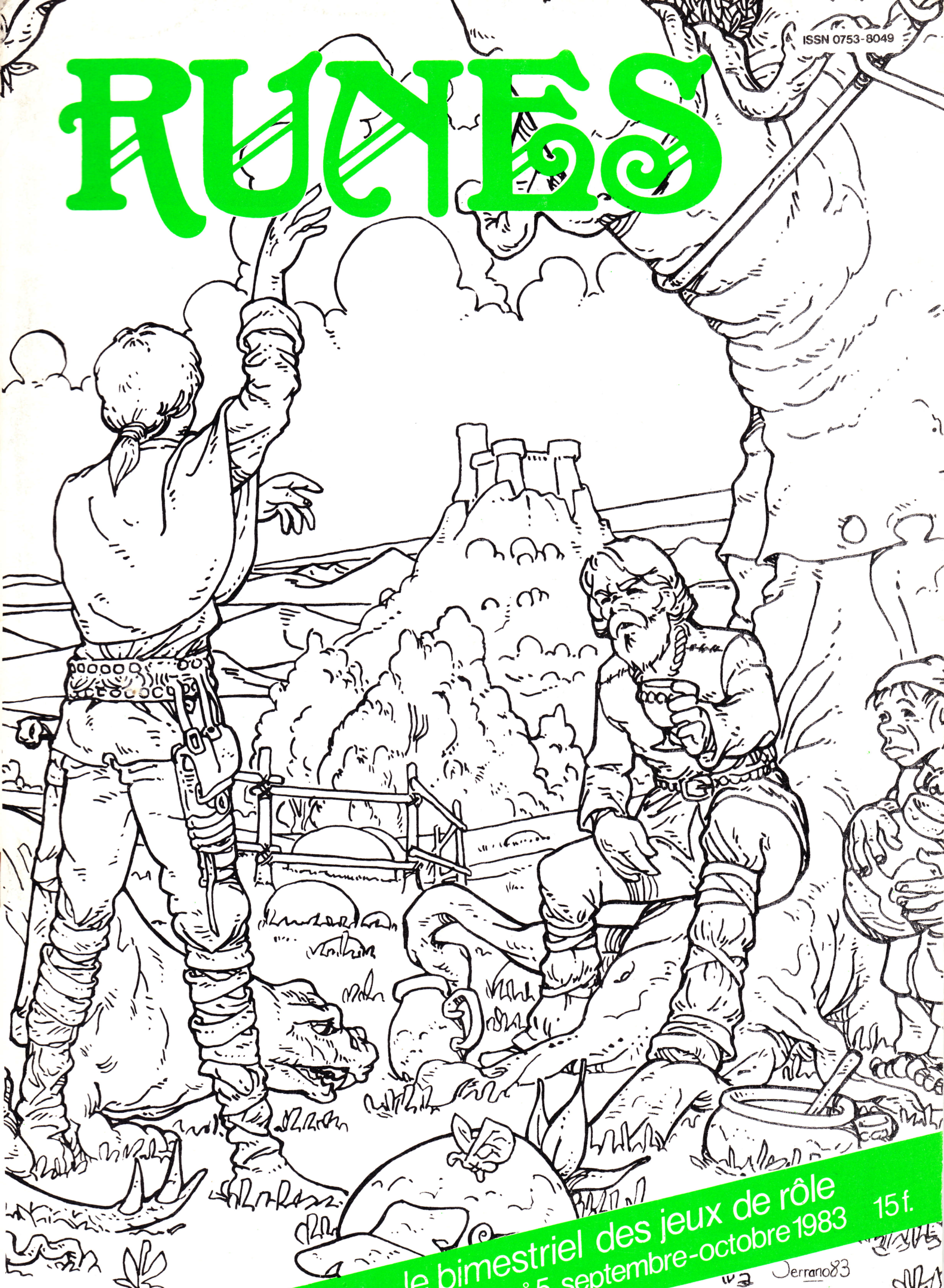


RUNES



le bimestriel des jeux de rôle
n° 5 septembre-octobre 1983 15f.

Jerrano83

75 TITRES EN FRANÇAIS
DANS LES JEUX DE
SIMULATION HISTORIQUE
ET LES JEUX DE RÔLE

A

L'ŒUF CUBE

24, RUE LINNÉ
75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83

nouveautés du mois en anglais

POUR RŔNEQUEST

PAVIS	230 F
GRIFFIN MOUNTAIN	165 F
BIG BUGGLE	230 F
COMPENDIUM	
DIFFERENTS WORLDS	33 F

POUR DUNGEONS & DRAGONS

MOD UK1-EX1-EX3-15	75 F
MODULES SOLO M1-M2	70 F
MODULES X4-X5	68 F
GRIM TRAPS 1 & 2	60 F

CALL OF CTHULHU

YOG-SOTHOTH	85 F
ARKHAM EVIL	85 F
THE ASYLUM	135 F
CTHULHU COMPANION	85 F

TRAVELLER

TARSUS	160 F
BEST OF JOURNAL III	50 F

CAR WARS

DUNDAY DRIVERS	70 F
TRUCK STOP	70 F
AUTODUEL QUARTELY	25 F
AUTODUEL CHAMPION	135 F
CAR WARS SCREEN	70 F
CAR WARS EXP I	45 F
CAR WARS EXP II	45 F

AVALON HILL

B 17 QUEEN SKY	185 F
UP FRONT	285 F
BULL RUN	185 F
CIVILISATION (F)	245 F
CONQUISTADOR (F)	225 F

GAMES DESIGNERS WORKSHOP

WESTERN DESERT	205 F
THE NEAR EAST	190 F
ASSAULT	225 F
BLUE MAX	250 F
NORMANDY CAMPAIGN	145 F
BROTHERHOOD	145 F
CAMPAIGN TRAIL	205 F

VICTORY GAMES

AMBUSH (solo)	290 F
CIVIL WAR	225 F
GULF STRIKE	335 F
HELL'S HIGHWAY	250 F
NATO NEXT WAR	195 F

YAQUINTO

CLOSE ASSAULT	175 F
JAMES BOND 007	—

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.

Expedition immédiate à réception
de votre chèque ou mandat

TARIFS SUR DEMANDE
joindre enveloppe timbrée

L'ŒUF CUBE

24, RUE LINNÉ
75005 PARIS

RUNES N° 5

Publié par l'ATOLL

Association
Toulousaine
d'Organisation
de Loisirs
Ludiques
1, passage Saint-Jérôme
14-16, rue Fonvieille
31000 Toulouse

Directeur de la publication

Henri Balczesak, Pdt de l'Atoll

Rédacteurs

Henri et Dominique Balczesak
Sylvain Donnet
Christian Rossiquet

Couverture

Jean-Luc Serrano

Maquette couverture

Encre Verte

Maquette

Sylvain Donnet

Imprimeur

Encre Verte
St-Laurent-de-Cerdans

Photocompositeur

Objectif 31 - Toulouse

Dépôt légal - 4^e trimestre 1983

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

Ont participé à ce numéro :

Bruno Faidutti, Raoul Caspar,
Hervé Kieffel, Pierre Zaplotny,
Jean-François Barthe, Bernard
Olalainty, Philippe Masson,
Pierre-Olivier Vincent, Christof
Lefébure, Serge Bazile, Patrice
Mermoud et M. Howard.

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

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

Les originaux ne seront pas rendus.



Merci pour vos nombreuses cartes postales qui nous ont montré à quel point vous êtes attentifs à nous soutenir.

Comme vous pouvez le voir en feuilletant le numéro 5 de Runes que vous avez sous les yeux, nous avons fait un travail sérieux malgré bien des ennuis.

L'automne nous annonce la sortie de jeux de rôles en français. Pour le moment, en dehors de l'Ultime Epreuve nous ne voyons apparaître que Légendes. Du plus simple au plus complet. A quand un jeu qui, à l'instar de D&D ou de Runequest, par exemple, viendra se situer au milieu de l'échelle de complexité ? Nous savons que vous êtes nombreux à caresser l'idée de produire un jeu personnel. Allez-y, dépêchez-vous !

Runes devient un magazine de plus en plus lu. Notre tirage augmente à chaque numéro et nos lecteurs sont de plus en plus nombreux. Pour faire face à la demande, nous avons décidé de tirer suffisamment d'exemplaires, non seulement pour satisfaire ceux qui se jettent dessus dès sa parution, mais aussi pour donner une chance à ceux qui, un peu plus tard, regrettent de ne pas l'avoir fait. C'est pourquoi, nous pouvons vous annoncer qu'il nous reste en stock suffisamment de numéros 3, 4 et 5 pour assurer le réassort de votre distributeur favori. Dites-le-lui.

Toujours pas d'abonnement. Cette triste petite phrase doit à nouveau être rappelée. Mais que cela ne vous décourage pas si vous habitez loin de tout point d'approvisionnement.

Nous continuerons, comme par le passé, à vous envoyer, contre chèque de 22 francs (15 F + 7 F de participation aux frais de port) le numéro qui vous est nécessaire pour assouvir votre soif de lecture.

A bientôt !

Le numéro 6 sortira pour Noël et sera plein de belles surprises...

Henri Balczesak

Sommaire

Rubriques, nouvelles...

Il n'y a pas de sot métier	<i>Des nouvelles classes oui, mais...</i>	5
par Henri et Dominique Balczesak		
La souris de la bibliothèque	<i>Le livre du second soleil de Teur</i>	13
par Dominique Balczesak		
Traveller	<i>Un voyage banal (I)</i>	20
par Pierre Zaplotny		
Runes vous aide	<i>Fiche de temps</i>	22
par Sylvain Donnet		
IDs pour MDs	<i>Le lac d'Olecko</i>	24
par Bruno Faidutti		
Runequest		27
par Henri Balczesak		
Au bonheur des mages		28
Le rire de l'idiot (I)		29
par Jean-François Barthe		
Quoi de neuf		38
Ohé les clubs ! - Au rapport - Petites annonces		40
Vous dites ?		42

Articles, études...

Le Boucher		8
par Sylvain Donnet		
Les campagnes (I)	<i>Introduction</i>	11
par Henri Balczesak		
Banc d'essai : l'Ultime Epreuve		32
par Sylvain Donnet		
Conseils pour les vacances		35
par le Dr J.-F. Nogard		

SCENARIOS 2 & 3 POUR L'ULTIME EPREUVE

Le Labyrinthe Magique & Le Palais du Temps

L'ULTIME EPREUVE



F. CAYLA

JEUX
ACTUELS

Beaucoup de lecteurs nous écrivent pour nous proposer de nouvelles classes de personnages. En partant du principe qu'il n'y a pas de sot métier, nous devrions nous en réjouir et ouvrir une rubrique régulière pour présenter les trésors d'imagination qui nous sont envoyés. Pourtant, nous sommes réticents à le faire...

Comme Runes est, avant tout, votre magazine, nous vous invitons à examiner avec nous quelques problèmes que pose l'introduction de nouvelles classes dans AD&D et de réfléchir à quelques petites vérités qui ont motivé notre prudence. Si vous n'êtes pas d'accord, faites nous connaître votre opinion.

Il n'y a pas de sot métier

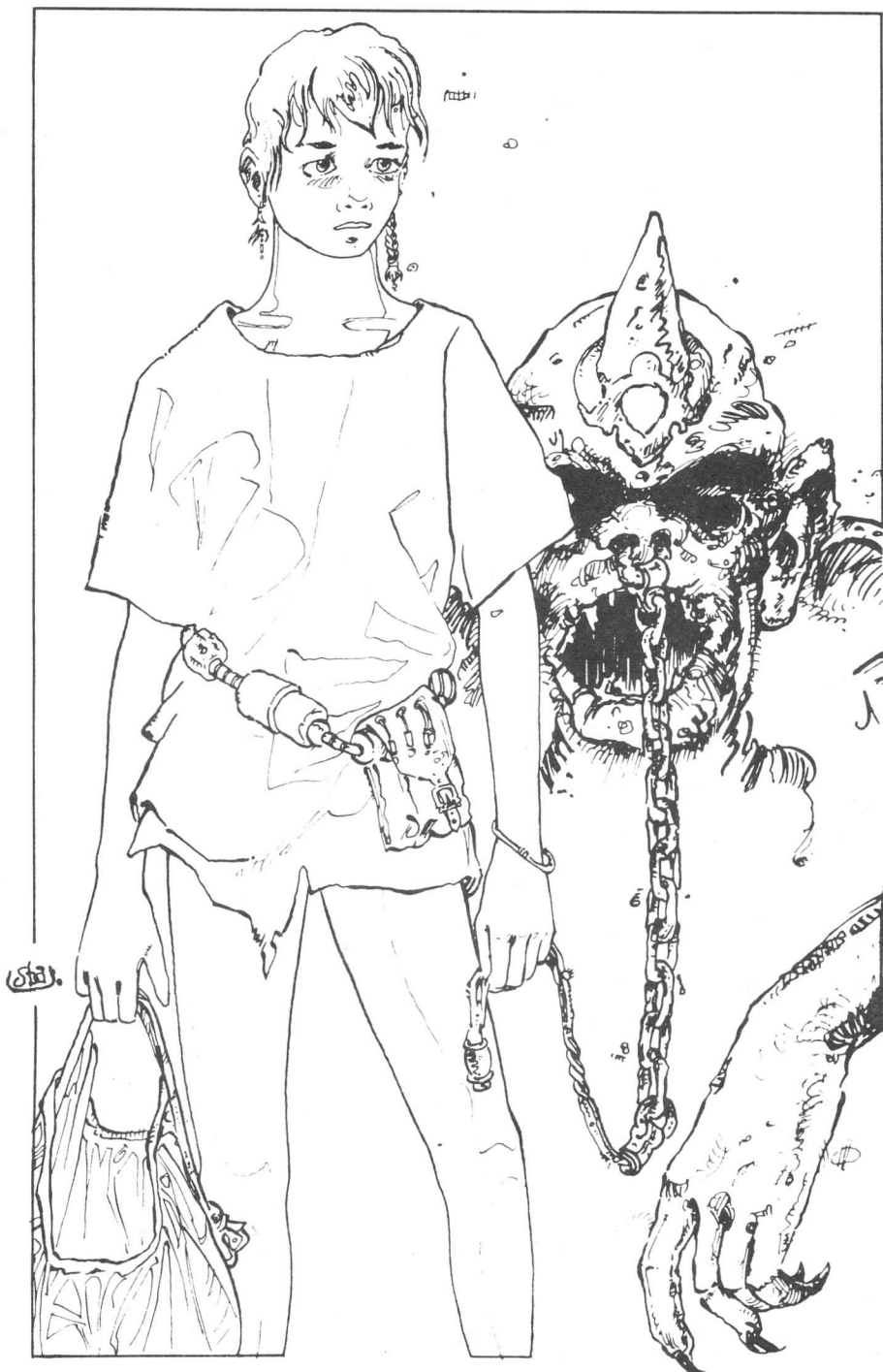
Les nouvelles classes, oui mais...

par **Henri et Dominique Balczesak**

LES NOUVELLES CLASSES TENDENT A COMPLIQUER LE JEU

Tout personnage joué de AD&D doit appartenir à une (ou plusieurs) classe. Cela lui confère certaines compétences mais lui impose aussi certaines limites qui, combinées aux aptitudes de sa race, déterminent ses possibilités dans le jeu. Le P.H.B. propose une dizaine de classes variées et soigneusement choisies. Leur nombre et leurs singularités rendent le jeu relativement complexe, car chacune d'elles est décrite avec précision et comporte une quantité de particularités qui ne sont pas très facile à bien connaître. (Pour vous en convaincre, rappelez-vous comment vous avez réussi à répondre aux questions du « Coin de l'Erudit » dans les précédents numéros de Runes). L'introduction de nouvelles classes originales ne peut que compliquer techniquement le jeu.

Chaque joueur doit connaître les caractéristiques et les attributs de la classe du personnage qu'il joue. Ce n'est qu'à cette condition qu'il pourra tirer le meilleur parti de son aventurier. Bien que le P.H.B. ne présente que ce qu'il est indispensable de savoir, cela constitue, surtout pour les sous-classes, une somme importante de données précises. Avec les nécessaires tables de progression et les éventuelles tables d'accession à des compétences spéciales, l'ensemble est relativement lourd et compliqué et peu nombreux sont ceux qui sont prêts à fournir les efforts d'érudition indispensables pour se familiariser en détail avec chaque classe. Les aptitudes du Moine (combat à mains nues, chutes libres, etc), comme celles de l'Assassin, par



exemple, sont vraiment disparates et difficiles à retenir. Les nouvelles classes de personnages sont, en général, originales et proposent des aptitudes nouvelles plus ou moins complexes à mettre en œuvre. Leur introduction a pour effet de rallonger les règles, de multiplier les exceptions et d'augmenter l'effort d'apprentissage des joueurs, sans pour autant qu'on puisse être sûr que les parties seront plus intéressantes. Mais ce ne sont pas les joueurs qui souffriront le plus de l'augmentation du volume et de la complexité des règles.

En effet, il ne faut pas oublier les difficultés que peut rencontrer le MD qui, pour être efficace dans la conduite d'une partie, est obligé de connaître les règles en détail. A certains niveaux, une pléiade d'aventuriers différents aux aptitudes variées peut poser de délicats casse-têtes et le contraindre à se replonger fréquemment dans les règles pour vérifier si ses décisions sont conformes. Avec les dix classes traditionnelles, ce travail est déjà suffisamment compliqué, sans oublier que

les multi-classes et les bi-classes de tout poil ont tendance à être à la mode. Le plus ennuyeux, c'est que l'introduction de nouvelles classes oblige souvent à créer de nouvelles règles. Par exemple, un Marchand est sensé « marchander ». Où trouve-t-on des règles de marchandage ? Une Houri peut « séduire ». Existe-t-il des règles de séduction ? Si un certain nombre de cas peuvent se résoudre en élargissant le champ d'application de celles qui existent déjà (par exemple, les règles d'esquive applicables au Moine peuvent être utilisées pour le Barbare), le plus souvent il faut mettre en place un système spécial. Et cela contribue, bien sûr, à compliquer le jeu.

Ce n'est pas tout. Avec de nouvelles classes aux aptitudes originales, il faut prévoir des aventures spécialement conçues pour leur convenir. Si un Pirate peut s'amuser dans un donjon, il y a peu de chances pour qu'un Marchand puisse utiliser ses talents de négociateur au cours d'une expédition dans le repaire d'un Nécromancien. Avec les classes traditionnelles, ce genre de problème ne se rencontre pas aussi souvent parce qu'elles sont relativement polyvalentes. Des personnages à la spécialisation précise nécessitent la mise en œuvre de scénarii particuliers et capables



de leur offrir des occasions d'utiliser leurs compétences peu ordinaires. Quel genre d'événements faut-il prévoir pour satisfaire une équipe disparate composée de spécialistes variés ?

L'introduction de nouvelles classes provoque donc des complications pour les joueurs et pour le MD. Les nouvelles règles indispensables risquent de n'être connues que de ceux qui les ont inventées et il peut alors être difficile de passer d'un groupe de joueurs à un autre.

LES NOUVELLES CLASSES PEUVENT DÉSÉQUILIBRER LE JEU

Ce qui fait la jouabilité exemplaire de AD&D, c'est sa relative simplicité. Ce n'est pas un jeu très *réaliste* et il repose sur des artifices et des conventions qu'il faut respecter pour ne pas le dénaturer. Il peut être comparé à une mécanique de précision dans laquelle il est difficile d'introduire de nouveaux rouages sans risquer de compromettre son fonctionnement. L'adoption de nouvelles classes de personnages risque de détruire le subtil équilibre qui lui assure sa cohérence d'ensemble.

AD&D repose sur des artifices qui lui assurent sa jouabilité et il ne faut pas s'étonner si la représentation schématique des classes ne correspond pas toujours à l'idée que nous nous en faisons. Ainsi, le magicien du jeu est vraiment très original, puisqu'il lui est interdit de





porter une armure et qu'il n'est pas sensé savoir se servir d'une épée. Alors qu'au cours de nos lectures nous rencontrons souvent des magiciens qui sont autrement habiles et équipés. On pourrait croire que ce qui légitime les limitations imposées aux personnages, c'est le souci qu'a eu G. Gygax de respecter l'image qu'en ont donné les auteurs dont il s'est inspiré (Jack Vance pour le Magicien, Fritz Leiber pour le voleur, etc.). Dans ce cas, on pourrait reconnaître un certain *réalisme* aux classes de personnages. Mais la fidélité aux sources n'explique pas les bizarreries injustifiables par le simple bon sens qui affectent les aventuriers. Ainsi, lorsque vous essayez d'expliquer à un débutant que son elfe voleur ne peut pas se servir d'un arc, vous disposez de peu d'arguments solides. De nombreux articles, parus dans les colonnes de nos confrères américains et anglais, se sont esquivés à tenter d'expliquer l'interdiction imposée au clerc de se servir d'armes tranchantes et l'impossibilité faite au magicien de porter une armure décente. La seule explication évidente, c'est que l'arbitraire des règles se justifie par le simple soucis d'équilibrer les classes entre elles. Pour que chacune d'elle conserve son intérêt par rapport aux autres, il faut qu'elle ne soit ni plus forte, ni plus faible qu'une autre. Sinon les joueurs se tourneront vers la plus puissante et délaisseront celles qui leur donnent moins d'avantages. Cette nécessité d'équilibrage a provoqué le relatif *irréalisme* des classes et la limitation de leur nombre. On comprend pourquoi G. Gygax s'est toujours opposé à officialiser de nouvelles classes. L'édifice de son jeu est fragile et il ne tient certainement pas à ce qu'on le déséquilibre trop facilement. Pour-

tant, dans l'additif aux règles qu'il prépare actuellement, il a prévu de nouvelles classes. On peut espérer qu'elle s'intégreront harmonieusement dans le jeu et qu'elles seront intéressantes.

