceaux de parchemins épars, je ne trouvais que des bribes de formules auxquelles je ne comprenais rien. J'observai cependant avec soin un cahier à moitié consumé qui semblait être un mélange curieux d'impressions qu'avait notées mon ami. « Je sens que je suis proche de la réussite... » « Si seulement tout pouvait être prêt

avait que *P*ne me retrouve »... « Je suis en danger, je sens qu'il est sur mes trac es, il faut que je mette à l'abri ce qui est sûr, l'Est est ma seule chance ».

Les notes se terminaient sur cette phrase pour le moins obscure. Je n'y comprenais rien. Qui était *P*? Qu'est ce que Silène avait découvert d'aussi important? Je n'étais capable d'éclaircir aucun de ces mystères. Je sentais confusément le danger pour Silène et bientôt pour moi.

Un seul élément m'était donné ; l'Est. C'était peu ; je me consolais en me disant que nous étions partis quelquefois avec bien moins que cela... Je décidai de me mettre en route dès le lendemain et de passer la nuit ici. Je trouvai dans la maison quelque nourriture que je mis dans mon sac ainsi que quelque menu matériel. La nuit se passa apparemment sans incident.

Je marchais déjà depuis quelques heures quand le soleil se leva. J'avais pris la direction de l'Est. Le chemin que j'avais emprunté courait à travers une forêt claire et propre, dans laquelle je ne devais rencontrer que quelques hiboux et au matin une bande de petits lapins qui folâtraient dans l'herbe mouillée. Le manège de deux d'entre eux m'amusa pendant quelques minutes, me faisant presque oublier mes soucis du moment. L'idée ne me vint même pas d'en attraper un au collet, ce qui n'aurait pas posé de grandes difficultés à voir avec quelle familiarité ils s'approchaient de moi. Je marchais encore un long moment après que les premières lueurs furent apparues et quand je m'arrêtai pour prendre quelque repos, le soleil déjà était fort haut au-dessus des arbres. Moi qui suis pourtant enclin à penser que l'eau est le pire poison qui soit, j'apprécia + i malgré tout celle de ma gourde tout en maudissant une demi seconde Silène qui fuyait le vin comme la peste, même pour ses amis. Silène ! Son souvenir me remplit de tendresse. Notre première rencontre pourtant... Je venais d'arriver dans le pays avec pour toute fortune quelques pièces d'or et ma jeunesse. Mon insouciance à présent me fait sourire. Je m'étais installé à l'auberge de la ville et persuadé que l'argent poussait dans les rues, j'avais décidé de dissoudre le mien, le soir même de mon arrivée, dans la boisson. Mes sens étaient largement émoussés quand j'aperçus dans un coin sombre et à l'écart du vacarme assourdissant de la salle, un homme qui mangeait en

ne buvant que de l'eau ; si l'on m'avait dit que cela existait, je n'aurais pas voulu le croire. Eh bien, je voyais l'incroyable et l'ignoble piquette du tavernier n'y était pour rien. Le vin me donna l'audace nécessaire pour m'approcher de l'inconnu et pour engager la conversation. Je ne me souviens pas d'avoir été courtois, tout ce dont je me souviens, c'est d'avoir été réduit au silence et dans l'incapacité de faire le moindre geste. Je me suis réveillé le lendemain matin avec un horrible mal de tête et l'impression étrange d'avoir été manipulé. Mon impression se précisa quand l'aubergiste m'apprit que l'homme auquel j'avais adressé la parole la veille avait d'étranges pouvoirs et habitait à l'extérieur de la ville. L'affaire m'intéressait et j'étais prêt à ne tenir aucune rancune à l'individu ; cependant curieux, je décidais d'aller jusque chez lui et de lui apporter pour présent ma plus belle gourde... remplie d'eau ! Ce fut le début de mon amitié pour Silène.

Une branche que je reçus sur la tête me fit sortir de ma rêverie. Je me levai d'un bond et mis instinctivement la main sur le pommeau de mon épée tout en levant les yeux ; je ris en silence de ma frayeur car j'aperçus simplement un écureuil qui semblait me regarder avec ironie. Je me sentais reposé, je repris la route.