S'il est vrai qu'il est frustrant de ne pas pouvoir intégrer sans risque des personnages nouveaux dans le jeu, cela ne veut pas dire que les possibilités qu'il offre, dans l'état où il est, ne sont pas suffisantes pour s'amuser pendant longtemps encore. Tant pis pour les Samouraïs, les Ninjas, les Espions, les Pirates, les Savants, les Maîtres d'armes, les Néromanciens, les Devins, les Chasseurs de primes, les Messagers, les Escrocs, les Musiciens, etc., qui sont condamnés à rester dans le camp des personnages non-joués jusqu'à ce qu'ils aient fait la preuve qu'ils peuvent tenir une place honnête à côté des aventuriers traditionnels. La classe d'un personnage n'est pas le seul facteur d'originalité sur lequel on peut jouer. C'est aussi la personnalité de l'aventurier qui fait de lui un héros et c'est parce qu'il sait tirer un parti astucieux des pouvoirs que

les règles lui donnent qu'il a quelque mérite à devenir puissant. Les six projets de Barbare que nous avons testé jusqu'à présent nous ont paru, ou trop puissants pour être les rivaux fair-play des autres personnages, ou trop faibles pour mériter le nom de Barbare. Et aucune des classes qui nous ont été proposées avec des quantités de détails techniques et beaucoup d'assurance, n'a réussi à trouver grâce auprès de nos testeurs. Désir de puissance ? Souci du réalisme ? Recherche de la variété ? Qu'est-ce qui pousse tant de joueurs à vouloir absolument ajouter de nouveaux personnages alors que si peu savent correctement jouer un honorable classique ?

Pour sacrifier à la mode, nous vous proposons, nous aussi, une nouvelle classe de personnage qui présente tous les défauts et qui n'a pas du tout été testée. Elle complique le jeu à souhait, le déséquilibre parfaitement et n'apporte qu'un peu d'humour dans l'univers de massacres sanglants et d'ambitions impatientes dans lequel beaucoup de personnages se sont perdus. □



Runes vous présente une nouvelle classe de personnage qui, à n'en pas douter, intéressera nombre d'entre vous : **le Boucher**.

Ce personnage ne peut avoir qu'un alignement neutre pur. En effet, la vue du sang à longueur de journée, les problèmes quotidiens du commerce et des relations avec les clients l'ont blasé depuis longtemps.

RACES POSSIBLES :

Seuls les humains ont droit d'être boucher, mais des rumeurs laisseraient entendre qu'il existe des bouchers non-humains.

Je suggère la table suivante, donnant les limitations de niveau en fonction de la race, au cas où vous, MD, voudriez confirmer ces rumeurs :

RACE	NIVEAU MAX.
Nain	15
Gnome	14
Hobbit	10
Demi-Orque	27
Elfe	12
Demi-Elfe	17

Toutes ces races sont limitées à leur niveau maximum — 2 si leur constitution ne dépasse pas 16, à leur niveau maximum — 1 si leur constitution égale 17.

MULTICLASSES POSSIBLES :

- boucher-ranger (alignement NG) : Demi-Elfe ;
- boucher-assassin (alignement NE) : Demi-Orque ;
- boucher-druide : Nain, Gnome, Hobbit ;
- boucher-guerrier-clerc-magicien-voleur (alignement NE, LN, NG, CN) : Demi-Elfe.

TABLE DE PROGRESSION :

	Niveau	Dés à 8 faces	Titre
0-15000	1	3d8	Apprenti
15001-30000	2	6	Commis
30001-50000	3	9	Livreur
50001-120000	4	12	Coursier
120001-250000	5	15	Equarisseur
250001-575000	6	18	Dépeceur
575001-1200000	7	21	Boucher
1200001-2500000	8	24	Maître-Boucher
2500001-5000000	9	27	Archi-Boucher
5000001-12000000	10	27 + 6	Archi-Boucher 10 ^e niveau
12000001-25000000	11	27 + 12	Archi-Boucher 11 ^e niveau

Ajouter 25 000 000 points d'expérience et 6 points de coup par niveau supplémentaire au-delà du 11^e niveau.

LE BOUCHER

(The Butcher)

par Sylvain Donnet



CARACTERISTIQUES :

Force : les 3 meilleurs de 6d6
Intelligence : 18d2-18
Sagesse : 6d2 + 6
Constitution : les 3 meilleurs de 18d6
Dextérité : 5d4-2
Charisme : 3d6

Remarques :

- Si le boucher a une force de 18, il a droit à un jet de pourcentage pour obtenir une force exceptionnelle. Son maximum est 18,00 (pour un humain).
- Il peut avoir des bonus de points de coup en cas de bonne constitution : + 1 point de coup par dé de coup par point de constitution au-delà de 12. Exemple : une constitution de 17 lui permet d'avoir au premier niveau 3d8 + 3 × 5.

CLASSE D'ARMURE :

Ce personnage a l'énorme inconvénient de débiter CA 9 de base au premier niveau. La seule « armure » qu'il porte alors est son tablier en toile, couvert de taches de sang. A aucun moment, il n'a droit à une armure métallique ou en cuir, même magique. Mais l'expérience venant, la boulimie et l'embonpoint aussi, la CA de base évolue en fonction du niveau comme suit :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	et suivants
CA de base	9	6	3	0	- 3	- 6	- 9	

Bonus :

de dextérité : normaux ;

de constitution : — 1 à la CA par point au-delà de 12.

ARMES :

Le boucher peut utiliser toute arme tranchante ou pointue, mais n'a pas droit à une arme contondante. Elles lui sont interdites, car il considère que la viande ne peut s'attendrir qu'en la frappant avec ses poings nus.

Le boucher ne maîtrise que peu d'armes (voir plus loin). Il a un malus de — 1 au toucher sur toutes les autres armes tranchantes ou pointues. Enfin, précisons qu'il a droit à 2 armes au départ et apprend 1 arme tous les 2 niveaux.

Armes préférées :

- le *coupe-tout* (semblable à une hache) ;
- le *ciseau à viandes* (semblable à une dague) ;
- le *couteau long* (semblable à une épée longue) ;
- le *couteau court* (semblable à une épée courte).

COMBAT :

Le boucher combat sur la table de guerrier à son niveau + 2. De plus, il peut bénéficier de plusieurs attaques par round suivant son niveau de boucher :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Nbre d'at./mn	1/1	13/10	3/2	17/10	2/1	24/11	5/2	33/13	3/1	37/11	4/1

Par exemple, un boucher de 4^e niveau bénéficie de 17 attaques tous les 10 rounds de combat. Pour les niveaux supérieurs à 11, le MD pourra facilement extrapoler.

JETS DE PROTECTION :

Le boucher sauve, en dehors de ses bonus, comme un guerrier de deux fois son niveau. Le boucher sauve à + 4 contre les Sorts. De plus, il a droit à :

- + 4 contre le poison,
- + 3 contre les baguettes magiques, bâtons,
- + 2 contre le souffle,
- + 1 contre la pétrification.

Ces bonus sont cumulatifs entre eux. Par exemple, si on lui lance un sort de pétrification, il a un bonus de + 5. Il sauve de plus sur la meilleure table des deux.

FACULTÉS SPÉCIALES, REMARQUES :

- Il peut aiguïser ses armes pour les rendre plus tranchantes. En effet, à la condition de sortir ses outils et

de s'en servir pendant *deux* minutes, il peut rendre n'importe quelle arme tranchante + 1, + 2, + 3, etc. Le bonus à appliquer est égal à son niveau de boucher. De plus, il a 5 % de chances cumulatives par niveau de boucher de la rendre *Vorpale* (elle n'est alors que + 5 au maximum). Cette double propriété (+ *n* ou *Vorpale*) dure pendant un tour de combat (10 mn) par niveau.

- Il peut pousser deux fois par jour son cri de guerre (« *Soh Yss On* », ou autre, au choix du joueur), capable de le rendre fou furieux (toucher à + 4, dommages à + 7) pendant 10 minutes.
- Il ne peut s'empêcher de ronfler lorsqu'il dort. Ce qui fait qu'il a 10 % de chances cumulatives par heure de réveiller quiconque dans un rayon de 10 mètres autour de l'endroit où il dort, y compris les jeteurs de sorts.
- A condition d'utiliser ses outils, il est capable de tirer de n'importe quel cadavre fraîchement tué (*monstres compris*) une viande consommable et saine (à l'exclusion des poissons et assimilés et des animaux sécrétant naturellement du poison dans tout leur corps).
- Il a 1 % de chance par niveau de saigner à mort son adversaire. La blessure ne se referme pas et les dégâts occasionnés se répètent à chaque round automatiquement.
- En cas de commerce ou de négoce avec un tiers, il a 5 % de chances par niveau de boucher de le charmer et de lui vendre ou acheter n'importe quoi (considérer les effets comme ceux du sort de « *Charme d'une Personne* »).
- Une fois par jour et pendant 10 minutes, il doit accomplir un sacrifice. Pour cela, il doit faire face au siège de sa *Guilde des Bouchers*, où qu'il soit dans le monde. Après s'être agenouillé, il doit tuer un petit animal (rongeur, ...) en l'offrant à sa Guilde. S'il manque à ce rituel, le boucher est susceptible de graves représailles de la part de sa Guilde, ou d'une Guilde affiliée.
- Il ne doit en aucun cas utiliser ses outils ou ses armes lorsqu'il est dos à sa Guilde.
- S'il se trouve devant une porte où il est convaincu qu'il y a de la viande fraîche derrière (vivante ou non), il acquiert momentanément des capacités de voleur (pour ouvrir la porte, frapper en traître par exemple) de niveau égal au double du sien.
- Il a « *Purification d'Eau et de Nourriture* » 12 fois par jour, mais pas plus de 2 fois par tour, ni de 3 fois par demi-heure, ni de 5 fois par heure.

IDÉES D'OBJETS MAGIQUES POUR BOUCHER :

- Tablier magique + 2, donnant donc — 2 à la Classe d'armure du boucher. Ne se salit jamais.
- Tablier magique + 4. Ne peut être utilisé que par un boucher. Toute autre personne touchant ce tablier se

prend une décharge électrique de 1d4 + 1d6 + 1d8 + 1d10 + 1d20 de dégâts (demi-dégâts si jet de protection réussi). Ne se salit jamais.

- Tablier de *Orquanto le Grand*. Cet objet constitue en fait une relique. Ce tablier possède les mêmes propriétés que le tablier + 4 mais est capable de faire en plus :
 - une Résurrection par jour ;
 - deux Relèvements de Mort (*Raise Dead*) par jour ;
 - trois Guérisons (*Heal*) par jour ;
 - quatre Soins Critiques (*Cure Critical Wounds*) par jour ;
 - cinq Soins Sérieux (*Cure Serious Wounds*) par jour ;
 - six Soins Légers (*Cure Light Wounds*) par jour ;
 - purification d'eau et de nourriture 24 fois par jour ;
 - baisse le charisme de tout adversaire de 13 à 43 % (3d10 — 1d4 + 14).

L'honneur d'un boucher repose sur ces quelques mots célèbres :

« Couper vite et droit », Lao-Tsé-Pong.

« Jamais lame émoussée n'utiliseras », Phil Anderling.

« Un bon boucher n'a jamais peur de se salir », Charle Du Gro.

« La maison ne fait pas de crédit », Anonyme du 13^e siècle.

« Le sang est au tablier ce que l'encre est au papier », Gutenberg.

N.B. — *J'espère que vous vous êtes bien diverti à la lecture des caractéristiques du boucher. Je demande à tous les bouchers de France et de Navarre de me pardonner pour tout ce que j'ai pu dire sur leur noble profession. Je ne cherchais nullement à les attaquer, mais il me fallait trouver un artifice de présentation pour dénoncer (dénoncer est un bien grand mot) quelques horreurs aperçues deci-delà.*

Créer une nouvelle classe pour jeu de rôle, c'est bien ; réfléchir aux conséquences, c'est mieux. Il a fleuri, ces derniers temps, une pléiade de classes « bizarres ». Il fallait rechercher l'exotisme, le goût du nouveau, les habiletés spéciales... Il fallait que la nouvelle classe retienne l'attention des joueurs comme un article dans une vitrine retient l'attention du passant ; il fallait...

Je n'ai personnellement rien contre les nouvelles classes ; j'ai tout contre elles lorsqu'elles sont farfelues, anachroniques, disproportionnées...

Toute nouvelle classe devrait préalablement passer par l'étape PNJ (Personnage Non Joueur). Le MD lui donne,

« Un doigt de perdu, dix de retrouvés », Joe-n'a-qu'un-doigt.

BIBLIOGRAPHIE

- « *Le Bœuf en vingt-quatre morceaux* » aux éditions « Nature et Commerce ».
- « *Comment je suis devenu boucher* » par E.J.P. Williams, éditions « Vos métiers sont les nôtres ».
- « *Histoire et légendes du boucher en France : du 11^e au 19^e siècle* » par Arnaud de La Coupe Nette, éditions « Prestige du Boucher ».
- « *Il était une fois le boucher* » aux éditions « Contes et Sagas du Portugal ».

Prochainement, Runes vous proposera une aventure *complète* pour une équipe de bouchers-aventuriers de niveaux 5 à 7. N'ayez pas peur de monter rapidement vos personnages à ce niveau pour pouvoir jouer dans cette fantastique aventure.

Dans la suite, Runes créera des feuilles de personnages spéciales Boucher et vous donnera une liste plus complète d'objets magiques pour cette classe.

Enfin, Runes est prêt à répondre à toutes les questions que vous vous posez sur le boucher.

AMUSEZ-VOUS BIEN. ☐

dans son jeu, une personnalité, une motivation. Elle n'est nullement rabaissée pour autant. Elle peut même se plaire dans cette catégorie.

Comme PJ cette nouvelle classe peut être trop forte par rapport à d'autres personnages, ou trop faible ; elle peut aussi n'avoir aucune motivation à partir en aventures (trouvez-vous normal qu'un boucher quitte sa boucherie pour aller tuer du monstre ? Si c'est le cas, il n'est plus boucher). En tout cas, sans chercher à parler de motivations, une nouvelle classe a besoin de faire ses preuves afin de voir si elle ne déséquilibre pas le jeu. Est-il encore intéressant de jouer un guerrier standard quand on a à ses côtés un boucher tel que je le présente ?

Si malgré toutes ces conditions, la nouvelle classe est réaliste, justifiée et équilibrée, alors il est normal de la jouer en tant que PJ.

Dernière remarque : AD&D offre quand même 9 classes ou sous-classes pour joueurs, sans compter le moine et le barde. ☐

CLUB  **Jeux**
DESCARTES

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

Le spécialiste du jeu de réflexion.

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

Les campagnes

(1)

par Henri Balczesak

Finalement, vous aussi, vous en êtes venus à vouloir jouer une « campagne » parce que vous vous êtes lassés de ne jouer que de petites aventures au coup par coup. C'est une ambition heureuse — encouragée, le plus souvent, par les livres de règles — qui va vous mettre au pied d'une montagne de difficultés insoupçonnées dont vos seuls *y-a-qu'à* n'auront pas toujours raison. Pas de panique ! RUNES ouvre cette nouvelle rubrique pour venir à votre aide en vous faisant profiter du savoir-faire de ceux qui ont déjà gravi cette montagne ou qui ont trouvé une façon de la contourner. Vous devriez y trouver les moyens de construire et de conduire une véritable campagne et nous espérons que vous y ferez paraître vos propres idées, si vous n'êtes pas trop occupés à mettre en œuvre celles qu'elle vous donne...

Une « campagne », qu'est-ce que c'est ?

Le terme *campagne* est emprunté au langage militaire (il ne faut pas oublier que le premier jeu de rôle est issu des wargames avec figurines). Une campagne, pour un général, c'est une longue expédition, ponctuée de batailles qui en constituent les temps forts. Pensez, par exemple, à la Campagne de Russie de Napoléon. Comme les premières parties de JdR étaient à forte coloration militariste et comportaient de nombreuses batailles à grande échelle qui s'inscrivaient dans le cadre d'une stratégie à long terme, il ne faut pas trop s'étonner que le terme de campagne ait été naturellement employé pour désigner une série d'aventures reliées les unes aux autres pour aboutir à l'accomplissement d'un but lointain. Car, en réalité, c'est cela une campa-

gne : une suite de scénarios connectés. Dans le cadre de ces scénarios on peut voir les mêmes aventuriers progresser vers un objectif commun, mais on peut tout aussi bien imaginer des aventuriers différents qui se débattent, par groupes distincts, dans des scénarios différents mais qui tendent tous à faciliter l'avènement d'un résultat déterminé longtemps à l'avance.

Pour décrire la campagne de Russie, on peut s'intéresser aux aventures nombreuses qu'ont connues quelques grognards du V^e bataillon avant de rentrer en France. On décrira alors la campagne de ces personnages.

Mais on peut aussi décrire la campagne d'un autre point de vue, du point de vue de l'historien, par exemple. Dans ce cas on décrira les divers temps forts qui ont marqué toute l'expédition. On parlera alors, tantôt des exploits de tel ou tel groupe d'hommes, tantôt de ceux de tel ou tel bataillon qui s'est particulièrement distingué à tel ou tel moment et dans un endroit bien déterminé.

Dans les deux cas, on peut parler de campagne. Dans le premier on préfère s'intéresser à des hommes dont on veut suivre l'histoire personnelle dans le cadre de la campagne. C'est ce qu'on peut faire dans un jeu de rôle. Dans le second cas, on préfère décrire un événement historique et on ne s'intéresse précisément à ses acteurs que lorsqu'ils ont joué un rôle très déterminant. On peut aussi le faire dans un jeu de rôle.

Vous pouvez voir maintenant qu'il y a plusieurs manières de con-

cevoir une campagne dans ses rapports avec les joueurs. Pour ceux qui veulent que leurs personnages partent *en campagne*, on devra concevoir une série de scénarios qui leur sont spécialement destinés. Mais pour ceux qui préfèrent participer, avec de nombreux personnages, à un grand événement historique, on préparera un scénario à grande échelle qui intègre des moments forts dont les acteurs pourront être des aventuriers, les joueurs prenant le rôle de certains d'entre eux au moment opportun.

Pour jouer une campagne *personnalité*, il suffit d'un cadre général, d'un monde qui puisse accueillir de nombreux scénarios destinés à permettre aux joueurs de suivre leurs personnages au cours de leur vie. Pour jouer une campagne *historique*, il faut, en outre, prévoir une série de grands événements dont les joueurs pourront vivre les temps forts à travers plusieurs personnages qu'ils incarneront lorsque leur rôle est important.

Evidemment, rien n'interdit qu'un aventurier qui joue une campagne *personnalité* puisse intervenir dans des événements d'une campagne *historique*. Inversement rien n'interdit non plus qu'un joueur conserve un personnage d'une campagne *historique* pour lui faire vivre des aventures sans lien direct avec l'événement qui sert de base à la campagne. Bref, tout est permis, mais cette distinction entre les conceptions de la campagne permet de voir rapidement que ceux qui préfèrent le premier type auront généralement un seul personnage qu'ils font vivre longtemps, alors que ceux qui jouent une campagne *historique* pourront prendre plusieurs personnages en fonction des événements qu'il est temps de jouer.

Dans D&D, les deux types de campagnes peuvent être mis en œuvre et nous verrons plus tard sur quels arguments on peut s'appuyer pour construire une campagne *historique*. Dans RUNEQUEST, on peut jouer des aventures dans le cadre d'une campagne *personnalité*, mais le Monde de Glorantha ayant une histoire précise, on peut très facilement y intégrer une campagne *historique* et associer les joueurs aux grands événements qui façonnent les plaines de Prax. Dans TRAVELER, s'il est possible de jouer *personnalité*, il est aussi très facile de jouer *historique* grâce à la complète définition de l'Impérium et à la présence de compléments aux règles qui, comme *Mercenaries* ou *Striker* offrent des possibilités de prendre le rôle d'un chef de corps sur le terrain de telle ou telle bataille.