Il devait être près de midi quand je quittai enfin la forêt, le temps était devenu orageux, je me demandais en regardant le ciel s'il n'allait pas bientôt pleuvoir. Quoi qu'il en fût, je pressai le pas en espérant trouver rapidement un abri. Le chemin se poursuivait à travers une large plaine qui s'étendait sur plusieurs lieues. J'essayais vainement de me souvenir des derniers travaux dont Silène aurait pu parler, mais Silène ne parlait jamais de ses travaux, pas même à moi ; sa soi-disante découverte qui l'avait mis tellement en danger m'inquiétait. J'entendis les premiers grondements de tonnerre et je n'apercevais toujours pas d'habitation ni de moyen de m'abriter. Je pressai encore le pas, m'apprêtant à faire face à l'ondée, qui ne tarda pas à s'abattre sur moi comme si tous les Dieux s'étaient concertés avec l'intention de me détrempier les os. L'eau tombait si fort et si serrée que je ne voyais plus rien autour de moi. Je fus donc quelque peu surpris quand j'entendis une voix non loin de moi me crier :

— « Holà étranger ! Viens donc par ici te mettre à l'abri ».

J'interrompis ma course et tournant sur ma droite j'aperçus une hutte sommaire, je devrais même dire tout simplement un toit sous lequel se tenait un homme accroupi et enveloppé dans une large cape de bure brune. Je laissai tomber mon sac et mon ceinturon et entrepris d'ôter ma première tunique qui était largement détrempée, ne laissant sur moi que mon gilet de cuir, ma culotte de peau et mes bottes. J'avais froid, l'homme me tendit une couverture dans laquelle je m'enveloppai frileusement.

« Merci » dis-je au bonhomme, il hocha la tête comme pour me dire « Y a pas d'quoi ». Je ne savais quel comportement adopter, l'autre restait muet ; aussi, comme j'ai tendance à me méfier naturellement de mes prochains, même de ceux qui m'offrent l'hospitalité, je pris le parti moi aussi, de ne rien dire. L'homme semblait dormir, je l'observai un moment. Son visage était beau, craquelé et noirci comme un vieux parchemin, sa bouche se perdait au milieu d'une grande barbe blanche, le reste de son corps disparaissait dans son manteau.

— « Pourquoi couriez-vous si vite vers l'Est ? » me demanda t-il brusquement. Cloué par la surprise, je ne sus quoi répondre.

Il ne me laissa de toute façon pas le temps de dire quoi que ce soit car il ajouta presque aussitôt :

« Vous ne trouverez que des ennuis de ce côté, vous feriez mieux de rebrousser chemin ». Il me regardait cette fois, et ses yeux gris me fixaient avec une étrange intensité, comme s'ils eussent voulu me dire quelque chose que lui même se refusait à me confier. Je ne sais quelle audace ou quelle folie me poussèrent à dire que je partai rejoindre un ami parti il y a de cela quelques jours. Il ne cessa pas de me regarder et me répéta avec insistance :

— « Retournez sur vos pas, ce qui est fait est fait, ne courez pas le risque d'être déçu ». Il se tut et se détourna. Un curieux sentiment m'envahit, j'avais la certitude que ce que me disait l'homme avait un sens caché que je n'arrivais pas à comprendre, cependant je n'osai pas lui poser de questions, écrasé que j'étais par l'assurance de ses paroles et la majesté de son regard. Que cet homme soit berger, cela m'étonnait, pourtant, je le vis bientôt se lever et saisir son bâton ; la pluie avait cessé.

Je restai encore quelques temps sous la modeste hutte du berger et j'en profitai pour manger et boire. Mes vêtements mettaient du temps à sécher et mon gilet de cuir s'était resserré sous l'humidité. Je trouvais non loin de moi du petit bois et un briquet. J'allumai un feu. La chaleur me fit du bien et je me recroquevillai encore plus dans ma couverture après avoir étalé mes vêtements devant les flammes.

— « Vous pouvez prendre quelque nourriture », me dit-il en me montrant une grande besace, cachée jusqu'à présent derrière lui, « et vous pouvez rester là jusqu'à ce que vos vêtements soient tout-à-fait secs. Je vais rejoindre mon troupeau. Adieu ». Je ne répondis rien, le vis s'éloigner lentement et bientôt disparaître au loin comme une espèce d'apparition fantastique. J'étais à présent non seulement de plus en plus inquiet pour Silène, mais aussi rempli d'un doute indéfinissable. Pourquoi est-ce que je risquais une déception en partant à la recherche de mon ami ? Je me sentis désespéré mais néanmoins absolument décidé à poursuivre la mission que je m'étais alloué.