Pourquoi faudrait-il préférer un style de campagne à un autre ? C'est bien sûr, une affaire de goût tout d'abord. Mais c'est aussi une affaire de jouabilité. En effet, si vous avez la chance de disposer d'un groupe de joueurs très assidus, sur la présence desquels vous pouvez compter à chaque séance, il vous sera plus facile de jouer une campagne *personnalité*. Lorsque l'un d'entre eux est absent, vous risquez d'être un peu gêné, mais cela peut facilement s'arranger. En outre, vous pourrez accueillir, de temps à autres des « outsiders », c'est-à-dire des joueurs occasionnels qui s'intégreront à votre groupe le temps d'une aventure ou deux. Mais si vous n'avez pas la

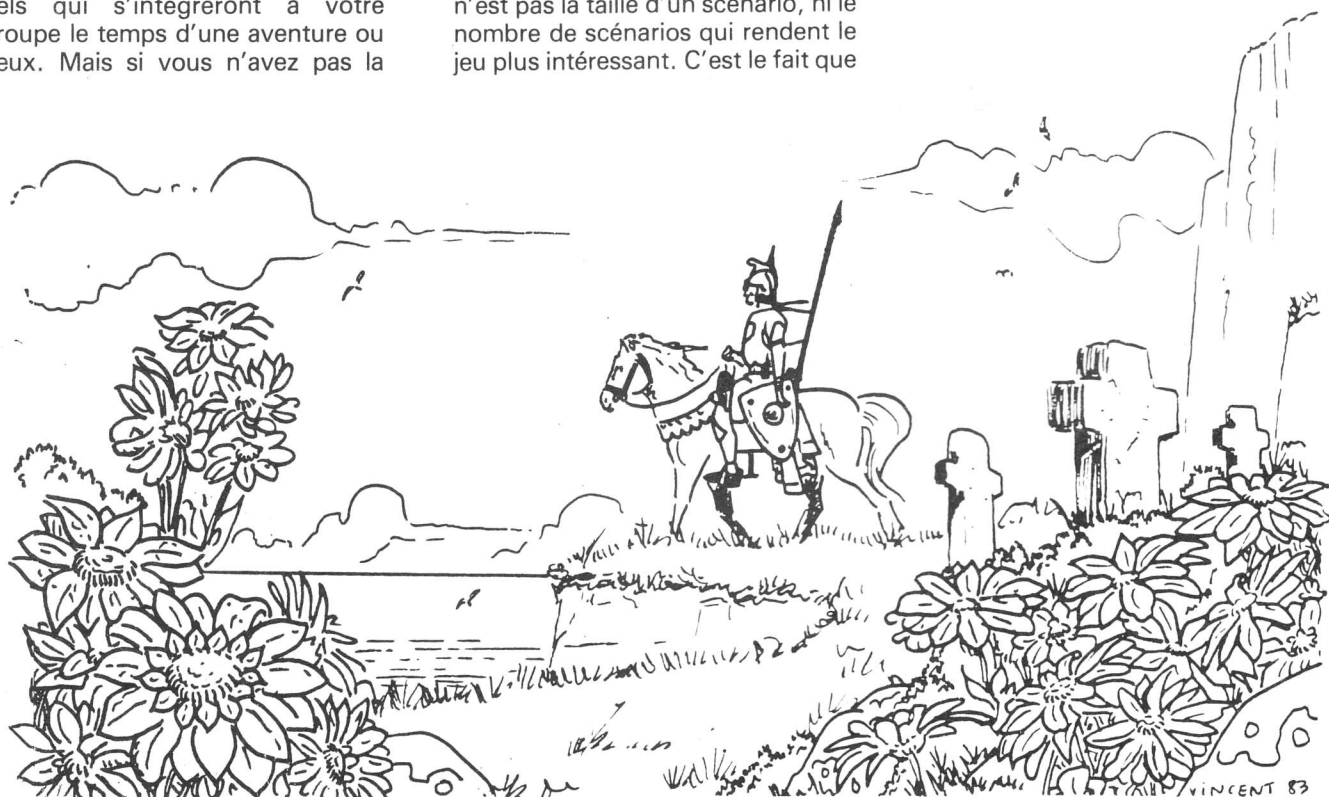
chance d'avoir auprès de vous toujours les mêmes joueurs, il vaut mieux prévoir un monde secoué par d'épiques événements auxquels vos joueurs occasionnels pourront prendre part en assumant le rôle d'un personnage créé pour la circonstance ou tiré de vos *Personnages Sans Joueur*. De toute façon, si vous avez bien fait votre travail, vous aurez conçu un monde qui n'est pas inerte et qui vit, donc qui connaît de grandes transformations, et vous pourrez mener les deux types de campagne conjointement.

D'après la définition que nous avons retenu dans les premières lignes, une campagne c'est une suite de scénarios. Soit, mais nous avons vu que c'est aussi une série de scénarios qui s'inscrivent dans une histoire. Cette histoire n'a pas besoin d'être très longue et on peut donc concevoir des « mini-campagnes », des suites courtes d'aventures qu'on peut abandonner après les avoir vécues pour se lancer dans une nouvelle *mini* avec ou sans les mêmes personnages. Il vaut mieux commencer par une petite campagne si on ne veut pas s'exposer à voir son ambition fondre devant les difficultés. Les éditeurs de jeux offrent des modules et des mini-campagnes tout faits, prêts à jouer, et on peut très bien les considérer comme des campagnes à part entière ou les intégrer dans un schéma plus grand. Ce n'est pas la taille d'un scénario, ni le nombre de scénarios qui rendent le jeu plus intéressant. C'est le fait que

les aventures se déroulent dans un cadre déterminé et cohérent. Très souvent même, la simple présence d'un bon cadre de jeu — un **monde** — provoque des aventures spontanées qui, forcément, s'enchaînent les unes aux autres pour former une véritable *campagne*. Bref, là encore, deux conceptions peuvent s'opposer. On peut concevoir, à l'avance, une série de scénarios connectés et destinés à constituer une campagne : c'est ce que proposent les modules et mini-campagnes du commerce. Mais on peut aussi concevoir un monde vivant dans lequel les personnages, par leur nature aventurière et curieuse, vont déclencher des événements qui s'enchaîneront les uns aux autres. Ou encore un monde qui va secouer les personnages et les obliger à vivre des aventures...

De toute façon, quelle que soit la manière dont vous concevez personnellement une campagne, vous aurez besoin de construire un Monde, complet ou partiel, pour donner à vos joueurs la possibilité d'incarner des personnages mieux insérés dans un milieu. La création d'un monde n'est pas chose aisée, et nous pouvons essayer de résoudre certains des plus gros problèmes qui peuvent vous empêcher de travailler vite et bien.

(à suivre)





Le livre du second soleil de Teur de Gene Wolfe

et plus particulièrement :
L'ombre du bourreau
La Griffe du Demi-Dieu
L'épée du lecteur

par Dominique Balczesak

Le livre du second soleil de Teur plante son décor sur un monde post-historique, situé à des siècles d'avenir — après les temps qui furent ceux de la grandeur des hommes luttant pour conquérir tout l'univers. L'humanité était alors capable de voyager d'une étoile à l'autre avec ses propres vaisseaux, de coloniser de nouvelles terres et d'y construire des cités. Mais ce désir de dominer exigea des hommes le sacrifice de leur ancienne façon de vivre. Ils perdirent ainsi le goût de l'amour et du désir et oublièrent les anciennes traditions culturelles. De plus, une fois qu'ils eurent appris tout ce qui était nécessaire à la maîtrise de l'univers, le monde avait fait tant et tant de tours autour du soleil que trame et chaîne de son tissu spatial s'étaient usées et éclaircies jusqu'à tomber en poussière. Les forces du monde étaient épuisées...

Teur survit maintenant d'une façon précaire sous la lente décadence de l'activité solaire, attendant la venue du nouveau soleil qui fera reculer les glaces et mettra le monde en ordre.

Il ne faut pas s'étonner si le soleil comme le titre du roman le souligne, est la clé de voûte de tout cet édifice littéraire. Il est à la fois l'énergie nécessaire à la vie et à la conquête de l'univers et l'entité mystique qui, comme elle l'a déjà fait une fois, aura pour tâche essentielle d'amener la paix entre l'humanité et l'Incrée.

Les pérégrinations de Séverian, Frère de l'Ordre des Enquêteurs de Vérité et des Exécuteurs de Pénitence, Carnifex déchu de ses fonctions et en route pour sa terre d'exil, nous font découvrir un monde et des situations étranges à mi-chemin entre l'épopée fantastique et la science-fiction. L'histoire est racontée à la première personne, sous la forme d'un récit fait avec le recul du temps, émaillé çà et là de considérations personnelles, d'analyses et d'observations philosophiques sur les événements. La narration dense, colorée, épique, supportée par une structure géographique, sociale et culturelle solide et vraisemblable, est un modèle qui peut aider les passionnés de jeux de rôles à construire un monde digne d'accueillir les plus belles aventures.

Puisque précisément une série d'articles sur les campagnes vient de débiter dans les pages de **Runes**, je tiens à m'associer à cette heureuse et très attendue initiative, en vous montrant à quel point, la lecture d'une œuvre comme la tétralogie de Gene Wolfe peut vous être utile. Evidemment, je sais que seuls vous intéressent les éléments qui peuvent susciter des situations de jeu nouvelles et attrayantes. C'est pourquoi, je vous propose de découvrir ce qui, dans le monde de Teur, peut vous aider à mettre vos aventuriers face à de nouveaux défis.

En vagabondant à travers un demi-continent au côté de Séverian, j'ai rencontré des lieux, des créatures, des coutumes, des objets, des nouveautés magiques et techniques que vous pourriez sans peine intégrer dans l'univers de votre création. Peut-être alors celui-ci saura-t-il faire autant rêver vos joueurs que le lecteur ayant su lire et relire cette œuvre véritablement fantastique qui tient une place à part dans la littérature d'aventure.

Des lieux qui piquent la curiosité...

Ne serait-ce qu'au niveau du cadre géographique, un monde pour aventuriers doit présenter un certain nombre d'attractions. Il doit constituer non seulement un décor original et merveilleux, mais aussi être la source de découvertes étranges. A cet égard, comme vous allez vous en apercevoir, Teur peut servir d'exemple.

Un décor fantastique

Teur gravite autour d'un soleil dont l'activité s'amoindrit. Les glaces du Sud s'avancent, la zone tempérée se déplace peu à peu vers le Nord, obligeant les plantes et les arbres des tropiques à lui céder la place... La lune qui tourne autour de ce monde a été irriguée et couverte d'une immense forêt à l'aube de l'humanité par ses premiers conquérants, ce qui lui donne une couleur vert émeraude...

C'est donc au Sud qu'il fait le plus froid. On peut rencontrer, en remontant vers le Nord, des forêts de haute futaie dont les arbres sont presque aussi gros que des tours (ce qui explique leur résistance), puis des collines pentues ornées de cèdres tordus qui débouchent sur une prairie en pente douce devenant lentement une étendue de gazon et de jardins magnifiques que les habitants de Teur appellent les Jardins du *manoir Absolu*. Plus loin, une mer de forêts laisse progressivement place à des champs de canne à sucre, puis à la pampa, domaine des fauves (tigres tachetés, atroxes à la chevelure quasi humaine, smilodons à dents de sabre, etc.) et des grands troupeaux d'herbivores dont les mâles ont la fâcheuse habitude de charger tout ce qui passe à leur portée. Ensuite, des contreforts montagneux couverts de hautes forêts de conifères ne laissant place à aucune plante comestible, commencent à se dres-



ser jusqu'à une formidable faille profonde de plusieurs kilomètres qu'il faut traverser pour atteindre les jungles d'altitude, pays de l'éternel été, là où seule l'élévation est à l'origine des différences de climat, avant de parvenir aux pieds du plus haut sommet de Teur...

La succession des paysages respecte parfaitement les particularités climatiques du monde, mais cela ne suffit pas à rendre celui-ci intéressant. Situés çà et là, existe un certain nombre d'attractions qui enrichissent ce décor cohérent.

Des attractions

Au Sud, dans la région la plus froide du pays, se trouve *Nessus, la Cité Impérissable* qui chaque nuit grandit et se transforme comme changent les graffiti tracés à la craie sur les murs.

Nessus est une véritable place-forte protégée par une muraille de métal noir, si haute que seuls de rares oiseaux sont capables de la franchir. La Citadelle qui domine la ville même de Nessus, est l'endroit où se traitent les affaires et où siègent quelque cent trente-cinq guildes, ainsi que les représentants administratifs et politiques du pays. C'est un véritable labyrinthe dans lequel il est facile de se perdre, d'autant plus que certaines de ses constructions comportent des passages et des pièces où personne ne s'aventure. Il est fortement recommandé à celui qui désire s'y rendre de connaître le nom des centaines de repères indispensables pour pouvoir s'y retrouver. La ville, quant à elle, n'est pas moins complexe. C'est un lieu cosmopolite dans lequel il est facile à un fugitif de se cacher, tant ses rues, ruelles, passages, cours et recoins sont nombreux. Dans cette immense agglomération, un visiteur trouvera peut-être le chemin des fameux jardins botaniques qui, sous un dôme de verre à facettes aux étranges propriétés optiques, abrite des endroits bizarres où des ambiances uniques sont préservées pour des siècles à venir.

La région ceinte par la haute muraille noire est très étendue et ce n'est qu'à des lieues et des lieues de la ville, en un coin où personne ne s'imaginerait qu'il y eut encore des maisons, que se trouve une *ancienne forteresse* qui passe pour être hantée et qui abrite une crypte renfermant la bibliothèque la plus intéressante qui soit puisqu'elle contient le savoir ancien, celui qui permet à Teur de voir fleurir une extraordinaire civilisation. Un tel lieu est évidemment très protégé...

Au Nord de Nessus, à quelques jours de marche, la petite ville minière de *Saltus*, environnée de monticules de déchets abandonnés là par les mineurs, est la localité où se dressent des milliers de statues d'hommes et de femmes qui, dans l'espoir d'une résurrection personnelle, ont fait traiter leur corps afin qu'il devienne pour toujours imputrescible. Les tunnels des mines débouchent parfois dans des couches de ruines et dans des bâtiments anciens qui appartiennent à la fameuse *Cité Enterrée* d'où sortent certaines nuits des « choses » que la légende prétend gardiennes de

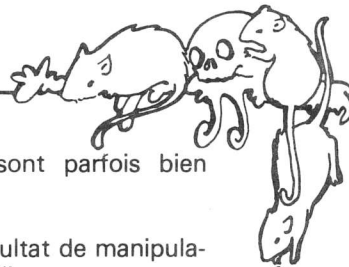
trésors fabuleux mais qui, pour une raison obscure, ravissent des animaux et même des enfants...

Sous les *Jardins du manoir Absolu* se trouve le plus grand palais de Teur. C'est le siège du pouvoir de l'Autarque (la plus haute autorité politique) et la résidence principale de la Cour. Il est difficile de savoir jusqu'où il s'étend exactement car, pour l'essentiel, ses toits et ses murs sont remblayés de terre, plantés d'arbres et de fleurs et paysagés. Si bien qu'il arrive souvent que des voyageurs marchent dessus sans le savoir. Il existe bien sûr des cartes décrivant les lieux mais elles sont incomplètes et contradictoires. En outre, aucune d'elles ne mentionne le *manoir secret*, second palais à l'intérieur du premier, car il se cache derrière la réalité tangible, protégé par un système optique ingénieux, trompant ceux qui l'ont pourtant sous le nez. Il comprend les appartements et le laboratoire de l'archimage de l'autarque, le Père Inire. Celui-ci est pratiquement le seul à connaître le moyen d'y pénétrer, mais qui sait, en cherchant bien...

Plus au Nord encore, la *ville de pierre désolée*, ville fantôme qui se déplace pour se retrouver toujours sur votre chemin, abrite parmi ses nombreux morts, un biomancien appelant à lui ceux dont la force vitale peut lui permettre de revivre. De nombreux aventuriers assoiffés de richesses ou d'aventures n'en sont jamais revenus...



Après avoir franchi la profonde faille qui barre l'accès au massif montagneux du Nord, il est possible d'atteindre le plus haut sommet de Teur, sculpté à l'effigie accroupie de l'Autarque dont la tête et les épaules fantastiquement immenses sont ensevelies sous la neige. Entre les genoux gigantesques de cette formidable statue se tient sa garde spirituelle, un ensemble de guerriers géants en armure métallique qui élèvent parfois leurs bras tendus vers les cieux et suivent de leurs yeux scin-



tillants la marche du soleil. A leurs pieds, de mystérieuses et silencieuses constructions aux formes diverses et dépourvues de fenêtres et d'ornementation cachent, dit-on, derrière leur porte, d'étranges secrets. Seul parmi elles, un édifice circulaire est ouvert et abrite la nacelle d'un géant à deux têtes qui prétend être l'autarque d'une infinité de mondes, dont Teur, mais qui, pour quelques raisons secrètes s'est retrouvé coincé là...

Bien plus à l'Est et dans une région plus basse mais tout de même plus élevée que le niveau de la mer, on peut découvrir le *lac Diuturna* presque aussi vaste qu'un océan. Perdus au milieu de son immensité bleue, flottent, poussés un peu partout par le vent, de véritables îlots de verdure faits de roseaux vivants dont les racines emmêlées constituent le fond. Sur sa rive septentrionale, installé comme un nid d'aigle sur le plus haut promontoire des falaises, se dresse un château dont la forme évoque parfois celle d'un bolet satan gigantesque, du moins lorsqu'un vaisseau céleste vient se poser au dessus de sa tour centrale. Depuis sa construction qui date de deux ou trois générations, de nombreux habitants des rivages du lac ou des îles flottantes ont disparus et disparaissent encore...

Un tel monde contient donc des endroits propres à piquer la curiosité des aventuriers. Mais avant de les laisser s'y aventurer, il est nécessaire de présenter les créatures extraordinaires qu'ils peuvent y rencontrer.

Un bestiaire fantastique

S'il existe des monstres sur le monde de Teur, rares sont ceux dont l'origine ou la présence est inexplicable. Cela ne fait que rajouter de la cohérence à la création de Gene Wolfe. Il aurait été facile de donner une justification simplement magique à leur existence. Mais, en réfléchissant aux conséquences biogénétiques de certaines manipulations, ou tout simplement de l'évolution, et en partant du principe que les contacts avec d'autres planètes sont possibles, il a su rendre vraisemblablement son bestiaire fantastique, bien qu'un certain mystère nimbe quelques créatures...

Dans la cité enterrée de Saltus, vivent des *hommes-singes phosphorescents*. Leur corps tordu et poilu, leurs longs bras, leurs jambes courtes, leur nuque épaisse et leurs dents taillées en dents de scie qui dépassent de la longueur d'un doigt de leurs mâchoires les font ressembler à des singes. Pourtant, l'aspect de leur visage et de leurs yeux énormes aux iris claires les rapprochent de l'homme.

Ces gardiens des trésors de la ville souterraine sont sans doute des humains qui ont subi de profondes altérations de leur nature en vivant dans des lieux obscurs et au contact de reliques. Une lueur obscurcie émane de leur fourrure et ils possèdent un mécanisme naturel de cautérisation des veines. Métamorphoses plus étranges que celle qui fait des perles avec du sable, les effets

biogénétiques de l'évolution sont parfois bien curieux...

D'autres créatures sont le résultat de manipulations scientifiques subtiles et délicates.

Des expériences d'un haut niveau technologique, inspirées par le savoir ancien ou par le contact avec des intelligences d'autres planètes, peuvent permettre la création de monstres divers.

Ainsi, il paraît que dans les sous-sols de la tour du Château de Diuturna sont produites des horreurs démentes, des créatures hideuses à deux têtes, à quatre bras, etc. Ces abominations sont extrêmement agressives et font montre d'une témérité suicidaire. Peut-être les disparus de la région servent-ils à alimenter la folie créatrice des mystérieux résidents du château.

Mais il existe aussi des hommes et des femmes qui veulent échapper à leur condition d'êtres pensants et réagir seulement à leurs instincts. Ils se font alors enlever la partie du cerveau qui est source de toute réflexion. Devenant ainsi des *zoanthropes*, ils ne sont plus acceptés par la civilisation et sont exilés dans les montagnes où ils vivent à la manière d'animaux, ne s'exprimant qu'en poussant des cris barbares et inarticulés. Il est difficile de les appeler des hommes car ils sont devenus de dangereuses bêtes, bien qu'ils aient conservé leur forme humaine.

Importé il y a très longtemps, comme bien d'autres choses des étoiles, l'*alzabo* remplace des espèces que les hommes avaient fait disparaître. C'est un animal dont l'intelligence est voisine de celle d'un chien. Sa taille et sa stature sont plus importantes que celle d'un homme moyen, ses quatre pattes armées de griffes plus grandes et plus fortes que les griffes d'un ours et ses mâchoires assez puissantes pour arracher une tête d'homme. Son regard rouge est très impressionnant, à mi-chemin entre l'intelligence de l'œil humain et l'innocence de la brute. Parcourant la montagne en liberté d'une allure fausement paresseuse, l'*alzabo* consomme des charognes et fouille les tombes. Lorsqu'il est nourri de chair humaine, il acquiert, pendant un certain temps, le langage et les réactions des êtres humains.

Venues aussi d'autres planètes, mais cette fois-ci en fraude, les *noctulites* sont de redoutables créatures que certains hommes utilisent pour se débarrasser de leurs ennemis. Faites d'une matière indéfinissable, absolument invisibles la nuit, elles assaillent leurs victimes pour se nourrir de leur chaleur. Fragments bruissants de ténèbre, elles sont appelées noctulites parce qu'elles opèrent en général après la tombée du soir quand on ne peut plus les voir. Lorsqu'elles sont repues elles pénètrent par les narines et par la bouche du cadavre pour se mettre en léthargie dans ses poumons. Leur propriétaire peut ainsi les récupérer et les redéposer dans un flacon hermétique où elles restent dormantes jusqu'à leur prochaine mission. Elles ont la capacité de se régénérer en plein vol, et chaque morceau arraché à leur corps devient une



nouvelle noctulite prête immédiatement à pomper de l'énergie.

Trop dangereuse à manier pour arriver en fraude sur Teur et trop complexe pour y être née, sans toutefois avoir une origine nettement précisée, du moins à la lecture des trois premiers volumes, la *salamandre* est une sorte d'être de soie luisante, brûlante et reptilienne à la fois, torduë et naine, rayonnante d'une énergie terrible et invisible qui produit une telle impression d'horreur pure qu'il est impossible de fuir ou d'attaquer immédiatement. Cette créature torride peut avoir l'allure d'une fleur géante flottant dans l'air ou encore celle d'un veillard bossu, enroulé dans un manteau noir trop grand pour lui. Elle attaque en émettant un éclair aveuglant, accompagné d'une abominable sensation de chaleur. Si son approche reste indétectable, sa présence s'impose d'un seul coup par une impression de chaud indéfinissable.

D'autres monstres ne sont pas sans rappeler les grandes terreurs cosmiques de la mythologie de Lovecraft. Il existe en effet, au plus profond des mers qui ceignent Teur, des puissances qui s'apprêtent à régner. Ces créatures sont d'une telle taille gigantesque qu'il leur est impossible de quitter les eaux de la planète car elles s'écraseraient sous leur propre poids. C'est pourquoi leur menace n'est pas directe, en ce sens que ces *monstres marins* ne peuvent pas s'attaquer physiquement au monde en le frappant de leurs poings, par exemple. C'est par la pensée qu'ils enrôlent leur suppôts qu'ils jettent contre tout ce qui va à l'encontre de leur volonté...

Pour subsister dans un décor aussi étrange, peuplé d'extraordinaires créatures, les hommes ont organisé la société d'une manière rigide. Le respect de certaines lois et l'acceptation de certaines coutumes sont nécessaires à leur survie et modèlent leur comportement.

Une société et des coutumes originales

Dans les appendices du deuxième tome de l'œuvre de Gene Wolfe (*La Griffes du Demi-Dieu*) ont peut trouver une description complète de l'organisation politique et économique du monde de Teur. Sept classes sociales spécialisées exercent des activités définies strictement et s'apparentent quelque peu aux castes hindoues de notre terre. Curieusement, l'une d'entre elles regroupe des êtres étranges, les *cacogènes*, encore appelés par les gens cultivés les extrasolaires ou les hiérodules. Ils se particularisent, entre autre, par le fait qu'ils sont craints et détestés par la population et qu'ils portent des masques exprimant leur état d'âme. Ainsi, lorsqu'ils veulent circuler librement et sans problème, ils se composent le visage d'un homme mûr, raffiné, prudent et réfléchi. Par contre, ils montrent leur agressivité en portant des masques hideux d'insecte, de lamproie ou de lèpre au stade terminal. Ils ont de puissants pouvoirs grâce auxquels ils s'insèrent malgré tout dans la

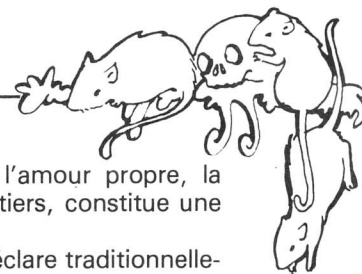
société. Ils sont ainsi capables de se défendre en émettant des rayonnements à intensité variable qu'ils utilisent soit pour tenter de détourner l'adversaire, soit pour le tuer. Leur rôle officiel consiste à faire le commerce d'appareils trop sophistiqués pour être construits sur Teur.

Les activités professionnelles des habitants du monde ne peuvent s'exercer que dans le cadre des quelques cent trente cinq guildes existantes, dont les structures et le fonctionnement se rapprochent de ce que nous imaginons. Séverian, le héros du Livre du second soleil de Teur est un membre de la guilde des bourreaux moins communément appelée l'Ordre des Enquêteurs de Vérité et des Exécuteurs de Pénitence. Pris en charge dès son plus jeune âge par celle-ci, il est entraîné depuis toujours à ne pas juger mais à exécuter les sentences telles qu'elles sont ordonnées par les Tribunaux du pays. Infliger les tortures et procéder à des exécutions est véritablement un art. Les carnifex (bourreaux) ne sont donc généralement pas des aventuriers mais plus simplement des fonctionnaires d'un type particulier qui, dans certains cas comme l'exemple de Séverian le montre, peuvent être obligés de quitter leur office et de parcourir le monde, faisant le commerce de leur art chaque fois que l'occasion se présente. N'ayant pas un goût particulier pour les combats mais une connaissance parfaite du maniement de l'épée ou de la hache, un bourreau est un redoutable adversaire lorsque cela est nécessaire. Il ne faut pas non plus oublier qu'il est aussi capable de se défendre par des moyens qui, s'ils ne sont pas spectaculaires, sont cependant très efficaces au corps à corps. Ainsi par exemple, peut-il d'un geste plonger sa victime dans une profonde torpeur pendant quelques minutes, sans qu'elle s'en rende compte. Son habileté et son efficacité lui garantissent assurément des débouchés professionnels sûrs.

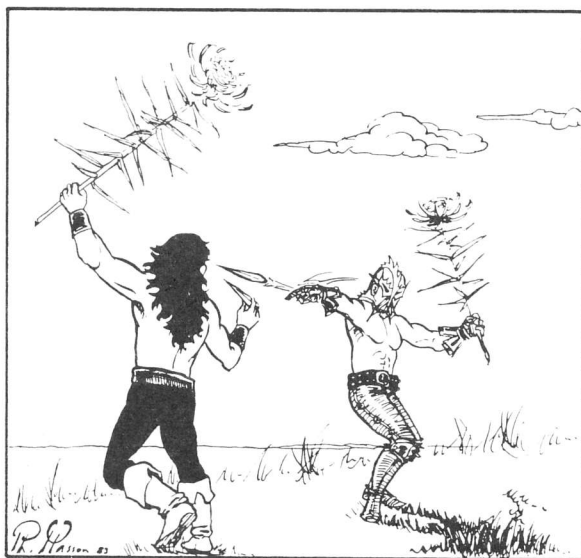
Certaines coutumes du monde de Teur présentent un intérêt particulier. Ainsi en va-t-il de l'étrange *interdiction d'utiliser les routes* car, pense l'Autarque, les déplacements favorisent l'esprit de révolte. Le commerce ne pouvant se faire que par voie d'eau, les villes sont situées le long du cours des fleuves les plus importants et les marchandises qui entrent et qui les quittent peuvent, de cette façon, être plus facilement taxées. Les routes existent encore mais sont en mauvais état. Elles sont surveillées par des patrouilles qui ont ordre de tuer toutes personnes qui s'y trouve — règle d'autant mieux suivie qu'elles ont le droit de pillage sur tous ceux qu'elles abattent. Les voyages se font donc par monts et par vaux, à travers champs.

Un autre usage mérite qu'on s'y arrête, bien qu'il nous soit plus ou moins familier déjà. Il s'agit du *duel*.

Combat à main armée entre deux adversaires dont l'un a offensé l'autre, le duel n'est pas un passe-temps cruel et frivole pour aventuriers désœuvrés, mais plutôt la ressource suprême dans les cas graves et exceptionnels où les lois sont impuissantes à sauvegarder l'honneur. Il trouve sa



place dans des sociétés où les vertus guerrières sont placées au-dessus de toutes les autres, ne serait-ce que pour une simple question de survie et d'ordre social. En partant du principe qu'un homme vivant est plus utile à la société qu'un homme mort (parce qu'il peut être capable de défendre l'Etat et même d'engendrer des enfants), le duel a pour but de réduire le nombre des morts et d'empêcher les meurtres qui sont le résultat de querelles de parents, d'amis ou de simples relations. En cas de meurtre par exemple, deux personnes meurent : la victime et le meurtrier, s'il est retrouvé. Le duel, quant à lui, n'en tue qu'une et encore pas toujours... Il supprime aussi le jugement des Tribunaux qui ne fait parfois qu'ajouter à la colère des parties et amener des complications coupables et des actes criminels car, quel que soit le résultat du duel, il ne peut y avoir de reproche ultérieur, l'offense est lavée et tout est fini. Il évite en plus que l'institution policière n'utilise trop de personnel armé à des tâches concernant des conflits d'ordre privé alors qu'elle doit aussi assumer la sécurité intérieure et extérieure du pays et libère en outre les tribunaux d'affaires difficiles dans lesquelles l'honneur est considéré comme le mobile principal de l'action en justice, alors qu'il est si malaisé d'en indiquer le sens véritable. C'est pour ces raisons et d'autres sans doute, que personne ne songe à contester sa légitimité et qu'il est considéré comme un auxiliaire indispensable de la justice.



N'étant pas un combat singulier ordinaire mais une rencontre préméditée de part et d'autre dans laquelle les armes sont prises pour arbitres d'une altercation privée, le duel fait l'objet de règles et de formalités précises. Le choix des armes constitue une prérogative avantageuse. C'est pourquoi il est important de bien préciser l'offense pour savoir qui est exactement l'offensé car c'est à lui de choisir. C'est bien sûr là une question de faits, laissée à la libre appréciation du maître de jeu. Il est difficile de donner une énumération quelconque de toutes les façons de se sentir injurié mais plus généralement, il est possible de dire que toute parole, tout écrit,

dessin, geste, coup blessant l'amour propre, la délicatesse ou l'honneur d'un tiers, constitue une offense.

La provocation en duel se déclare traditionnellement de deux manières, soit par lettre missive appelée cartel, soit par le jeu d'un gant ou, comme Gene Wolfe le propose, par la remise d'une pierre d'averne si le défiant désire se battre avec la fleur du même nom. L'affaire étant dès lors engagée, toute discussion est impossible et celui qui a reçu le défi est mis en demeure de se présenter le soir même sur le théâtre du combat, au risque d'être attaqué en n'importe quel lieu soit par le défiant lui-même, soit par des assassins professionnels qu'il peut engager sans souiller son honneur. Les duels se déroulent sur un espace souvent nommé Champ Clos parce qu'il est délimité par des barrières ou des cordes (pouvant être déplacées en fonction des besoins) autour desquelles se pressent les spectateurs et dans lequel seuls sont admis les duellistes. L'épreuve doit commencer à un moment précis, selon un rituel propre à chaque champ clos. A Nessus par exemple, une première sonnerie de clairon fait savoir que les combats peuvent débuter dès que les adversaires sont prêts ; la seconde indique que tous ceux qui ont reçu un défi et qui ne sont pas sur les Champs Sanglants sont considérés comme s'étant dérobés. Le duel n'est pas obligatoirement mortel, il peut être décidé que ce sera un duel au premier sang, c'est-à-dire qu'il s'arrêtera à la première blessure reçue par l'un des combattants, si insignifiante soit elle. En compensation le vainqueur se verra accorder les vêtements et les armes du vaincu ou autre chose.

Le duel est bien sûr une institution émanée de l'esprit guerrier et appropriée à la rudesse des mœurs d'un peuple conquérant. Cependant, l'égalité relative des chances, malgré la différence éventuelle des forces, lui enlève son caractère barbare et odieux. En effet, l'épée à la main, il ne suffit pas d'être le plus habile, il faut aussi être le plus prudent et surtout le plus brave car en réalité, les vrais arbitres du duel ne sont pas les armes mais le sang froid et le courage. Mais cela est-il traduisible en termes de jeu ?

Coutumes étranges mais compréhensibles se justifiant par des raisons réfléchies et qui donnent au comportement des personnages une profondeur remarquable...

Pour faire bonne mesure, il me reste à vous parler de quelques objets dont les vertus extraordinaires ne prennent pas forcément leur source dans une magie mystérieuse mais bien plutôt dans l'application de principes scientifiques simples.

Des armes et articles divers

Parmi les armes remarquables du monde Teur, il en existe trois qui méritent qu'on s'y arrête. Si les deux premières ne sont pas à vrai dire extraordinaires, la troisième ne manque pas d'originalité.

Terminus est est une épée particulière que Séverian reçut de son maître au moment de son départ



de la guilde. C'est une lame redoutable, de forme droite au bout carré, sur laquelle sont gravés les mots anciens « Terminus est », ce qui signifie : « ici se trouve la ligne de Partage ». C'est une arme de qualité, légère quand on la soulève, pesante quand on la fait redescendre, si bien que quelqu'un qui ne la connaît pas peut avoir l'impression qu'elle se tord et ondule comme un serpent quand il la saisit. Cette caractéristique tient au fait qu'à l'intérieur et tout au long de la lame court un conduit creux contenant un métal plus lourd que le fer qui coule comme de l'eau et appelé hydragyre.

La massue chantante est, quant à elle, un bâton nouveau, d'essence magique (ou peut-être vient-elle d'un monde technologiquement très avancé), dont une extrémité est constituée par une boule phosphorescente qui rayonne d'une lumière d'un blanc jaunâtre. Elle produit une sorte de borborygme aigu, sur une seule note, semblable au son enchanteur et insupportable à la fois que produit un verre de cristal dont on frotte le rebord du doigt. L'émanation sonore et la lumière malsaine de l'arme provoquent une terreur difficilement contrôlable et seules les personnes possédant une arme de jet pourront être capables de réagir correctement si, bien sûr, elles se trouvent assez loin.

Ces deux armes ressemblent fort à quelques détails près à celles que vous êtes sans doute habitués à rencontrer. Il n'en est sûrement pas de même pour celle qui suit.

La fleur d'averne est utilisée sur le monde de Teur, spécifiquement par les duellistes. Ils doivent la cueillir eux-mêmes, dans des Jardins Botaniques de Nessus, selon une technique précise et périlleuse car ses feuilles sont empoisonnées. Cette arme redoutable et encombrante est une plante constituée d'une tige raide au long de laquelle poussent des feuilles rigides et pointues, effilées comme un rasoir. Une fleur grande et luxuriante dont les pétales s'ourlent d'une manière ordonnée selon un réseau complexe évoquant une spirale placée sur un disque en mouvement la termine. L'averne peut s'employer comme une masse d'arme dotée de dents venimeuses. Mais, il est aussi possible de détacher les feuilles de la tige et de les utiliser comme de véritables lames sans poignée et les lançant, soit pointes en avant comme un poignard, soit en les faisant tourner rapidement sur elles-mêmes afin qu'elles coupent de leurs tranchants tout ce qu'elles rencontrent sur leur passage.

Cependant, se battre avec une fleur d'averne n'est pas aussi aisé qu'il le paraît. Sans parler des difficultés rencontrées lors de sa cueillette, il faut remarquer que le dessin tourbillonnant de la fleur obnubile chaque fois qu'on la regarde (par exemple pour enlever une feuille), que la chaleur de la main excite la plante qui cherche alors à se retourner contre celui qui la dirige, que si l'on tient l'averne trop près de soi, on risque d'être éraflé au bras ou à la poitrine et donc de s'empoisonner soi-même, etc.

Si l'on peut lutter de cette façon singulière sur le monde de Teur, on peut aussi y faire de bien étranges expériences.

Ainsi, grâce à l'*alzabo analeptique*, il est possible de communier avec le passé ou plus exactement de s'unir pendant quelque temps, d'une manière hallucinante, à une personne décédée et de la sorte de s'imprégner de toutes ses connaissances. L'usage de ce produit distillé à partir d'organes appartenant à l'alzebo reste cependant peu répandu car il nécessite une conduite que beaucoup jugent répugnante ou effroyable. En effet, avant d'ingérer l'analeptique, ce qui en soi ne pose pas de problème, si ce n'est que le liquide est amer et fétide, il faut déterrer, si besoin, le mort dont on veut violer la mémoire, le vider comme un poulet, le rôtir et, après avoir bu la drogue, manger un morceau de la chair cuite... Le voyage dans les souvenirs du défunt peut alors commencer... Les effets secondaires sont en principe inexistantes sauf pour celui qui a bien connu le mort de son vivant car des impressions communes peuvent provoquer une grande confusion d'esprit.

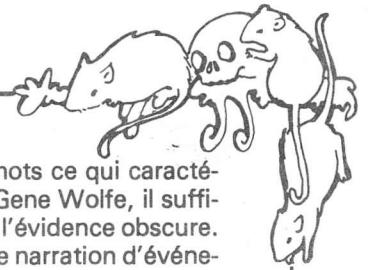
Si l'usage de l'alzabo analeptique et le rite antropophage qui l'accompagne sont considérés par certains comme un mal nécessaire car c'est un des moyens permettant de faire ressurgir du passé le savoir ancien, la majorité des habitants de Teur n'approuvent pas cette pratique. C'est pourquoi, les cimetières font l'objet d'une surveillance nocturne très stricte.

Etrange aussi est la possibilité qu'ont les habitants de Teur d'emprunter des moyens techniques curieux pour se transporter dans d'autres mondes. Dans le Manoir Secret et peut-être ailleurs, se trouvent, en effet, des instruments bizarres comme *les Miroirs du Père Inire* et *le Livre Géant aux Pages-Miroirs* qui permettent de voyager instantanément d'une planète à une autre et même d'un système solaire à un autre.

Ces machines astronautiques sont constituées de surfaces planes réfléchissantes, optiquement parfaites qui piègent la lumière et exploitent ses propriétés, d'une manière scientifiquement subtile pour dématérialiser et rematérialiser le corps de celui qui se soumet à leurs effets. Une obscure théorie, dont Gene Wolfe a le secret, provoque chez le lecteur attentif une grande perplexité doublée de la vague intuition que ces miroirs fonctionnent en respectant des lois proches de celles qui gouvernent la théorie ondulatoire de la lumière d'Huygens-Fresnel...

Conclusion

J'espère que ce long article (rassurez-vous, c'est exceptionnel) vous a montré comment, en cherchant bien, il est possible de trouver dans une production littéraire des éléments utiles pour originaliser le monde de vos aventuriers. Tout ce que je vous ai présenté devrait en principe être facilement



exploitable dans le cadre de différents systèmes de jeux.

Ce que la lecture du Livre du second Soleil de Teur peut vous apporter, outre le plaisir de lire une œuvre dense, envoûtante, étrange, attachante et d'un ton nouveau, c'est l'envie de présenter à vos joueurs un milieu naturel et social cohérent qui sera d'autant plus vraisemblable qu'il reposera sur une construction littéraire incroyablement précise.

Bien sûr, je regrette de n'avoir pas encore pu lire en français le quatrième tome de la série. Je ne doute pas que bien des mystères qui me sont pour le moment encore opaques trouveront une lumineuse explication lorsque, comme Séverian, je serai arrivé au bout de ma quête. Toutefois, il faut que je vous prévienne, en lisant le Livre du second soleil de Teur, il vous arrivera sûrement d'être dérouté par de limpides explications. L'auteur, plutôt que d'inviter le lecteur à faire une excursion dans un monde nouveau, s'adresse à lui comme s'il y vivait ou y avait vécu...

S'il fallait dire en quelques mots ce qui caractérise le style et la démarche de Gene Wolfe, il suffirait de dire qu'il est le maître de l'évidence obscure. Son récit n'est pas que la simple narration d'événements merveilleux, c'est aussi le prétexte d'une découverte sur le sens profond du mystère. Racontée par un autre, la longue marche de Séverian serait sans doute intéressante, mais racontée par Gene Wolfe, elle devient en soi une expérience que chaque lecteur fait personnellement. Le Livre du Second soleil de Teur fait partie de ces ouvrages qui vous laissent une drôle d'impression parce que votre imagination est constamment amorcée et qu'il vous reste à la laisser filer vers la découverte de vos propres possibilités.

De toute évidence, le Livre du Second soleil de Teur est une œuvre très subtile qui n'a rien de commun avec les récits à quatre sous qui ont valu à l'épopée fantaisique sa réputation de littérature simpliste.

L'auteur :

Gene Wolfe est né à New York, en 1931

Son premier texte de science-fiction paraît en 1967, et il obtient, en 1973, le Nébula de la meilleure « novella » pour *la Mort du Dr Ille*. Auteur d'une centaine de nouvelles et d'un remarquable roman : *La Cinquième tête de Cerbère*, Gene Wolfe devient véritablement célèbre en publiant l'imposante tétralogie du *Livre du Second Soleil de Teur*, dont trois volumes : *L'Ombre du Bourreau*, *La griffe du Demi-Dieu* (prix Nébula 1982) et *L'Épée du Liseur* sont parus en France à ce jour. Le tome final, *La Citadelle de l'Autarque*, récemment publié en Angleterre va paraître incessamment chez nous. L'ensemble constitue une des œuvres les plus originales de ces dernières années et selon Dave Langford (critique littéraire de White Dwarf), auquel je m'associe, « la meilleure chose qui soit parue en « science-fantaisie du futur lointain » de puis *Un Monde Magique* de Jack Vance.



TRAVELLER

par Pierre Zaplotny

Ça allait ! L'attraction de la déjà lointaine Felice n'était plus suffisante pour perturber les énergies qu'allaient libérer les délicats bobinages des hyperpropulseurs. Tout le monde était à son poste. Le capitaine Caddyn et sa femme, sur la passerelle, attendaient le feu vert de Yéhoagim, qui couvait ses machines comme un uluhoy de Giscra ses tétards. Gairsen, pas trop inquiet quand même, vérifiait l'incroyable bricolage qu'il avait réalisé pour rétablir le circuit électrique de la cale, tombé en panne deux jours plus tôt. Joel Bouchain devait fulminer d'avoir été commis steward d'office, mais sur Felice, ces dames portaient la culotte et les deux riches négociantes avec qui Diana prenait le thé n'auraient pas accepté d'être servies par une femme.

— « C'est bon ! » dit le chevalier sans fortune qui gagnait sa vie comme ingénieur.

La main de Caddyn s'approcha d'une manette et l'abaissa. Un léger frémissement parcourut les structures de l'« Armande ».

— « Navire détecté ! Sortant de l'hyperespace. Distance 5 x 10 puissance 7 mètres. Cap et vitesse non encore déterminés ».

Quel était ce vaisseau ? Ils ne le sauraient jamais ! L'Hydrogène liquide se ruait dans la génératrice afin d'étancher la soif insatiable des propulseurs de saut. On ne pouvait plus rien arrêter.

Les étoiles se tordirent. Constellations prises de folie. Soleils rendus arc-en-ciels lumineux dont le bleu se ruait vers le navire, tandis que le rouge le fuyait. Felice disparut, happée par le vide, gommée par la vitesse que le petit cargo indépendant semblait plus subir que maîtriser et qui allait lui faire atteindre Illinyane en une semaine, à 5,6 années-lumière de là.

Une longue main couleur ambre, dont chaque ride dénotait la noblesse, désigna le délicat service en fleurs minérales d'Ophyon.

— « Garçon ! Resservez-nous du thé, mon ami ! »

Diana eut du mal à ne pas rire de l'air accablé affiché par le steward improvisé.