Par tous les Dieux pourquoi Silène était-il parti sans me donner plus de précision, pourquoi sa maison avait-elle été saccagée, pourquoi son chien était-il malade ? Je savais bien qu'il ne me parlait jamais en détail de ses affaires mais il finissait toujours par demander mon aide et cette fois il n'avait rien dit, agissant presque comme s'il voulait m'écarter. Je pensai aussitôt que c'était pour me protéger de quelque danger et ma décision de lui venir en aide se confirmait tout-à-fait. Je décidais qu'il était temps de partir. Je pris de la nourriture en plus, comme mon hôte me l'avait proposé ; je fis aussi une petite provision de bois et je mis dans mon sac la couverture : devinant que je ne reverrai jamais le vieux, je n'eus aucun scrupule à la prendre. Mes vêtements encore légèrement humides me remplirent de froid d'autant plus que le soleil ne s'était pas décidé à réapparaître. Je partis donc une fois mon matériel rassemblé, d'un pas alerte toujours en direction de l'Est. Je pensai qu'il devait être près de trois heures. Il me restait du temps avant la nuit, cependant je me demandai dans quel endroit j'allais pouvoir passer une nuit calme. Je marchais vite sans prendre le temps de regarder très attentivement autour de moi ;

l'endroit me sembla absolument désert.

Je continuais à marcher en essayant de ne penser à rien d'autre qu'à mes jambes qui commençaient à me faire mal. J'étais essoufflé et pourtant décidé à ne m'arrêter que quand elles ne me porteraient plus. Je ne prêtais même plus attention au paysage autour de moi, ne remarquant pas que la région redevenait légèrement boisée. J'essayais de ne pas perdre l'Est et je marchais vite encore plus vite pour retrouver Silène le plus tôt possible et l'amener très loin de ses ennuis en me promettant pour le consoler de lui apprendre comme le vin est bon quand la vie prend un goût amer.

Que quiconque m'empêchât de poursuivre ma mission et je lui ferais goûter de mon épée. Je me sentais empli d'une rage sourde, prêt à tuer pour Silène. J'entendis tout à coup le bruit d'un galop, je me retournai brusquement m'attendant à voir un cavalier ; il n'y avait rien. Je tendis l'oreille, seul le silence me répondit. Sans doute la fatigue aidant, mon imagination me jouait des tours. Je repris mon chemin, pressant le pas encore davantage. J'avais fait quelques centaines de mètres, quand j'entendis à nouveau un bruit de galop, suivi d'un hennissement lointain. Je m'arrêtai aussitôt et tirai mon épée qui étincela dans la nuit tombante. Sur le moment la panique fut plus forte que ma raison. Je me mis à tourner sur moi-même en criant alentours :

— « Qui me suit, montrez-vous, pourquoi vous cachez-vous, vous ne pouvez m'empêcher, personne ne pourra m'empêcher. L'épreuve était trop rude pour un homme fatigué. Je me laissai tomber à terre dans un profond sanglot. Le froid me fit reprendre petit à petit mes esprits, la nuit était à présent tout-à-fait noire, je pensai qu'il était fou de poursuivre ma route à présent. Je me dirigeai péniblement vers un petit bosquet tout prêt de l'endroit où je me trouvais. Heureusement le petit bois que j'avais pris dans la hutte du berger était bien sec, je réussis après quelques efforts à faire un peu suffisant pour me redonner quelque chaleur.

Je me forçai à manger un peu de fromage, conscient que si je ne me nourrissais pas je n'arriverais jamais au bout de ma course. Je m'enveloppai dans la couverture que le vieux m'avait donnée afin de moins sentir la

morsure du vent. J'étais sombre, l'idée de passer la nuit seul dans cet endroit ne me réjouissait pas ; il me semblait que je n'étais pas en sécurité. Les bruits entendus plus tôt à vrai dire m'inquiétaient. J'aurais voulu ne pas dormir, mais mes yeux se fermèrent comme tirés par deux énormes poids. Je sentis quelques fractions de seconde que j'aurais un sommeil sans rêve et c'était bien, j'avais quand même besoin de repos...

Je me réveillai d'un bond, je ne sais combien d'heures ou de minutes plus tard, le feu était presque éteint, le vent soufflait plus fort, je me frottai les yeux plusieurs fois pour bien m'assurer que je ne rêvais pas. J'étais partagé entre la peur et l'enchantement, je n'osais ni parler ni bouger ni même respirer trop bruyamment. La lune se cachait au gré des nuages, le brasier rougeoyant se mêlait aux couleurs de la nuit, jamais encore je n'avais vu ça. Devant moi, superbe, arrogant, comme sorti d'une légende se tenait un immense cheval noir avec deux ailes sur le dos. Sa crinière et sa queue flottaient au vent, tous ses muscles tremblaient comme se décontractant après une course longue et épuisante, sa robe aux reflets bleus, tant le noir était profond, était constellée de perles d'eau, ses naseaux frémissants fumaient ; il me regardait et son regard me paraissait de flammes tant il était intense et rempli de majesté, tant je sentais en lui de puissance et de royauté.



(A SUIVRE)

Avant tout, nous tenons à remercier tous ceux qui nous ont écrit pour nous offrir leurs suggestions, leurs encouragements à persévérer, et aussi leurs critiques.



« Je ne comprends pas ce que viennent faire Spiderman et Silver Surfer dans le monde de D&D. Un M.D. ne peut les intégrer dans une campagne sans se rendre totalement ridicule. »

Philippe Fours- Nîmes

« Je trouve que les deux Super-Héros présentés sont sous-estimés et trop affaiblis par rapport à leurs modèles des comics. »

Bruno Patin- Antibes

Nous laissons la parole à l'auteur de l'article ainsi mis en question.

« Je ne comprend pas pourquoi des Super-Héros ne pourraient pas intervenir dans une aventure jouée avec les règles de D&D. Ma conception de ce jeu (qui est bien sûr discutable) est que rien n'y est impossible, les créatures les plus exotiques et les plus surprenantes peuvent y être rencontrées, D&D est un jeu ouvert, c'est une de ses forces, et essayer de l'enfermer dans une image restreinte, réaliste (!) du Moyen-Age, est vraiment gâcher son plaisir. Au point de vue pratique, les SH peuvent très facilement être utilisés comme des Mignons de déités, des personnages de légende, des rencontres dans les autres Plans, etc. Ils ont du caractère, des particularités bien à eux, pourquoi seraient-ils interdits de D&D ?

Pour ce qui est de leur faiblesse supposée, je pense qu'un monstre est ce que le MD en fait. Il existe une caractéristique qui, selon qu'elle est ou non prise en compte par le MD, change du tout au tout la puissance d'une créature : l'intelligence. Joués au maximum de leurs possibilités, comme s'ils étaient des Personnages de Joueurs, les SH ne sont pas si faibles que cela. De plus, la comparaison avec les Héros des mythologies classiques tels qu'ils sont décrits dans le "Deities & Demigods", est presque toujours à leur avantage... Je crois que l'inflation des niveaux, des pou-

voirs, qui est un phénomène courant dans certains clubs, fausse les proportions et le sens donné aux mots "puissant" et "faible".

Enfin, il est bien évident que chaque MD est libre de modifier comme il l'entend mes portraits de SH, et si ceux-ci ne servaient qu'à lui donner quelques idées, j'en serais très heureux. »



"Chers amis des lieux enténébrés, Le représentant local et amical de Jeux Descartes (ville de Bourges) m'a fait découvrir ces jours-ci votre revue. Je m'empresse de vous communiquer quelques impressions et propositions.

Je vous félicite : j'ai littéralement dévoré vos articles, et ce, avec le plus grand plaisir. Ils sont clairs tout en restant d'un excellent niveau. Et il y a ce qu'il faut d'humour. Et enfin une revue française qui parle de Traveller ! Pour un "ballon d'essai", je le trouve gonflé à bloc ! Je pense que RUNES doit survivre à tout prix car cette revue correspond à un besoin. Je suis personnellement tout à fait désireux de vous venir en aide dans la mesure où mes "productions" vous intéressent."

Georges Roblet
Charost

"Toutes tes idées sont très bonnes, et nous comptons bien publier certaines d'entre elles dans les prochains numéros de RUNES. Au travail !"



"Messieurs, j'ai, comme de nombreux autres amateurs, découvert la parution de votre magazine en visitant mon spécialiste préféré, et je dois le dire, j'en fus content. Pas question ici de critiquer votre magazine, trop jeune et susceptible de nombreux perfectionnements. Mon mot relève plutôt de la demande de renseignements. En effet, je suis intéressé par votre formule qui prône la participation des lecteurs. Mais cette affirmation est, à mon sens, bien vague. Ne pourriez-vous ps préciser ?

Croyez bien que vous ne risquez pas la concurrence, la plupart des membres de mon club préférant jouer. Il n'est toutefois pas impossible que d'autres que moi soient susceptibles de se sentir une fibre "littéraire" et vous envoient divers "écrits".