Point n'est besoin de supernovae impronptues, de trou noir ravageur, de croiseur Zhodani importun ou d'autre événement aussi violent pour passer une soirée aventureuse. L'univers de Traveller est fascinant, même dans son quotidien. La vie à bord d'un cargo marchand peut faire passer de longues soirées et poser des problèmes aux joueurs sans qu'un seul coup de feu ne soit tiré. Prenons l'exemple d'un voyage banal.

« Le cargo a quitté Felice pour Illinyane... ».

Ces simples mots, cette petite phrase, impliquent une foule de choses.

Le navire est un cargo de deux cents tonnes. L'équipage, théoriquement de trois, est ici porté à cinq. Le capitaine qui paie de lourdes mensualités a intérêt à rentabiliser au maximum chaque voyage. Ce qui nous ramène à Felice.

FELICE E-865558 5 PAS DE BASE
PAS DE GEANT GAZEUX

— « Ça va, on pourra respirer normalement ! »

Cette planète aurait été un rêve pour les moutons terrestres. A moitié herbeuses, à moitié marécageuses, ses douces collines sont le seul paysage qu'il est possible d'y trouver et ce, quel que soit le méridien où l'on se place. De gros animaux placides aux longs poils soyeux, les Amrans, s'y promènent paresseusement dans une vie qui n'est que nourriture, défécation et reproduction. Le système écologique fonctionne bien. Si bien que toute tentative d'implantation de vie extérieure s'est soldée par un échec. Sauf pour l'homme, bien entendu. Car une petite colonie de tisserands vit ici. Les poils des Amrans, que l'on transforme par des procédés multimillénaires, donnent de merveilleux tissus qui, dit-on, plaisent aux élégants de l'Impérium, là-bas, par delà les étoiles...

A l'écart des routes spatiales, Felice ne dispose que d'un petit spatioport de classe E. Une piste en béton permet les atterrissages en vol plané, procédé économisant le carburant. On ne peut y effectuer pratiquement aucune réparation, à moins de pouvoir bénéficier de l'aide d'un gros navire en escale. Pour le ravitaillement en

Un voyage

carburant, il n'y a qu'un grand marécage à trente kilomètres. L'ensemble est complété, si on peut dire, par une balise automatique et un bureau de douanes qui n'ouvre que lorsqu'arrive un navire.

Lorque Caddyn et son équipe se sont posés, ils savaient tout cela, et bien d'autres choses. Mais comme toujours, la réalité d'un monde est ailleurs que dans les mémoires bibliographiques d'un ordinateur, si renseignées soient-elles.

Ce qui intéressera des marchands dignes de ce nom, c'est le marché situé à l'extérieur de l'enceinte électrifiée de l'astroport (Electrifiée ?!!)... Qui dit marché dit ville, donc courtiers, bars, rumeurs, contacts !

L'équipe ira donc boire un verre.

— « Tu viens, Diana ? »

— « Non, il faut que je termine ce fichu mémoire sur l'art pré-spatial des amibes pensantes d'Elenore VI ».

— « Bon appétit ! »

Les douanes. L'arbitre qui, jusqu'à présent se contentait du rôle de conteur, commence à faire chauffer ses dés. La question rituelle sera : « Qu'avez-vous sur vous ? ».

Elle est moins anodine qu'il n'y paraît. Faisons abstraction des paranoïaques qui veulent absolument emmener trois dagues, le localisateur à inertie, la ceinture antigravité et, pourquoi pas, l'armure de combat et le fusil laser. Sur un monde très isolé, comme l'est Felice, des objets anodins peuvent choquer. Sur un monde sec qui vit d'une récolte de fourrage par an, un simple briquet peut soulever l'opprobre. Une cargaison particulière, même en transit, peut heurter des tabous religieux, culturels, sociaux. Bien sûr, dans la plupart des cas, les données bibliographiques du vaisseau auront averti l'équipage. Mais peut-être ne sont-elles pas parfaitement à jour ?

La ville s'appelle Fellicat. Le maître du jeu la décrira en essayant de rendre la sensation de nouveauté que ressentent les voyageurs. Comme il n'y a sur Felice que de l'herbe, des « brouteurs » et de l'eau, Fellicat sera construite avec des matériaux d'importation : préfabriqués standards pour la, disons, banlieue et pierres de taille, bois, cristal achetés hors planète à des prix fabuleux pour le centre ville.

Les deux dés roulent derrière le paravant...

1 & 2 : Des paysans. Description d'un véhicule pétaradant qui se gare. Une femme à la peau ambrée en descend. Sa longue chevelure comporte deux trasses retenues par un ruban rouge. Elle porte un superbe poncho orné de motifs chatoyants. Elle est suivie par un homme dont les yeux restent baissés.

Les deux dés repartent...

05 : Hostile, Bousculade. Curieusement, bien que ce soit Yeohagim qui ait heurté la dame, celle-ci s'en prend avec virulence à la seule femme du groupe : Armande du Plessis-Bellière, l'épouse du capitaine.

— « Alors, c'est pas parce qu'on peut se payer quatre mecs qu'il faut se croire tout permis ! »

Premier indice. Des joueurs dignes de ce nom auront compris à cette phrase que le matriarcat règne sur Felice. Ce n'était pas dans la bibliographie. Ceci a des conséquences appréciables pour la dynamique de l'équipe. Les femmes négocieront. Les hommes joueront la soumission. Tout sera fait pour que rien ne choque les indigènes.

Le maître du jeu fera en sorte que tout se termine sans trop d'incidents. Il ne s'agissait là que d'une automobiliste irascible et quelques excuses arrangeront tout. A moins, bien entendu, qu'il n'y en ait un qui trouve malin de sortir sa dague...

A la recherche d'un troquet...

La première impression s'estompe. La ville reprend une dimension, une réalité. Par exemple, ce caniveau au centre de la chaussée goudronnée, malcommode au possible, gênant la circulation des véhicules de technologie 5 (combustion interne), indique que les premiers colons furent « transplantés » d'un monde médiéval. Illégal au possible, mais la plus proche base scoute est à 25 années-lumière, alors...

La périphérie est en fait une petite zone d'industries artisanales et l'on peut entendre, de proche en proche, le bruit d'un métier à tisser. Manuel, s'il vous plaît ! Les passants ont une curieuse attitude. Les femmes sont en plus grand nombre. Lorsqu'un homme les accompagne, il marche deux pas en arrière, tête baissée. Tous sont vêtus de riches étoffes chatoyantes qui ont l'air de fort bien les protéger des pluies incessantes. Les femmes portent deux types de coiffures. De longs cheveux parsemés de petites tresses fixées au moyen de rubans verts, rouges, noirs, jaunes ou bleus, ou bien de somptueux chignons retenus par des peignes richement décorés. Les hommes ont les cheveux ornés de fleurs, de perles et de rubans. La couleur de ces cheveux varie de l'or fin au cuivre pâle. Superbe !

Le maître du jeu insistera sur le fait que les hommes n'ont pas l'air efféminés et que les femmes sont féminines. Le but de cette description, de cette promenade, est de faire ressentir à quel point cette civilisation est différente.

« Bar du fin tisserand ».

Des tables sont installées en terrasse. Insensibles à la pluie qui tombe, des femmes, jeunes pour la plupart, discutent bruyamment. Des chopes à couvercle, posées devant elles, fument bizarrement. Bien que peignées avec soin, aucune des consommatrices n'a de coiffure particulièrement élaborée, ce qui tranche avec toutes les rencontres faites jusqu'à présent.

Au passage du groupe, les conversations s'arrêtent. Des regards scrutateurs et peut-être envieux, suivent les cinq marchands. Ceux-ci entrent dans le bar.... □

(à suivre)

e banal...

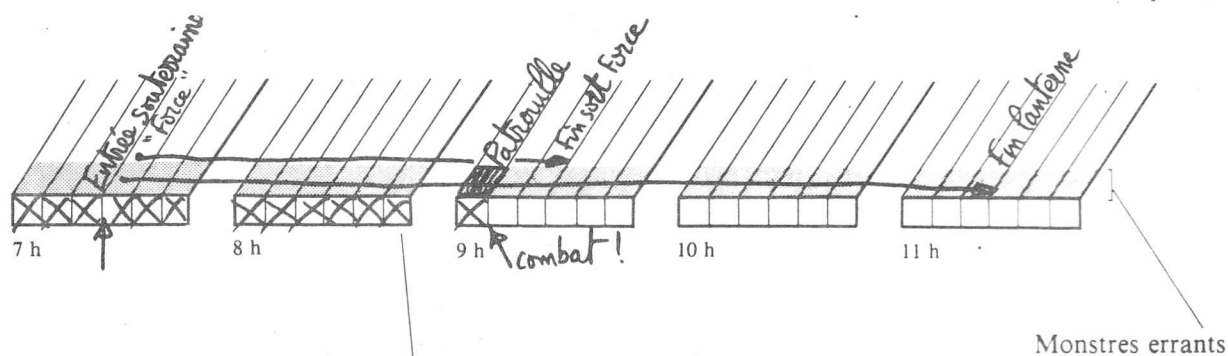


Runes vous aide par Sylvain Donnet

Une feuille de temps pour MJ

Cette feuille est destinée à vous permettre de compter le temps de jeu dans une partie. Elle ne prétend nullement être indispensable mais constitue simplement une aide à la maîtrise.

Pour des raisons de commodité et de facilité d'emploi, la fiche que nous vous présentons ne pourra certainement pas être utilisée pendant toute la durée de votre partie ou de votre campagne. N'hésitez pas à en utiliser plusieurs de suite en photoco-



piant le modèle ci-contre. La date à indiquer sur chaque feuille en haut, est la date de jeu.

La feuille est divisée en trois parties :

La première partie est constituée d'une journée de 24 heures divisée en tours de 10 minutes. Chaque début d'heure est repéré par un numéro. Cette partie vous permettra de noter les rencontres, les longues durées de sort, de torche...

La deuxième partie représente dix tours, divisés chacun en dix minutes (*rounds*). Elle est plus spécialement destinée aux combats.

La troisième partie représente 28 cases pouvant symboliser un mois de 4 semaines de 7 jours ou simplement 28 jours. Cette partie vous permettra de vous repérer dans votre propre calendrier ou de compter le temps sur une échelle plus grande que celles offertes par les deux autres parties.

Plutôt qu'un long discours, les quelques exemples sur cette page vous permettront de comprendre comment utiliser cette feuille de temps.

Décompte des tours

1	Retenue Personne
X	Missile Magique
X	Silence
X	Cynthia tombe
X	
X	
X	
X	
X	Fin sort FAP
X	Fin sort Sil.

Faits importants
du combat

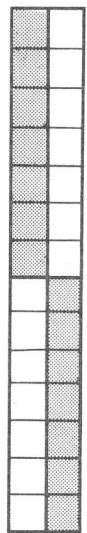
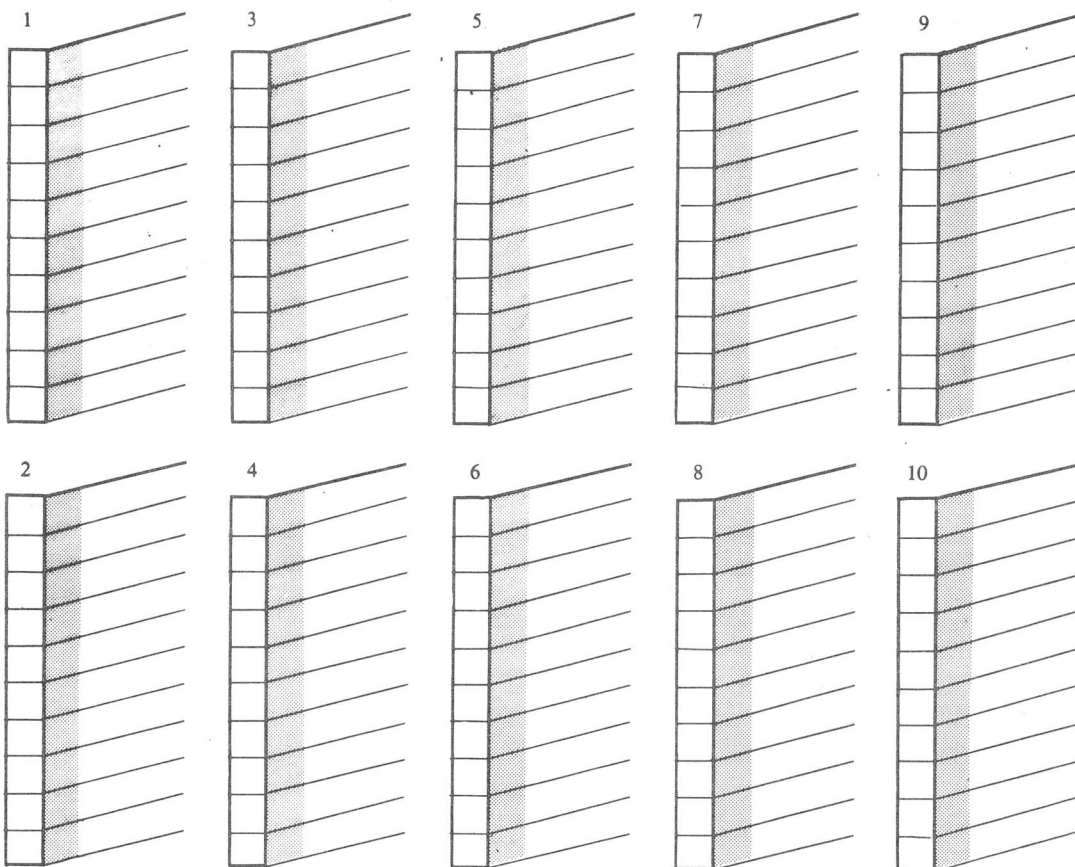
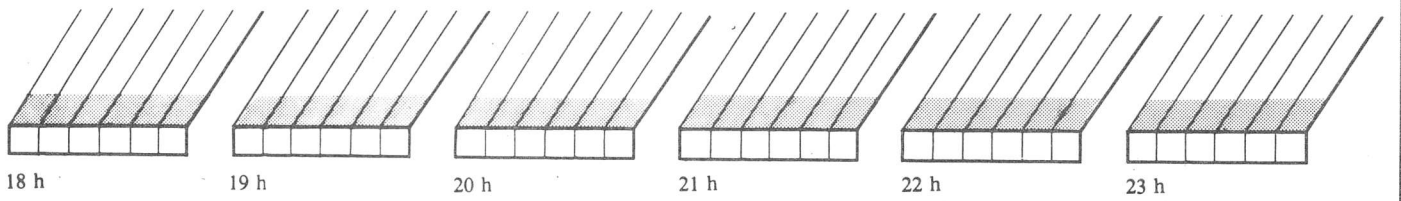
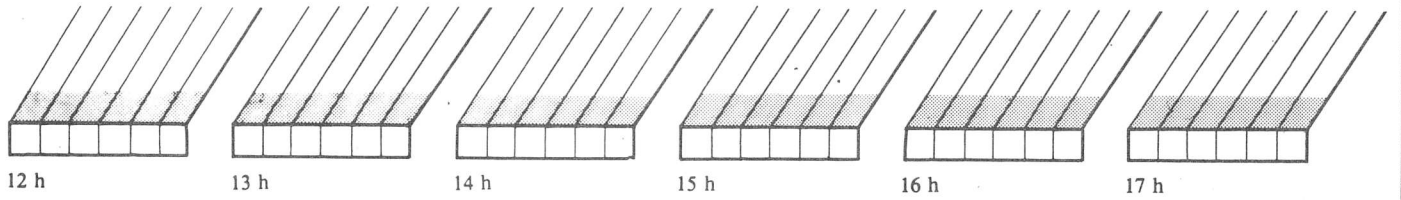
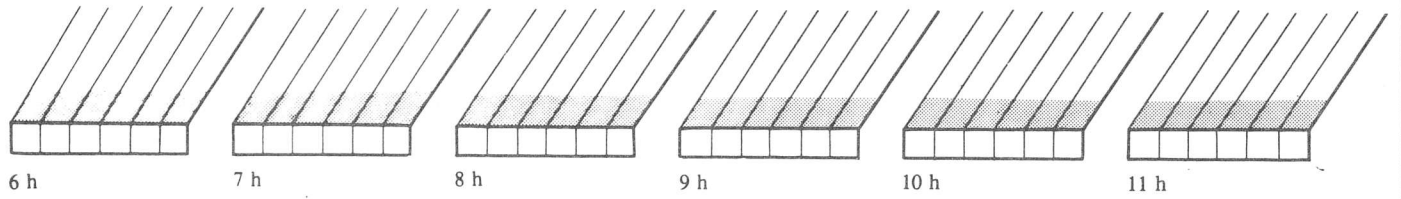
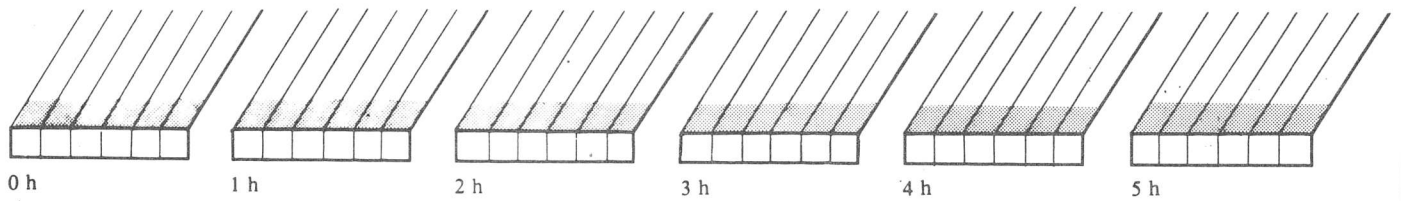
Décompte des rounds

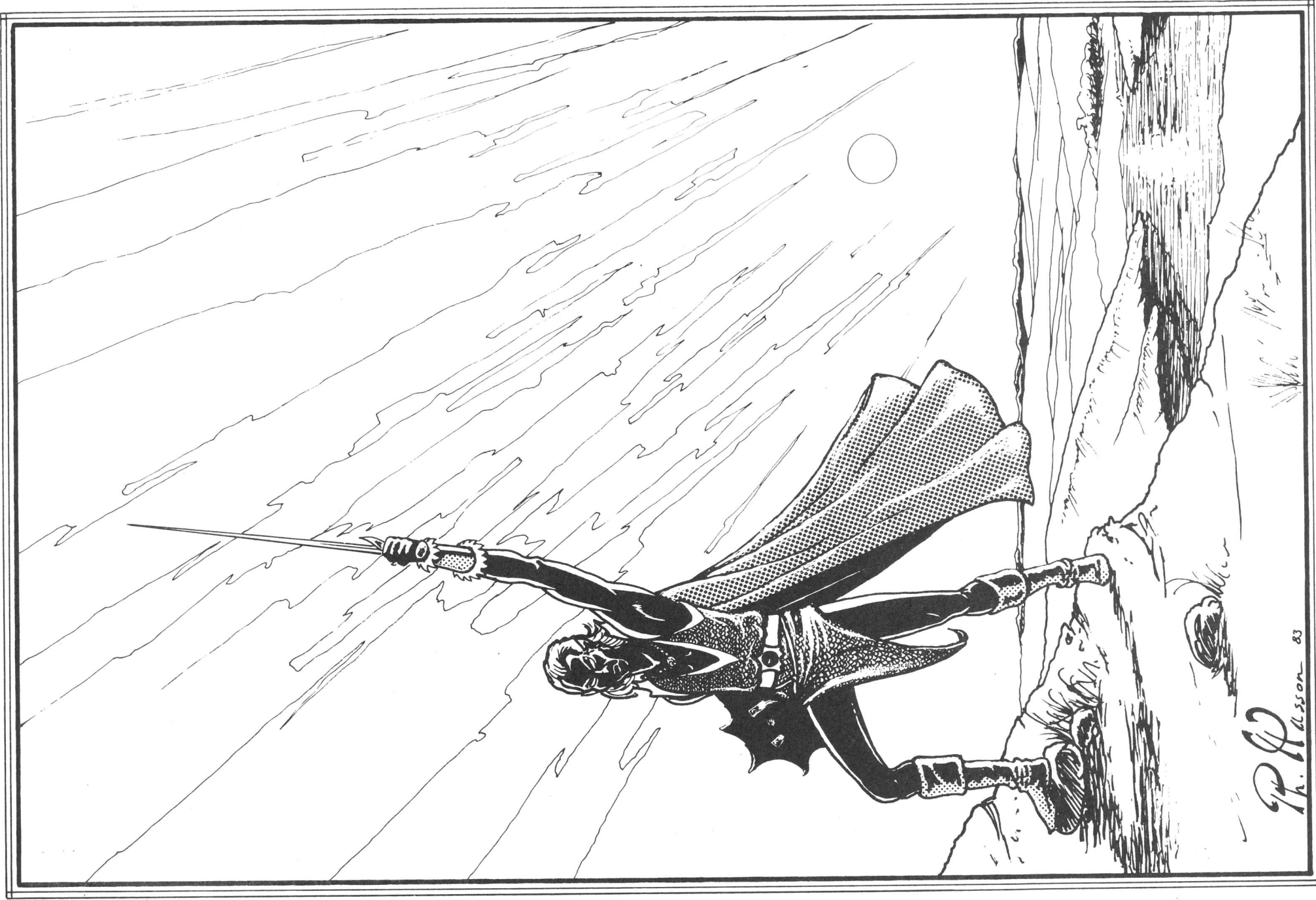
2	
X	Soins Cynthia
X	
X	Fin combat!
X	

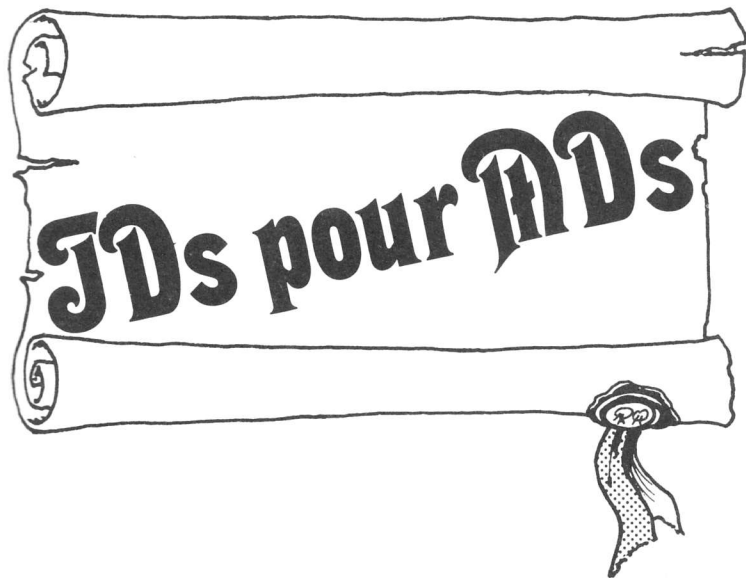
Bon amusement.

FEUILLE DE TEMPS

Date







Arrière-plan (pour les joueurs) :

De retour d'une de vos aventures, alors que vous traversez le calme royaume de Pokôj, une bien étrange histoire parvient à vos oreilles attentives.

Le célèbre Marek, demi-elfe druide et grand ami de Krôlik IV, roi de Pokôj, aurait disparu. Dans la capitale, Pirâk, on raconte qu'il était le confident du roi, et particulièrement savant dans deux domaines forts différents : l'alcool, son vice, et les arbres, sa passion ; sa spécialité étant les chênes, qu'il connaissait mieux que personne.

Il y a de cela dix jours, deux individus bizarres, porteurs d'une bombonne que l'on a cru emplie de vin exotique, sont venus à la cour, et ont demandé à parler à Marek. Peu après, il quittait la ville en leur compagnie. Il n'a pas reparu depuis, ce qui n'est pas du tout dans ses habitudes. De plus, il a laissé toutes ses affaires personnelles dans ses appartements. De nombreux domestiques ayant vu les mystérieux visiteurs, toute la ville fut rapidement informée de leur apparence : ils ressemblaient à des elfes, bien que ceux-ci soient assez rares dans la région. Leurs démarches, leurs silhouettes, leurs cheveux mêmes faisaient penser aux *belles gens*. Cependant, leurs visages, dissimulés derrière une capuche grise, semblaient avoir une teinte particulièrement foncée. En outre, la lumière les gênaient : ils recherchaient les endroits obscurs, et clignaient perpétuellement des yeux.

Bien entendu, certaines personnes, dont le roi, n'ont pas manqué d'effectuer le rapprochement entre cette sombre histoire et la mystérieuse légende des « elfes ténébreux » du lac d'Olecko.

Le royaume vivant en paix, votre compagnie n'a guère de mal à obtenir une audience de sa Majesté le roi Krôlik IV. Sur votre requête, celui-ci vous conte cette fameuse légende.

« Il y a de cela un millier d'années, disent nos sages, existait tout près d'ici, à une trentaine de lieues au nord, une principauté appartenant aux elfes gris. Le centre de ce petit royaume était un lac, nommé le lac d'Olecko. Tout semblait indiquer que ce pays était prospère, sans ambitions, et tout à fait tranquille. Néanmoins, très peu d'étrangers étaient admis à y entrer, ce qui intriguait beaucoup ses voisins.

Le lac d'Olecko

par Bruno Faidutti

Or, un jour, sous le règne du roi Przemyst 1^{er} (prononcer : Pjemisou), il y a quelque huit cents années, on vit, dit-on, une épaisse fumée noire sortir comme par magie des eaux du lac... En moins d'une journée, tout le lac et ses environs furent plongés dans une obscurité sinistre et surnaturelle.

Dans les quelques jours qui suivirent, de nombreux elfes gris quittèrent la région du lac. A pied, à cheval, en charrette, des familles entières s'exilèrent, la tristesse et le désespoir se lisant sur leurs visages d'une noble beauté. Beaucoup tentèrent de les retenir, ou au moins d'apprendre ce qui s'était passé, mais ce fut en vain, et personne ne parvint à en tirer le moindre renseignement. Malgré tout, certains paysans parmi les plus proches du lac avaient des notions d'elfe, et ils tentèrent de surprendre les conversations des fuyards. Ils parlèrent ensuite de « l'eau maudite », et des « elfes ténébreux »...

L'exode se poursuivit, puis se ralentit. Six semaines après l'apparition du nuage sombre, les derniers elfes gris, parmi lesquels les meilleurs amis et les plus fidèles défenseurs du roi Przemyst, quittèrent également le pays. Le roi n'était pas avec eux. Avant de partir loin, vers une contrée connue d'eux seuls, ils firent des offrandes extraordinaires (des dizaines de milliers de pièces d'or, pense-t-on aujourd'hui) à tous les cultes de la région, afin qu'ils prient « pour sauver l'âme du roi Przemyst ».

De nos jours, cette histoire est à moitié oubliée, et beaucoup croient que c'est une légende, mais nos sages sont sûrs, grâce aux archives du royaume, que tout cela est réellement arrivé. D'ailleurs, après plus de mille années, le nuage obscur est toujours là, et les rives du lac, désertées, sont plongées dans le noir le plus absolu. Les phrases sur « l'eau maudite » et les « elfes ténébreux » continuent à alimenter les discussions de taverne.

Parmi ceux qui ont tenté d'approcher le lac, bien peu sont revenus, et ceux-là étaient radicalement changés. Un de mes meilleurs hommes, un combattant dévoué à la cause du Bien, parti explorer les alentours du lac, est revenu pour s'engager dans la Guilde des Assassins.

Avant l'enlèvement de mon ami Marek, je ne prêtai pas trop l'oreille aux rumeurs parlant d'elfes à la peau noire, aperçus rôdant près du lac. Maintenant... je ne sais plus que croire. Si vous me ramenez Marek vivant, vous serez richement récompensés, et encore davantage si par miracle, vous réussissez à faire disparaître cette obscurité magique qui effraie mes sujets. Il va de soi que pourrez garder pour vous tout ce que vous rapporterez de la région obscure. »

Après une courte concertation, vous annoncez au roi que vous acceptez sa mission, et il clôt l'entretien en vous souhaitant bonne chance par la phrase rituelle : « Puissent vos ennemis mourir sans descendance ».

La vérité (pour le Maître du jeu)

Tout ce que le roi Krôlik a raconté aux aventuriers est rigoureusement exact, mais très incomplet. Voici la véritable histoire de la longue lutte qui a opposé les elfes gris et les elfes noirs (« elfes ténébreux ») dans le royaume d'Olecko.

Lorsque, après une guerre fratricide, les « mauvais éléments » du peuple elfe furent contraints à un exil souterrain — c'était avant même l'Aube des Temps — le lac d'Olecko fut un de leurs lieux de passage. Un des souterrains par lesquels les mauvais elfes s'enfoncèrent dans l'angoissant monde des cavernes prend naissance dans l'une des îles du lac Olecko. Après quelques générations, les mauvais elfes se transformèrent : ils devinrent les *elfes noirs*. Habités à vivre sous terre, ils se mirent à redouter la lumière et développèrent des facultés spéciales. Ils n'oublièrent jamais la haine qu'ils vouaient à leurs frères de race, les elfes de la surface.

La plupart de ces derniers, par contre, choisirent d'oublier jusqu'à l'existence de leurs frères des ténèbres. Certains, pourtant, se souvenaient de cette triste réalité et craignaient le danger que pourraient représenter un jour les elfes noirs, tant pour les belles gens que pour toutes les autres races du monde. Ils décidèrent de garder les entrées du royaume souterrain des elfes noirs, dont ils se rappelaient les emplacements.

Ce fut à cette fin que fut fondé le petit royaume d'elfe gris du lac d'Olecko. Ce royaume vécut tranquille pendant des centaines de milliers d'années. Cependant, des escarmouches avec des elfes noirs essayant de quitter leur royaume obscur se produisaient de temps à autre. Lorsqu'elles devinrent trop fréquentes, sous le règne de Przemyst 1^{er}, celui-ci décida de fermer les frontières de son royaume, et de combattre plus hardiment les elfes noirs. Il résolut de bloquer définitivement l'entrée du royaume souterrain de ces derniers.

Voyant ce projet près de réussir, un groupe d'elfes noirs menés par le terrible magicien Gušlarz (prononcer : Gouchlage) voulut frapper un grand coup : contraindre les elfes gris à la fuite, et créer, en lieu et place du royaume d'Olecko, une « tête de pont » des elfes noirs sur le monde de la surface. Ils disposaient de puissants moyens magiques. Gušlarz fit brûler dans un énorme chaudron enchanté un épais liquide noir de son invention, et une âcre fumée remonta des souterrains. L'eau du lac, à son contact, se mit à dégager une obscurité lourde, presque totale, qui recouvrit rapidement toute la surface du lac et ses rives. En même temps, l'eau acquit

le pouvoir de rendre totalement mauvaises toutes les créatures qui en consomment.

Les elfes gris près du lac comprirent vite l'origine de cette calamité, et ils tentèrent de lutter, mais furent de suite débordés et repoussés. Ils n'étaient pas habitués à l'obscurité, et surtout, beaucoup burent de l'eau du lac, comme ils en avaient l'habitude, avant que sa véritable nature ne soit découverte. Ceux-là se retournèrent contre leurs camarades.

Malgré la déchéance de son peuple, le roi Przemyst, aidé de ses plus fidèles amis, essaya de résister jusqu'au bout pour contenir les elfes noirs. Il fut finalement trahi par un de ses serviteurs qui lui fit boire du vin coupé avec de l'eau du lac. Le sentant devenir mauvais, sa bonne épée Miecz, douée d'une personnalité hors du commun, se leva contre lui et le tua. Ses derniers fidèles eurent à peine le temps de lui édifier un splendide tombeau au centre de son royaume, qu'un magicien recouvrit d'une éclatante lumière perpétuelle, avant de quitter le pays, et de donner leurs trésors aux plus puissants prêtres pour qu'ils sauvent l'âme de leur roi.

Du temps du royaume des elfes gris, de nombreux *ents* (les arbres enchantés) vivaient dans les forêts autour du lac, en paix avec les elfes gris, quoiqu'ils aient une tendance naturelle à limiter les contacts. Lorsque l'eau du lac, qu'ils absorbaient par leurs racines, devint maléfique, beaucoup en subirent l'effet. Certains réussirent à s'en aller à temps pour des lieux plus cléments, et le manque d'eau et les privations obligèrent quelques-uns à s'arrêter en chemin, le long des rivières dont l'eau était restée pure.

Les elfes noirs sont maintenant bien installés sur le lac et autour, protégés de la lumière par le nuage obscur. Ils sont peu nombreux (une centaine environ), et patrouillent beaucoup autour du lac. Leur quartier général est même installé dans une ancienne grotte sur la plus grande île du lac. Ils ont toujours des problèmes avec les *ents*, même si ceux-ci sont devenus mauvais, puisqu'ils ont pris la fâcheuse habitude d'attaquer les elfes noirs isolés. Comprenant mal, de par leur origine souterraine, les phénomènes végétaux, les elfes noirs ne réussissent pas à communiquer avec les *ents*, avec lesquels ils souhaiteraient conclure une alliance. C'est afin d'en apprendre plus sur ceux-ci que les elfes noirs, dirigés par Gušlarz, ont finalement décidé d'enlever Marek, dont la renommée était parvenue jusqu'à eux. Au moment où l'aventure débute, ils n'ont pas encore eu le temps d'entamer des pourparlers avec les *ents*, qui de toute façon sont irréductiblement indépendants.



RUNEQUEST

par Henri Balczesak

Les étapes de la naissance technique d'un personnage humain débutant.

La création d'un personnage de RQ, bien qu'elle ne soit pas très compliquée, est relativement détaillée et comporte un certain nombre d'opérations à accomplir successivement. Si les auteurs du jeu se sont attachés à rester clairs et progressifs dans leurs explications, ils ont toutefois omis de présenter une procédure standard à laquelle un débutant (et même un joueur averti) pourrait s'en remettre pour monter un aventurier complet. Nous vous en proposons une ci-dessous, en vingt étapes majeures. Nous sommes partis du principe que le novice n'utilise pas le système de pré-expérience proposé page 104 du livre de règles et qu'il crée un aventurier de race humaine.

1. Détermination des caractéristiques : FORce - CONStitution - TAILle - INTelligence - POUvoir - DEXtérité - CHARisme. Plusieurs possibilités : 3D6 (comme normalement prévu dans les règles) une des méthodes présentées page 99. Celle que nous préférons : 4D6, mais seuls les trois meilleurs scores sont retenus.
Note : Le Trollpack propose que la TAI et l'INT des humains soient déterminées par un jet de 2D6 + 6.

2. Détermination de la TAILle en cm et du poids en kg (cf. table page 98).
Les inscrire en « notes » sur la fiche de personnage parce qu'il n'y a pas de rubrique spécialement prévue pour eux.

3. Détermination de l'ENCombrement MAXimum (Cf. page 15 des règles).
Inscription immédiate sur la fiche de personnage à l'endroit prévu.

4. Détermination de chaque bonus (Cf. recueil de tables A).
Les inscrire dans les cases prévues.
Ne pas oublier le Bonus d'expérience et le bonus de dommage.

5. Détermination des Points de Coup (CON + bonus PdC).
Les inscrire sur la matrice prévue (entourer le nombre correspondant).

6. Répartition des Points de coup dans la silhouette de la fiche de personnage.
Cette répartition est donnée par le recueil de tables A.

7. Inscription des points de POUvoir dans la matrice prévue (entourer le nombre correspondant).

8. Calcul des chances de réussite de chaque talent (skill)
Additionner les chances de base au bonus correspondant.
Inscrire chaque talent au crayon (ils changent souvent).

9. Détermination de l'origine sociale (Cf. Background table dans recueil de tables A).
L'inscrire sur la fiche de personnage.
Inscrire l'argent disponible sur une feuille à part.
Inscrire le revenu annuel éventuel sur la fiche.

10. Inscription de l'équipement de départ (qui est « gratuit ») dans la rubrique Equipement.

11. Détermination du Rang d'Action de base (Bake Strike Rank). Cf. recueil de tables A.

12. Choix des armes (Cf. Table F).
Inscrire le nom, suivi de l'encombrement (c'est plus pratique).
Inscrire les points de coup de l'arme.
Vérifier que la FOR et la DEX requise sont respectées.
Retirer leur prix du pécule de départ (noté à part, cf. 9).
Inscrire aussi chaque arme dans la rubrique Equipement avec leur ENC.

13. Détermination des paramètres d'utilisation de chaque arme.
Rang d'Action = RA de base + RA de l'arme (Attention ! Les armes à projectiles ne tiennent compte que du RA dû à la DEX

dans la détermination du RA de base).

Attaque = base de l'arme + bonus attaque.

Parade = base de l'arme + bonus parade (la base de parade est la même que celle d'attaque).

Pour déterminer les chances de Coups Critiques, d'Empalement éventuel et de maladresse, se reporter à la table des probabilités dans le recueil de tables B.

14. Détermination des paramètres d'utilisation des armes naturelles (Poings, coup de tête, coup de pied et lutte).
Les inscrire dans les rubriques d'armes restantes (s'il en reste !), sinon, les noter au verso...

15. Choix d'une armure, d'un casque et d'un bouclier (éventuellement).

— Armure :

- inscrire le type dans la rubrique armure de la fiche ;
- inscrire sur la silhouette de la fiche :

- * les points de protection ;
- * les points d'ENC ;

- inscrire l'armure dans la rubrique Equipement avec son ENC ;

- ne pas oublier les malus éventuels au mouvement silencieux.

— Casque : même procédure.

— Bouclier :

- vérifier que la FOR requise est respectée ;
- attention ! les chances de base avec un bouclier se trouvent dans les erratas. Il vaut mieux les inscrire sur la table des boucliers.

— Retirer le prix de l'armure, du casque et du bouclier du pécule de départ (sauf pour les nobles qui gardent l'armure de leur équipement de base gratuit).

16. Choix d'un équipement complémentaire (cf. liste page 119).

L'inscrire dans la rubrique Equipement.
Retirer leur prix du pécule de départ.

17. Détermination de l'ENC total et détermination de la vitesse de déplacement.

Si l'ENC MAX est dépassé, appliquer les malus prévus page 15 des règles.

18. Détermination de la Nationalité, du sexe, de la résidence et de la manualité (droitier ou gaucher).

Par hypothèse, l'âge de l'aventurier débutant est de 16 ans.
Ne pas oublier que même un débutant peut être adepte d'un culte.

19. Détermination des langues connues. (Elles dépendent de l'arbitre et de sa campagne).
Après l'avoir utilisée plusieurs fois, on s'y habitue très bien et on peut même réussir à s'en passer. Sans elle, toutefois, un débutant aura tout de même quelques difficultés à ne rien oublier □

20. Choix d'un nom pour le personnage.

Note : La procédure peut paraître longue et arbitraire, mais elle a fait ses preuves et respecte la logique qui sous-tend les règles. Après l'avoir utilisée plusieurs fois, on s'y habitue très bien et on peut même réussir à s'en passer. Sans elle, toutefois, un débutant aura tout de même quelques difficultés à ne rien oublier □



Les Larmes de Râ par Raoul Caspar

Une ancienne légende égyptienne raconte que dans les temps anciens, lorsque les dieux vivaient encore sur Terre, se déroulait un terrible combat entre les forces du Bien et celles du Mal. Les deux principaux protagonistes étaient Râ et Set. Finalement, après de nombreux siècles de bataille, Set semblait devoir l'emporter, et donc bannir à jamais le soleil, sa chaleur et sa lumière, de la surface du monde. Râ, se voyant décliner sur l'horizon, se mit à pleurer. Chacune de ces larmes se cristallisa en un diamant d'une pureté et d'une eau exceptionnelles. Beaucoup d'hommes ramassèrent ces pierres, et voyant que l'obscurité était née, ils appelèrent le soleil, Râ. Alors de chaque pierre jaillit un rayon de soleil qui repoussa les ténèbres et les créatures de Set. Râ, s'élevant de nouveau sur l'horizon, plus brillant que jamais, entreprit de chasser Set, affaibli et découragé.

Aujourd'hui, il ne reste que quelques pierres, et elles ont perdu beaucoup de leur pouvoir, car elles ont été taillées par des hommes ignorant leur nature. Elles ont toutefois la propriété de pouvoir émettre un rayon de soleil, comme un éclair, sur simple concentration du possesseur, et ceci pas plus de six fois par jour. Lorsqu'un mignon de Set (ou du Dieu du Mal que vous utilisez dans votre monde) est frappé par ce rayon, il doit mourir ou s'enfuir s'il réussit un jet de protection. Les morts-vivants touchés par un rayon sont affectés comme s'ils étaient en plein jour (quand cela les affecte). Ces pierres ont 8 + 1d8 charges, et elles ne peuvent être rechargées que d'une façon : en étant brandies en un endroit dégagé, en plein air, juste au moment où le soleil disparaît sous l'horizon.

Description : Cet objet à la forme d'une larme d'environ 5 cm de hauteur, taillée en douze hexagones. C'est un diamant. La pointe est incrustée dans une monture en or, ce qui permet de la porter en pendentif.

Note : cette pierre ne peut être portée par un clerc (même multiclassé), s'il n'est pas prêtre de Râ.

Valeur en pièces d'or : 10 000.

Valeur en points d'expérience : 3 000.

Des rumeurs laisseraient supposer qu'une de ces pierres n'aurait jamais été taillée. Ce serait alors une relique, dont les pouvoirs éclipseraient, bien sûr, ceux des autres Larmes de Râ...



LE STYLET MAGIQUE par Hervé Kieffel

Qui n'a pas rêvé de pouvoir copier un sort d'un livre sans se soucier du temps qui passe ?

Quel magicien n'a pas juré alors que, tandis qu'il copiait un sort fort intéressant, le propriétaire du livre copié fait irruption dans la pièce ?

Le *stylet magique*, créé il y a quelques siècles par un vieux sorcier bricoleur, n'est rien d'autre qu'une plume enchantée.

Elle permet de réaliser les prouesses suivantes, et ce pendant un nombre illimité de fois jusqu'à la date d'autodestruction :

1. copier un sort de magicien ou d'illusionniste en un nombre de segments égal au niveau du sort copié (ce qui fait un maximum de $9 \times 6 = 54$ secondes pour un sort du 9^e niveau) avec la certitude (100 %) de ne commettre aucune erreur (le stylet est autonome et copie ce que le magicien lit : celui-ci n'a qu'à le tenir en main : le stylet ira tout seul à la ligne et présentera clairement les paragraphes...)

2. comme l'encre magique du stylet est synthétisée à partir du carbone de papier sur lequel on écrit, nul besoin de se soucier de recharges.

3. le stylet peut, une fois par jour, projeter une réserve d'encre dans les yeux d'un adversaire (1-4 pdc) causant l'aveuglement de celui-ci pour 2-8 rounds.

4. le stylet a un poids et un encombrement négligeable.