Sur ce, je vous laisse nous concocter un numéro deux encore meilleur et accrocheur. Ne vous découragez pas, nous sommes avec vous, toujours prêts à vous prêter la main, d'une façon ou d'une autre. Longue vie à Runes et M...."

Dominique Schlagdenhauffen
Strasbourg

"En ce qui concerne les renseignements que tu demandes, tu les trouveras dans la rubrique "LE MOT DES REDACTEURS".

Il n'est absolument pas question de concurrence entre nous : notre seul but est de donner la parole à tous les passionnés de jeux de rôle et toutes les bonnes volontés sont les bienvenues.

L'article sur "Star Frontier" que tu as joins à ta lettre nous plaît beaucoup, et les lecteurs le découvriront bientôt."



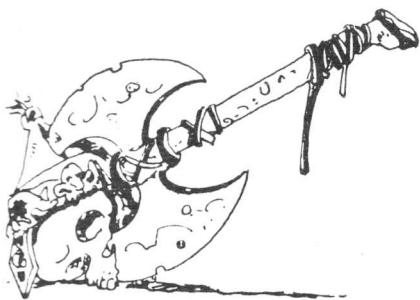
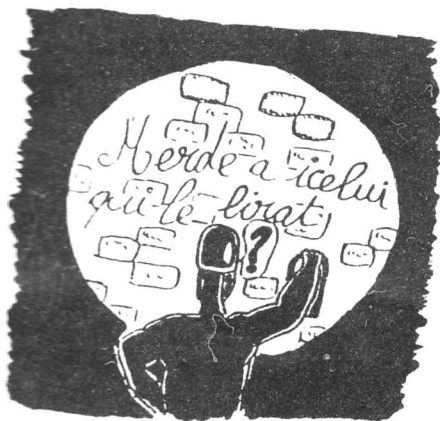
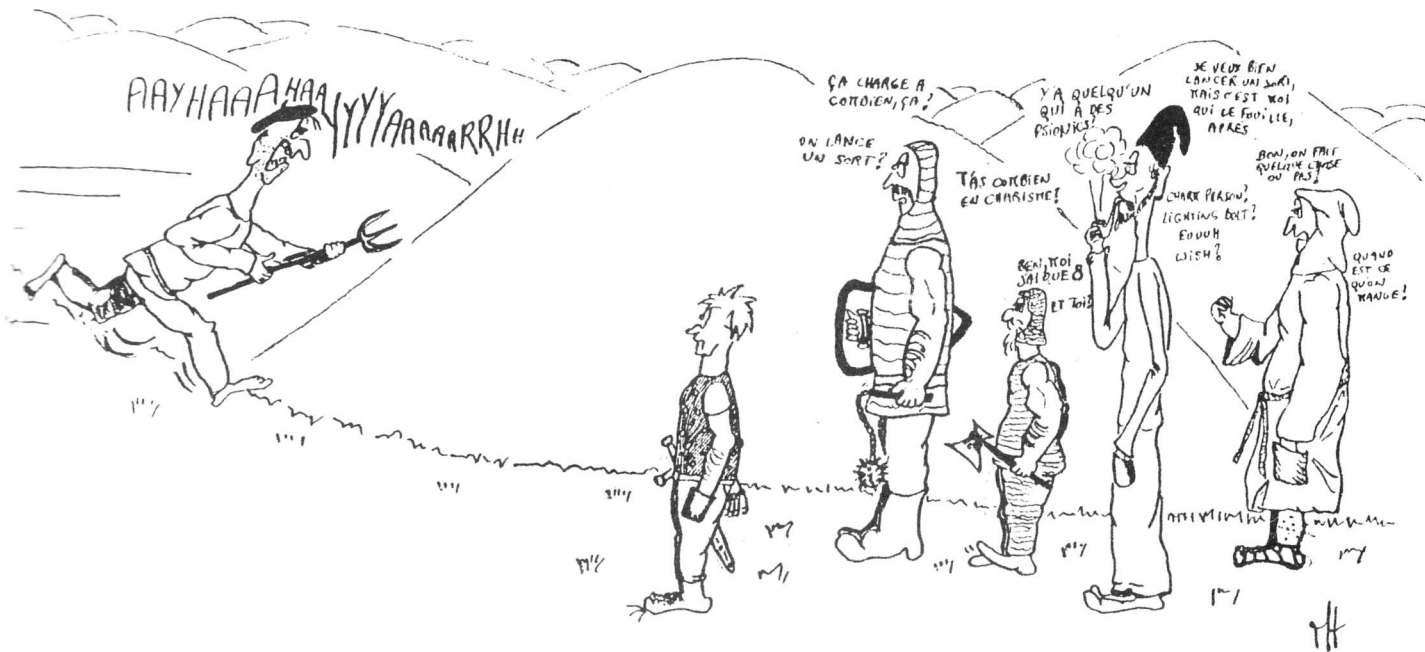
"Cher RUNES,