Autodestruction :

Après un délai variable, dépendant de la qualité des matériaux utilisés (en particulier du mercure et de l'ivoire sacrée, le stylet s'autodétruit pendant l'utilisation comme outil de copiage. Le sort copié sera détruit, l'original également, et l'utilisateur, sous l'effet de la chaleur dégagée, subira 2-8 pdc.

De plus, sa main blessée ne pourra écrire pendant 48 heures et toute arme maniée par elle le sera à — 1 sur le dé d'attaque, aussi bien que sur les dégâts.

Le délai d'autodestruction moyen est de 6 mois après la première utilisation, mais les mauvais instruments voient ce délai réduit à 1 mois, voir quelques semaines.

Valeur en xp : 750-900 (selon qualité)

Valeur en gp : 600-2 000 (selon qualité).

Au bonheur des Mages!



Le rire de l'idiot (1)

par J.-F. Barthe

—« Que Sheth me dévore sur le champ si cet homme n'est pas mort de peur », murmura le petit être. Il se tassa dans le buisson de bruyère.

Il arrivait fréquemment à Santhaï le nain de parler tout seul. Une existence de banni avait développé chez lui cette particularité qui, en toute autre occasion aurait certainement fait penser à un début de folie. Mais pour la plaine et la forêt, cela n'avait aucun importance. Il n'y avait que Sanghaï-le-grommeleur. Et puis, n'exagérons rien, la petite créature ne marmonnait que dans les occasions vraiment extraordinaires.

Cela semblait en être une.

Tout en bas de la colline mauve, un très jeune homme courait au mépris, semblait-il, des terribles griffures d'arbustes. Sa courte robe était en lambeaux. Pour le reste, il ne portait rien ! Il courait pied nus dans la bruyère ! Il n'avait pas d'armes non plus.

Santhaï siffla doucement, conscient d'assister à une manière d'exploit, car la fragilité de la chair humaine est proverbiale.

L'exploit résidait surtout dans la vitesse extraordinaire à laquelle l'individu se déplaçait dans les ronces.

Le nain se livra à une estimation rapide. A cette vitesse, un parcours d'une trentaine de mètres seulement aurait du mettre ses pieds et ses mollets à vif. Pourtant, il venait de le voir parcourir près de six cents pas sans faiblir.

Toujours immobile dans son buisson, le petit être scruta attentivement le ciel presque noir à présent, qui pesait sur les basses collines de Shotes comme le bronze sur le caveau. Un vent aigre soufflait par rafales très courtes sur les bruyères sèches. L'hiver venait.

— « Eh bien, Sheth ! M'entends-tu ? ou aurais-je raison de dire que cet homme a peur ? » Après un moment, il reprit : « Oui, j'ai raison, n'est-ce pas, Dieu stupide ! Oui c'est certainement cela. Seule la peur qui a autant de visages qu'il y a d'êtres vivants sur terre, peut pousser un humain à affronter de telles souffrances. Mais de quoi a-t-il peur ? Hum ! Dis-moi, Sheth, déité insubstantielle et imbécile, peux-tu me répondre ? Hum ? Non, bien sûr ! C'est bien, tu fais ton travail ! » La dernière phrase n'avait été qu'un grognement.

Pour le moment, aucun bruit ne parvenait au nain dont l'ouïe était pourtant très affinée. Le vent qui soufflait de l'Ouest, emportait tous les sons vers l'Est.

Or, c'est de l'Est qu'était venu le fuyard. Plus probablement de la forêt des grises lamentations, située à mille enjambées de là où était l'humain. Aurait-il parcouru cette distance en courant ? Shantaï tint pour acquis que c'était là chose certaine quoiqu'apparemment impossible.

— « Aucun bien ne vaut qu'on se mutilé de la sorte. Aucun sauf un, peut-être. La vie. Cet homme court donc pour sauver sa peau. Ce qui est en soi une aberration car il est douteux qu'il lui en reste un tant soi peu qui ne soit pas déchirée. » Le petit être s'interrompit pour ricaner à cette évocation morbide qui lui tenait lieu de sens de l'humour.

L'homme courait droit devant lui, vers une bâtisse qui constituait la seule habitation de ce lieu désert parmi les autres déserts.

Alors pour la première fois depuis de très longues années, Shantaï pria.

*
* *

Depuis deux heures les bruits de poursuite avaient cessé. Faltar de Tern, l'esclave en fuite, se dit que le Baron Dereck avait peut-être abandonné la chasse, auquel cas, il pourrait prendre un peu de repos dès maintenant. Mais on ne pouvait pas trop compter là-dessus. Avait-on perdu sa trace ? Non, probablement pas, car il n'avait jamais eu l'occasion de brouiller sa piste tant sa fuite avait été éperdue. Alors ?

Alors, il n'y avait que deux solutions. Soit le baron et sa compagnie prenaient eux-mêmes du repos, sachant pertinemment qu'il serait aisé à un groupe de cavaliers de rattraper un homme à pieds. Soit, et c'était là une hypothèse beaucoup plus inquiétante, ils étaient depuis longtemps prêts pour l'halali, et s'amusaient une dernière fois de sa course, tranquillement embusqués dans les sous-bois. Les deux solutions étaient également probables, du moins en théorie. Et dans les deux cas, la conclusion serait identique.

Mortellement identique.

C'est fort de cette certitude qu'il tenta une sortie à découvert. Pour lui la bâtisse était un refuge aussi bon (ou aussi piètre) que le bois. A chance égale, avec la même probabilité de mourir dans le périmètre compris entre la forêt et le manoir, il pouvait tenter sa chance.



Depuis longtemps toute douleur l'avait quitté.

Cette nuit de course dans les bois avait été la plus longue de sa vie, assurément. Plusieurs fois il avait cru avoir atteint les limites du monde et pénétré dans les domaines terribles et mystérieux des démons. Mais à chaque fois quelque élément lui avait signalé qu'il appartenait toujours à ce monde. A chaque fois, il avait connu la terreur et à chaque fois il s'était senti naître à nouveau. Mais tout nouvel espoir le faisait immanquablement chuter dans une désespérance plus profonde encore, quand le doute revenait.

Depuis longtemps son esprit était divisé. D'un côté, il était animé par cette terreur lancinante qui depuis la veille le faisait courir, mais quelques part, ailleurs, il était toujours lui-même, parfaitement lucide, faisant des choix et imaginant des plans pour un avenir qui se restreignait en fait à une survie douloureuse de quelques heures de plus.

Bizarrement, les deux fonctions s'opéraient séparément.

Pour l'heure, son unique objectif était la bâtisse. Quoiqu'elle contint, ce ne pouvait être qu'un espoir.

*
* *

Quelque part dans les bois, le Baron Dereck et trois hommes contemplaient un corps étendu à terre. Ce dernier arborait le gilet de cuir noir curieusement clouté des cavaliers de Tern. Un peu de sang l'avait souillé.

— « Hé bien Yaren ! raille le noble, je te convie à une petite réjouissance nocturne et je vois qu'au lieu d'en finir avec un esclave, c'est toi qui fait le pitre ! ».

L'un des hommes, levant la tête vers le Baron, bredouilla alors : « Votre Seigneurie, considérez le corps, et voyez vous-mêmes ; il est mort ! ».

— « Parbleu, je le vois bien qu'il est mort ! Et d'ailleurs, comment voulez-vous qu'il en soit autrement après avoir galopé à bride abattue droit sur une branche basse ! Mais son agonie nous a fait perdre de précieuses minutes ». Il se dirigea alors vers son cheval et une fois hissé en selle, gronda :

« Allons ! Le gibier attends ! Au moins soyons polis avec les vivants, si nous n'avons plus le temps de l'être avec les morts ».

Et quelque part, dans la forêt, quatre chevaux et leurs cavaliers martelèrent à nouveau la mousse et la fougère.

*
* *

De près la bâtisse semblait encore plus sinistre que de loin. Il apparaissait nettement que le vaste bâtiment était en tout point délabré, et depuis longtemps, comme en attestait la grosseur des touffes végétales qui boursoufflaient ça et là les murailles de pierres grises.

De chaque côté du bâtiment principal, deux tours aux créneaux très abîmés gardaient le désert mauve des basses collines de Shotés.

Tout alentour du manoir respirait une sourde terreur. L'herbe rare et grise ne semblait croître qu'avec ennui. Là-bas, le tonnerre commençait à rouler, très loin vers les hautes collines. Oui, en vérité, tout ici était comme terni. Et cela, même un esclave comme Faltar pouvait le ressentir. Sur la porte de bois bardée de bronze, les étranges signes gravés formaient de répugnants avertissements.

— « Par la force de Benai Dan ! grogna l'homme, cet endroit doit être l'ancre d'un démon, ou je suis encore un esclave ! ». Mais pour un fuyard qui sait devoir périr, il importe peu que ce soit de la main d'un démon ou d'un homme.

Pourtant, au-delà des limites de la terreur de Faltar, les caractères morbides de la porte restaient chargés de significations terribles qui atteignaient directement le plus profond de la conscience ; comme autant de vestiges des temps révolus où l'homme n'était pas.

Un être raisonnable n'affronte

jamais un danger potentiel sans la moindre défense, quelque soit la nature du danger.

Les fourrés aux abords du manoir fournirent à l'esclave un bâton, simple mais solide, pour arme. Alors, il pénétra dans le bâtiment silencieux. La porte s'ouvrit sans bruit sur un couloir obscur. Apparemment, les gonds avaient été entretenus. Après avoir franchi le seuil Faltar estima plus raisonnable de refermer la porte sur lui.

Après quelques secondes au cours desquelles il s'habitua aux ténèbres, il entreprit une progression tâtonnante.

Les premiers mètres parcourus lui confirmèrent qu'il était dans un couloir, dallé de pierres irrégulières et mal équarries. Le sifflement sinistre du vent pouvait indiquer la présence d'une autre issue dans la sombre demeure. Après une dizaine de pas prudents, n'ayant rencontré aucun obstacle, il décida d'obliquer vers la gauche, dans l'espoir de trouver un passage ou une entrée. Sa main gauche rencontra presque immédiatement le rugueux battant d'une poignée de porte.

Indécis et prudent, l'esclave attendit, prêt à fuir, en cas de danger. Il guetta longuement les plaintes de la maison, mais aucun bruit ne vint trahir la moindre présence dans la pièce.

Ce que Faltar venait de découvrir semblait avoir été une salle de réception de grande surface. Grande cheminée, meubles imposants, tout cela baignait dans le jour blafard que filtrait une meurtrière presque obstruée par les ronces. Dans un coin, un escalier en colimaçon menait aux sous-sols. Comme il surplombait cette issue, il prit conscience d'un accroissement du courant d'air. Les longs cheveux noirs de Faltar volaient en tout sens. Le vent hurlait et gémissait rageusement !

L'esclave grogna, sans vraiment oser croire à cet espoir neuf qui venait de naître en lui. L'espoir d'un passage ou d'un refuge souterrain que ses poursuivants négligeraient peut-être.

C'est dans cette perspective qu'il entreprit la descente vers le sous-sol de la demeure.

La surprise qu'il éprouva en arrivant au bas de l'escalier lui fit perdre toute attitude belliqueuse pour quelques minutes.

Le bas des marches baignait dans une lumière douce et bleutée qui semblait mouvante...

(à suivre)

BANC D'ESSAI:

Enfin il est né ! Il est là ! Dire que tout le monde l'attendait avec impatience relève de l'euphémisme. Le premier jeu de rôle français ! Oui monsieur, 100 % français, boitage, règles, créateur, éditeur, illustrateurs... Bien de chez nous, en quelque sorte. Ses parents s'appellent Jeux Actuels et le « petit monstre » a pris pour nom l'Ultime Epreuve.

Restait à savoir ce que ce jeu avait dans le ventre. Votre humble serviteur a accepté la mission et est parti en exploration avec son bloc-notes et son crayon.

Première impression lorsqu'on reçoit la boîte entre les mains : elle est vide, ou alors il y a un truc. Surtout pour le prix demandé ! Etonné, j'ouvrais vite la boîte pour voir le contenu sans trop regarder le boitage. Au passage, j'avais quand même noté, outre le nom du jeu, le sous-titre « Jeu d'Epopée Fantastique », ainsi que quelques phrases comme « pour 3 joueurs ou plus ». « à partir de 10 ans » et « Auteur : Fabrice Cayla ». En dessous, un dessin, représentant un guerrier face à une porte s'ouvrant sur un château à hautes tours et un soleil noir, m'a paru de très bonne facture, quoiqu'un peu sombre. Question de goût.

L'instant d'après, j'étais le nez penché dans la boîte, en train d'énumérer mon matériel. J'ai trouvé en premier lieu des dés : un dé à 10 faces en plastique (bof !) et trois petits dés à six faces (en bois, si je ne m'abuse). Ensuite, des feuilles et des fascicules. La qualité du matériel — à part le d10 — me fit revenir sur ma première impression. J'étais mieux disposé.

Rentré chez moi avec l'UE sous le bras, je pus à loisir l'étudier à tête reposée.

La première feuille est une feuille de présentation de la boîte et du jeu. Viennent ensuite (dans le désordre) une feuille de marketing, une feuille de personnage recto-verso, une fascicule de règles et un scénario prêt-à-jouer.

Reprenons cela dans le détail si vous le voulez bien :

La feuille de présentation rappelle que l'Ultime Epreuve est le premier JdR français. De plus ce jeu a été sélectionné en 1983 pour « l'intérêt de sa nouveauté par le musée des Arts Décoratifs de Paris et le Salon de l'Enfance et de la Jeunesse ». Ah ? Eh bien, tant mieux. Un récapitulatif du contenu de la boîte apparaît en bas à gauche. Enfin le reste du texte est la présentation du monde et du jeu. Le monde ? Le voici : « Depuis près de 10 000 ans, les Seigneurs de l'Equilibre régnaient et la paix était maintenue sur les différents mondes habités. Mais de très loin, les Seigneurs de la Destruction, qui s'étaient préparés au cours de ces millénaires, arrivèrent avec leur hordes de mort. L'immense conflit se passa sans-bruit, les habitants des différents mondes n'imaginant pas que leur avenir se jouait dans cette guerre de Dieux ». Les Seigneurs de l'Equilibre, surpris, se retranchèrent dans leur univers natal. Pour garder le contact avec les autres mondes, ils laissèrent des « portes » que seuls des héros pouvaient franchir. Pour empêcher les Seigneurs de la Destruction d'y passer, ces portes constituent une épreuve mortelle, nécessitant un long apprentissage. C'est l'Ultime Epreuve... Ainsi ce jeu a un but ! Après la présentation du monde (de Lynaïs), le reste de la feuille est consacré aux « qualités » de ce jeu : accessible à tous, cohérent, modulaire. J'essaierais d'en juger.

L'Ultime Epreuve

par Sylvain Donnet



Je passe sur la feuille commerciale. Le questionnaire est classique (comment avez-vous connu l'UE ?, lisez-vous une revue spécialisée ?, à quels jeux jouez-vous ?...). Notez qu'en échange de cette feuille remplie et renvoyée, Jeux Actuels vous offre une figurine !

J'enchaîne sur le fascicule de règles, qui me permettra par la suite de juger la feuille de personnages et surtout le scénario. Je le feuillète rapidement. Quarante pages ; bien illustré — en qualité — une carte du monde à la fin, juste après un récapitulatif des règles — tableaux, listes, ... Je lis le fascicule pour l'impression générale, puis le relis en détail. Commençons par le commencement :

En tout début, la couverture. Sobre, mais jolie ; avec le titre du jeu et en bas le nom de l'auteur. Derrière, quelques mots rappellent le nom des illustrateurs et des testeurs. Le jeu a été testé, c'est déjà rassurant. La page de droite représente la table des matières. Elle a l'air bien fournie, mais l'index est uniquement par paragraphe et non par page.

Le premier chapitre est appelé Introduction. Sur les jeux de rôle en général (Qu'est-ce que c'est ?), ensuite sur la façon de lire ces règles (ce qui est dit est évident, mais c'est, à mon avis, indispensable à rappeler), puis sur le matériel de jeu (utilisation des dés, figurines, papiers, ...), enfin sur l'UE et le monde de Lynaïs. Le ton est bon, l'humour ne manque pas. Dans le dernier paragraphe, l'élément nouveau, par rapport à la feuille de présentation, est le fait que les personnages vivent sur le continent de Lyn, continent appartenant au monde de Lynaïs ; ces personnages sont issus de six peuples différents.

Le deuxième chapitre est consacré à la naissance du personnage. Il est défini par quatre paramètres : caractéristiques, talents, équipement, fortune.

Les caractéristiques sont : intelligence, force, dextérité, pouvoir, constitution et charisme. On trouve ensuite des paragraphes explicitant chacune d'elles en détail. Le pouvoir est assez semblable au pouvoir de Runequest et représente la concentration, l'intuition, la faveur des Dieux, la chance... Les autres caractéristiques sont classiques et les définitions données m'ont paru claires et concises. Leur quantification ? Là aussi, on fait avec du classique : 3d6. Mais elles sont susceptibles d'augmenter, afin de simuler l'expérience du personnage et son entraînement. Chacune d'elles peut monter jusqu'à 35. Voilà une idée originale ! Enfin, presque.

Après les caractéristiques, viennent les peuples. Il y a 6 peuples sur le continent de Lyn : les peuples de la forêt, de la mer, de la montagne, des monolithes, des brigands-voyageurs et de Lyn (la plus grande cité du continent). Chacun à ses caractéristiques, jugez-en : le peuple de la forêt est élancé et agile, mais n'aime pas le peuple de la montagne ; le peuple de la montagne aime travailler les métaux, vit dans des galeries profondes, est



petit et trapu, et enfin, n'aime pas le peuple de la forêt. Moyen habile de ne pas parler d'elfes ou de nains ! Le peuple des monolithes est sage et philosophe, mais pas très porté sur les activités physiques. Le peuple de la mer est fait d'hommes forts, ayant le sens du commerce. Le peuple des brigands-voyageurs est le seul peuple nomade, sans territoire propre ; il est constitué de bateleurs, de forains, de brigands au grand cœur... Enfin le peuple de Lyn est un peuple de citadins, ayant de l'influence et assez intelligent. Leurs marchands sont universellement célèbres.

Les présentations étant faites, passons à l'aspect technique de la chose. Chaque personnage voit certaines de ses caractéristiques favorisées ou non par son appartenance à tel peuple ou tel autre. Par exemple, quelqu'un issu du peuple de la montagne a sa constitution augmentée de 2 points, son pouvoir diminué d'un point.

Je passe sur les langages connus par chacun et attaque le paragraphe suivant : les talents.

Pour mieux cerner le profil du personnage, ce dernier à été doté de 9 talents, plus la magie. Ces talents sont directement issus des caractéristiques (au moins, c'est simple d'emploi) et sont : l'attaque et la défense, le tir, les capacités physiques, la manipulation, la discrétion, la détection, l'influence, la connaissance et la magie. Ces talents constituent la différence majeure entre l'UE et d'autres JdR, comme D&D. Chaque personnage n'a pas un rôle précis à tenir (faire partie de telle ou telle classe), mais peut pratiquement tout faire. Quantitativement, ces talents sont la somme des caractéristiques entrant directement en jeu dans la définition (hormis la défense) ; cette somme constitue un pourcentage à réaliser. Exemple : le potentiel d'attaque (PA). La force, la destérité et la constitution interviennent dans ce PA. Donc le PA vaudra $F + D + C$, soit par exemple 36 %. Le personnage a donc, avec n'importe quelle arme (arbitraire mais simple) 36 % de chances de toucher.

La défense n'est nullement un potentiel et ressemble fort à celle de Runequest, Elle se retranche sur le PA de votre adversaire. Elle est liée au PA du personnage (meilleur on est en attaque, meilleur on est en défense !) et à la présence ou non de bouclier.

Les autres talents sont bien définis et se calculent de même aisément.

Le dernier paragraphe est consacré à l'argent. L'unité monétaire de base est l'Aris (pièce d'argent). La pièce d'or (Doras) vaut dix Aris. Simple, efficace.

Suivent ensuite deux pages représentant une feuille de personnage. Un vague souvenir me fait dire qu'il s'agit de la même feuille de personnage que celle trouvée dans la boîte. Exact. Elle est en partie remplie car on a mis des valeurs aux caractéristiques, aux talents, à l'argent, ainsi qu'à d'autres cases, comme l'équipement, les armes...

Le troisième chapitre s'intitule « L'aventure » et est destiné à montrer le déroulement d'une partie de JdR. Excellente idée !

Le chapitre suivant décrit les mécanismes du jeu. D'abord le temps de jeu. Chaque heure est divisée en tours d'un quart d'heure eux-mêmes divisés en 60 séquences chacun (donc, si je compte bien, une séquence vaut 15 secondes). Suivent quelques conseils pratiques d'estimation du temps et un paragraphe sur le sommeil et la nourriture. Rien à dire.

Après le temps, le mouvement. En extérieur et en intérieur : durée d'un déplacement dans un couloir, sur une route, à pied, à cheval...

Cinquième chapitre : « Utilisation de vos talents ».

Chaque talent peut monter jusqu'à 105 % (on ne sait jamais, s'il y avait des malus !), mais tout score compris entre 96 et 100 % signifie l'échec. L'idée n'est pas neuve, mais je suis heureux de voir qu'elle intervient dans l'UE. Après ces considérations d'ordre général, passons au morceau de choix, au plat de résistance : le combat. Dans un combat, le temps est découpé en séquences (15 s) elles-mêmes subdivisées en 3 rounds et 5 secondes. Le premier round correspond au temps de réflexion, de changement d'arme..., le second aux déplacements pour les personnages non engagées au contact et le troisième au combat proprement dit. Excellent, tout cela. A la fin de la séquence, on tient une sorte de « bookkeeping », une réactualisation de ses possibilités. Quand on prend un coup (les points de dégât d'une arme agissent sur les points de vie, ces derniers étant égaux à la constitution), on modifie les talents qui correspondent, en l'occurrence le potentiel d'attaque (on est donc moins fort en attaque au coup suivant) et les capacités physiques. C'est facile, c'est direct. Pour l'ordre des attaques ? La règle générale est « celui qui a le potentiel d'attaque le plus fort attaque le premier ». Les paragraphes suivants expliquent les dégâts d'une arme, ce qui en résulte, etc... Les règles effleurent le problème du combat de groupe pour déboucher sur la fin du combat, la fuite, la surprise...