Je vous écris pour vous donner quelques explications peu connues quoique utiles dans la vie courante de certains sorts de D & D :

Le sort "Heat Metal" est très pratique pour faire chauffer le repas du soir, le sort "Call Lightning" bien synchronisé permet de faire l'économie de flash lors de photos nocturnes, "Create Water" peut permettre d'ouvrir une très lucrative buvette en plein désert, un "Produce Flame" économise le briquet, un sort de "Snare" agrémente par ses produits l'ordinaire parfois un peu limité, un "Plant Grow" fait agréablement pousser et grossir les radis, navets... un "Jump" vous ouvre une carrière d'athlète, un "Silence X pieds Radius" permet de dormir sans être gêné par les ronflements des voisins asthmatiques, un "Animate Dead" fait toujours rire les petits enfants...

On peut donc facilement améliorer la vie de tous les jours grâce à quelques sorts."

Philippe Sallerin
Nîmes

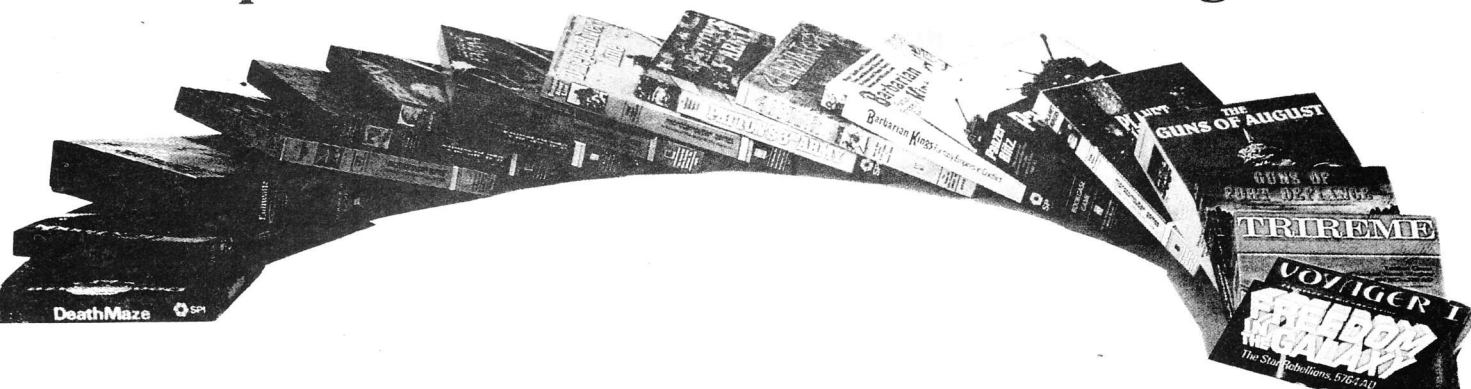


**ENFONONS NOUS
LA CU...**



club JEUX DESCARTES

Le spécialiste des Jeux de Rôle et des Wargames



Parmi les dernières nouveautés

AVALON HILL :

- Squad Leader
- Cross of Iron
- Crescendo of Doom
- Storm Over Arnhem
- Panzer blitz
- Panzer Leader
- Luftwaffe
- Guns of August
- War and Peace

FANTASY GAMES UNLIMITED :

- Space Opera
- Daredevils
- Chivalry and Sorcery
- Villains and Vigilantes

CHAOSIUM :

- Rune quest
- Thieves' World
- Worlds of Wonder
- Borderlands



LES EXCLUSIVITÉS FRANÇAISES :

- Napoléon à Austerlitz
- Bataille de la Marne
- Ave Tenebrae
- Fleurus
- Valmy
- Dien Bien Phu
- 1870
- Solférino
- Magenta
- ,etc.

En vente
dans les boutiques
Descartes

Demandez nos catalogues dans les boutiques-relais ou par correspondance, contre trois timbres à 1,80 F, en écrivant au : club Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.