Jusque là, j'étais heureux. Tout allait bien. Mais à ma deuxième lecture sur le combat, je remarquais que j'avais lu ce que je voulais bien lire. Je pensais que les 3 rounds de chaque séance étaient destinés au début du combat, et lorsque celui-ci était bien parti, il n'y avait que le dernier round (le combat lui-même) qui intervenait. Erreur, erreur. On répète la séquence de 15 secondes avec ses 3 rounds à chaque fois. J'ai fait jouer par la suite des débutants sur ce jeu ; j'avoue avoir eu quelques difficultés à leur expliquer que, en plein combat, ils devaient attendre 2 rounds avant de frapper au troisième. Les autres non engagés pouvaient se déplacer à loisir, mais eux devaient attendre. Dur pour le réalisme du jeu !

Je passe sur les armes de tir. J'apprends que l'on peut avoir une armure, celle-ci permettant d'amoindrir les blessures reçues. Les points d'armure se retranchent donc des dégâts.

La suite est consacrée à la guérison des blessures : guérison naturelle (il vaut mieux ne pas compter dessus en cas de blessure grave), trousse de premier secours et moyens magiques.

Les autres talents sont étudiés par la suite. En premier lieu les capacités physiques : grimper, sauter, défoncer une porte... Je vous avouerais que je me suis bien amusé. Le système présenté est simple, trop simple. Rions ensemble : vous pouvez sauter en hauteur et un saut d'un mètre est considéré comme facile. Vous avez — 10 % par mètre au-dessus d'un mètre. Conclusion ; un débutant ayant 35 % de capacités physiques a 25 % de chances de passer la barre des 2 mètres, 15 % celle des 3 mètres. Et je ne vous parle pas des Héros qui ont 80 % de capacités physiques.

Néanmoins je pense que ces quelques problèmes techniques peuvent être changés et adaptés correctement. Cela ne nuira pas au système de jeu.

Après ce paragraphe, le reste est consacré à l'utilisation des talents comme la manipulation, la discrétion, ..., avec quelques conseils à la clé sur la manière de s'en servir.

Dernière grande partie de ce cinquième chapitre : la magie. Votre potentiel magique, ou encore force magique a 3 incidences : elle détermine le nombre de sorts en tête ; chaque sort que l'on peut choisir a une force magique minimum d'utilisation (vous ne pouvez utiliser un sort de force magique 51 que si votre capacité magique lui est supérieure ou égale) ; enfin la force magique que vous possédez représente le pourcentage de réussite du sort. Une liste de sorts est fournie. La plupart de ces sorts me rappellent étrangement ceux de D&D (sommeil, lumière, peur, affaiblissement, bouclier magique, nourriture,...) et leur nombre est très limité. Heureusement qu'il n'est pas dur d'en fabriquer de nouveaux. Chaque sort est défini par son nom, sa force magique minimum d'utilisation, sa fréquence d'utilisation ($3/J = 3$ fois maximum par jour) et sa durée. La portée ? Quelques lignes d'explication suivent chaque sort.

J'ai particulièrement apprécié ce système de magie mais un point obscur me tracasse : quand reprend-on des sorts ?

Le chapitre suivant se rapporte aux rencontres (bonnes ou mauvaises, mais souvent mauvaises). De même que pour les sorts, une liste d'animaux (!?!) est fournie. Elle me paraît très succincte, mais heureusement ce n'est pas l'imagination qui manque au MJ pour l'allonger. Chaque monstre est défini par un PA (ou une échelle de PA), des points de vie, des dégâts, une protection naturelle (correspondant à l'armure), et une vitesse de déplacement (par rapport à l'homme). Par exemple :

Crocodile PA = 30 à 70 PdV = 10 à 30

Dg morsure = $1d6 + 2$ + queue = $1d6$

Pr. N = 3 Vd = —

L'« armure » de 3 vient de la peau du crocodile (le crocodile de Lynaïs est paraît-il rouge et noir). Vd = — signifie que le crocodile est plus lent que l'homme. Pour référence, la licorne est Vd = ++.

Pour les adversaires humains, la définition est similaire, mais on définit de plus leur potentiel magique. A nouveau, des conseils pour le Meneur de Jeu sont donnés pour l'aider dans la pratique des JdR.

Septième chapitre : trésors et objectifs magiques (ou non). Ce chapitre est assez qualitatif (ce n'est pas un

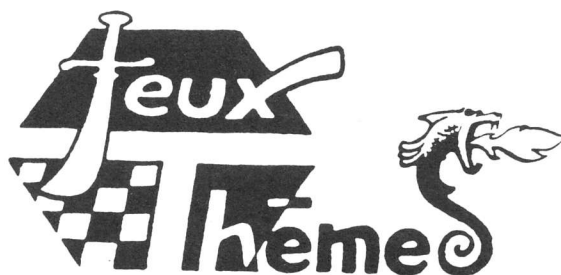
mal) et cherche à donner des idées au MJ plutôt que de lui parachuter une liste exhaustive d'objets ou de trésors.

Le chapitre suivant est très court et concerne les pièges et caches. Un peu sommaire à mon avis ; mais il y a toujours la présence de conseils destinés au MJ pour équilibrer une partie.

Un beau morceau a été laissé pour le huitième chapitre : l'apprentissage et l'expérience. A la fin d'une aventure, chacun a la possibilité — si ses moyens financiers le lui permettent — de se payer des cours et des séances d'entraînement dans des écoles. Il y a 4 types d'écoles : les écoles de combat, les écoles de magie, les guildes des espions et les retraites chez les sages. Chacune d'elles permet d'améliorer une des facettes de votre personnage. Par exemple une école de magie, sur l'île des magiciens, vous permettra, au bout d'une période d'un mois et après paiement d'une certaine somme (variant de 2 000 à 3 500 Aris) de développer votre pouvoir, votre intelligence et votre charisme ($P + 3, I + 2, Ch + 2$) et de fournir un bonus supplémentaire à la force magique. Comme déjà cette dernière dépend du pouvoir et de l'intelligence ! Mais cet avantage n'est pas systématique, car il y a un contrôle de fin d'apprentissage. Si vous le ratez, vous n'avez aucun bénéfice et on vous rembourse la moitié de ce que vous avez payé.

Une deuxième manière d'améliorer un personnage est dans la règle suivante — arbitraire mais simulant la pratique et l'expérience : « Lorsque vous avez vécu deux aventures, vos caractéristiques augmentent de un point ».

Ainsi, le personnage progresse lentement mais sûre-



SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

TOUS WARGAMES
TOUS JEUX DE RÔLE
TOUS CONSEILS

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

92, rue de Monceau
75008 PARIS

Tél. : 522.50.29

ment vers le stade de Héros (lorsque tous ses talents seront supérieurs à 80 %). Il pourra alors passer l'Ultime Epreuve !

Alors là, déception ! L'Ultime Epreuve se résume à 2 jets de dés, voire 3 si l'un est raté. Vous avez à chaque jet 80 % de chance de réussir, sinon c'est la mort. Peut-être qu'un peu de sauce d'épopée fantastique, un vernis d'histoire ou de scénario serait bienvenu.

Si le personnage a réussi, il a franchi la porte et est donc maintenant dans le monde des Seigneurs de l'Equilibre. Donc, lorsque vous tentez l'UE, vous arrêtez dans les deux cas votre personnage : ou vous êtes mort, ou vous passez. Pratique pour éliminer les personnages trop forts. Il ne vous reste plus qu'à recommencer un nouveau personnage, ce qui, à mon avis, ne manque pas de charmes.

Les derniers chapitres sont consacrés aux conseils aux joueurs et au meneur de jeu. Très intéressants à lire ! Ces chapitres sont même mieux qu'intéressants, ils sont excellents.

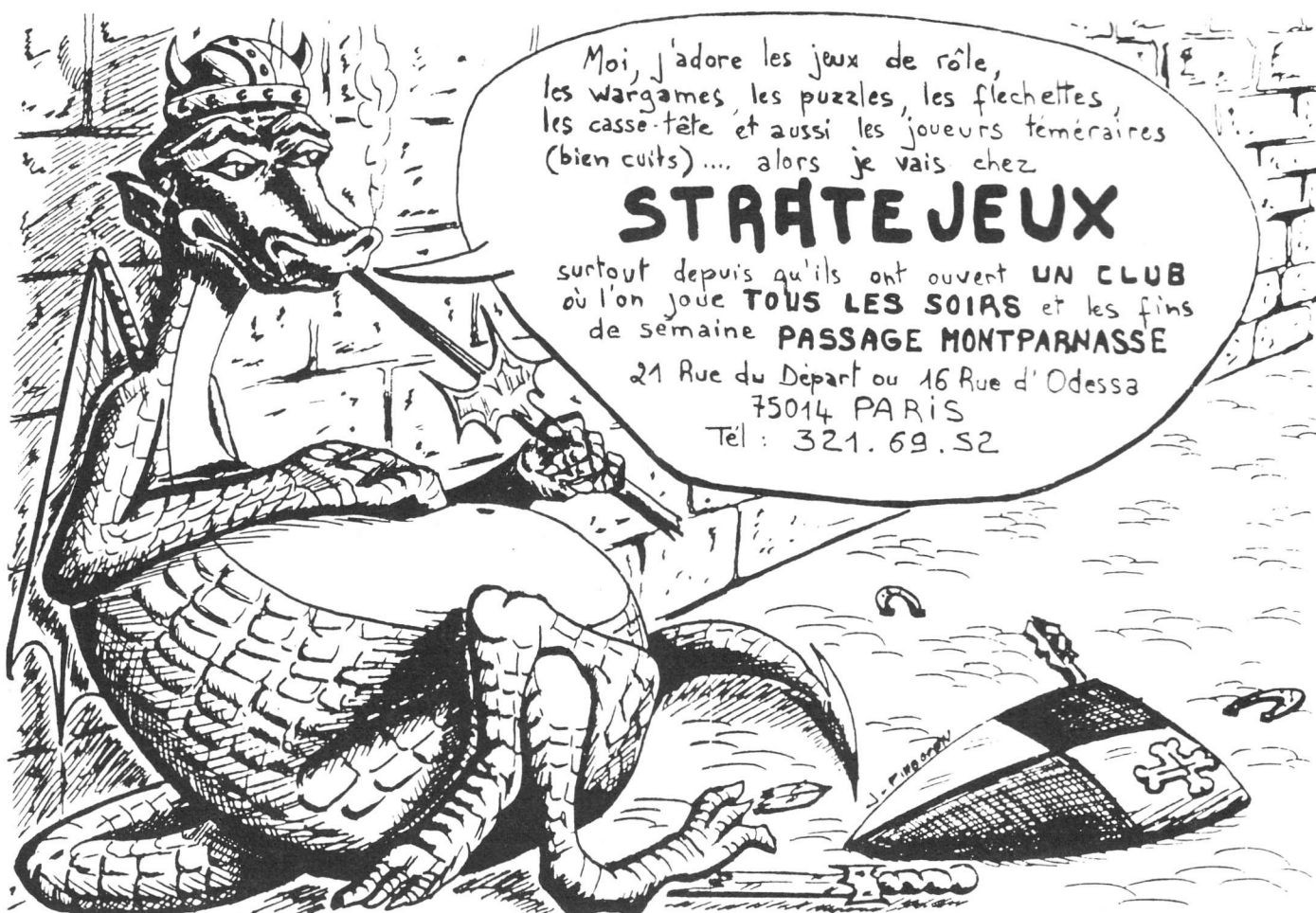
Le fascicule de règles se termine sur quatre pages d'annexes où l'on peut retrouver tous les chiffres fournis dans le jeu (prix, armes, caractéristiques des écoles,...) et sur la carte du continent de Lyn que je trouve personnellement un peu sommaire.

Passons sans transition au scénario. Je serai bref (comme lui). Il s'appelle UE1 Novice « Le château de Bal-

roga » et tient sur trois feuilles normales recto-verso. Pour éviter de vous fournir malencontreusement des indications, je vous dirai simplement que je l'ai trouvé classique. Honnête pour initier, mais trop classique dans son ensemble. Enfin, il faut bien commencer par là !

Concluons. Je ne chercherai pas à mettre une note à l'UE car elle ne vous dirait rien en elle-même. Néanmoins, les points positifs abondent en faveur de ce jeu. Il est pour moi un excellent jeu de débutant, entièrement français de surcroît. Je pense qu'il pourrait devenir un jeu élaboré si des règles « avancées » lui étaient adjointes. Pour peu qu'il y ait une suite à l'UE (du côté du monde des Seigneurs de l'Equilibre...). Les débutants à qui j'ai fait jouer l'UE — mes victimes — ont tous été satisfaits et ont été convertis aux JdR. Je signalerai comme points noirs quelques défauts de jeunesse (d'ordre technique en général) qui, en principe, devraient s'estomper d'eux-mêmes, et surtout le prix assez élevé de la boîte pour le matériel présenté.

Je me réjouis de ce que ce premier JdR français soit un bon JdR et, en me retirant sur la pointe des pieds, je vous souhaite bons jeux.



L'éminent Docteur Nogard, grand ami de Howard, nous a priés d'insérer le texte suivant, ce que nous faisons avec la plus grande, mais aussi la plus respectueuse hilarité.

Attention, chers petits amis. Ces dernières vacances, quelques accidents sont venus attrister nos clubs. Pour qu'ils ne se reproduisent plus, Runes vous propose quelques conseils de survie, ou quelques astuces qui préviendront les accidents, quelquefois dramatiques, qui viennent gâcher votre temps libre. On trouvera ci-dessous les faits, divers types, causes d'accident.



CONSEILS DE VACANCES

● Le 16 juillet, Philippe T. de Toulon croise le Virginien. Conflit ! Le cow-boy provoque Philippe en duel. « Hey Kid ! Dégaîne si tu es un homme ». Les deux hommes dégainent simultanément. Un coup de feu claque et Philippe T. s'écroule au sol tué net. Dans sa main droite, il n'y avait qu'un dé à vingt faces ! Le Virginien sera arrêté trois jours plus tard, lors d'une descente de police dans un bar marseillais.

☐ *Conseil Runes* : Hey Kid ! Si le Virginien te provoque, cours te réfugier chez le shériff, ou bas toi comme un homme ! Tire d'abord et pense après. Les temps sont rudes et les rues peu sûres.

● Le 18 juillet, le jeune Didier L. bouscule sur le place de Saint-Georges de Didon un vacancier portant un maillot de bain en fourrure d'ours. La bagarre qui suivra cet incident sera fatale à Didier.

☐ *Conseil Runes* : Surtout, évite de bousculer Conan. Nous sommes en vacances, mais il ne le sait pas.

● Le 19 juillet, François T. avise une bande de voyous attaquant une

vieille dame près de chez lui. Aussitôt, il se rue sur la bande malfrats et, seul, se jette sur eux : « Holà, contrevenants ! ». Là Là ! Quel massacre ! Aujourd'hui, le courageux François T. a bien mal aux dents. Et il regrette d'avoir agi inconsidérément, oui !

☐ *Conseil de Runes* : Jamais le juge Dredd n'aurait attaqué sans son pistolet-laser chargé avec des balles incendiaires.

● Le 20 juillet, Félix H. avise un gringalet sur la plage. Il se moque de lui. Fatale erreur !

☐ *Conseil Runes* : Mêmes conseils que pour Conan, mais avec Elric. Selon le SAMU, Arioeh n'aurait pas fait le détail non plus. Damn'it.

● Le 21 juillet, Georges L. s'étale sur une plage. Son intention ? Bronzer ! Il décide de se protéger le visage en le recouvrant d'une feuille de chou locale. Une heure plus tard, il enlève le journal. Hélas ! L'encre a coulé, et le visage de M. L. est tout maculé. C'est très désagréable.

☐ *Conseil Runes* : Croyez-vous qu'un tel accident serait arrivé avec un numéro de Runes ? Jamais.

● Le 22 juillet, Bruno F. m'affirme que Runes ne l'intéresse pas. Ce qui s'est passé par la suite est trop atroce pour être rapporté dans ces lignes.

☐ *Conseil Runes* : Vous pouvez toujours le penser. Mais... si je l'apprends... Voir ci-dessus.

● Le 23 juillet, Mme L. emballe les épluchures de ses pommes de terre dans les pages du DMG de son fils. Ce dernier sera inculpé pour homicide volontaire.

☐ *Conseil Runes* : Effacer les empreintes digitales, et maquiller le crime en suicide. Traditionnel mais efficace.

● Le 25 juillet, une pluie torrentielle s'abat sur Narbonne. 4 joueurs de D&D, qui s'étaient réfugiés dans une tente depuis le début du mois, pour jouer, s'aperçoivent avec horreur que leurs livres de règles ne sont pas imperméables. Quinze jours de dépression. Europe-Assistance refuse d'envoyer de nouvelles règles par hélicoptère.

☐ *Conseil Runes* : Mieux tendre les toiles de tente. Ne pas exposer l'entrée au vent. Creuser un petit fossé tout autour de la tente.

● Le 28 juillet, mon ami Daniel devient mon ennemi, et menace de dire tout ce qu'il sait sur moi à un inspecteur-contrôleur des contributions directes.

☐ *Conseil Runes* : D'accord Daniel. On dit que les rats-garous sont atteints de myxomatose raticide foudroyante, et qu'ils crèvent sous tes yeux avant d'avoir pu t'appro-

cher, alors que tu es coincé dans un cul-de-sac. De justesse, hein ? Bravo mon gars ! Ça va comme ça !

● Le 29 juillet, l'équipe de Runes coincide un type qui photocopiait le numéro 1. Son scalp orne la rédaction.

□ *Conseil Runes* : Aucun conseil. On est les plus forts.

● Le 30 juillet, un parachutiste saute avec le numéro 3 de Runes. Captivé, il oublie d'ouvrir son parachute. Malgré une chute de 3 000 mètres, il est indemne.

□ *Conseil Runes* : Runes, le journal qui sauve !

● Le 31 juillet, la famille M. découvre avec horreur qu'il y a parfois beaucoup de vent en montagne. 500 pions du « Jour le plus long » disparaissent dans l'herbe.

□ *Conseil Runes* : Lester les pions avec un peu de plomb fondu et collé à la base des pièces de carton. Sinon remplacer les pions par ceux d'une autre boîte. Et défiez du regard tous ceux qui se déclareront surpris de voir le Général Custer débarquer à Omaha Beach. Si vous êtes le plus fort, on vous croira.

● Le 1^{er} août, la France est privée de télévision pendant quarante-huit heures. Nos amis joueurs survivent. Les autres repartent à la case départ.

□ *Conseil Runes* : Ne pas abuser de la télévision. Elle distille un poison subtil qui détruit l'âme et pervertit le sens ludique.

● Le 3 août, des voleurs ouvrent le coffre-fort de Runes ! Dedans, il n'y a rien qu'un nouveau morceau de carton vierge. Ils l'abandonnent sur place.

□ *Conseil Runes* : Passer le carton dans un four pendant trois à quatre minutes. Le numéro du coffre suisse de Runes apparaîtra comme par miracle. Merci l'encre invisible.

● Le 4 août, un véliplanchiste, amateur de « Privateers & Gentlemen » éperonne et coule une vedette de la surveillance côtière. Puis il s'enfuit en poussant des hurlements sauvages. Les gardes-côtes, qui ont un signalement le recherchent pour le pendre à la vergue de leur nouveau bateau.

□ *Conseil Runes* : Belle action Kid ! Mais maintenant, il faut fuir. Runes te conseille les Caraïbes. Et puis ôtes ce sabre d'abordage d'entre les dents. Je suis sûr qu'il te gêne pour les manœuvres.

● Le 5 août, un fou de D&D passe à l'acte ! Il ravage un champ de blé en le traversant à cheval avec ses camarades. Le paysan porte plainte contre le centre de randonnées équestres voisin.

□ *Conseil Runes* : Hey Kid ! Si tu te reconnais pour avoir commis cette « incorrection », je te demande de ramener le cheval au centre. Personne ne portera plainte, c'est promis ! Reviens quoi, ou alors, libère ta monture.

● Le 6 août, une mission secrète américaine alunit. Patatras ! Trente-deux types jouent à Traverser sur place. « Il n'y a que là qu'on est tranquille » diront-ils plus tard. La surprise a été totale de part et d'autre. Le commandant de la mission affirme : « on a frôlé la première bataille de l'espace ! »

□ *Conseil Runes* : La prochaine fois, avancez en levant la main droite, comme pour dire « je le jure » et dites « Ugh ! moi venir en paix ! » Comme ça on évite ce genre d'incidents.

● Le 7 août, un groupe de joueurs de Runes-quest avoue n'avoir pas réussi à se procurer les numéros 1 et 2 du journal.

□ *Conseil Runes* : Ils sont épuisés et vous ne les aurez jamais. JAMAIS ! AH ! AH ! AH !...

● Le 9 août, des passionnés du « Jour le plus long » se livrent à une reconstitution complète des combats. Les plages sont interdites aux vacanciers pendant plusieurs jours.

□ *Conseil Runes* : N'oubliez pas de déminer les endroits par lesquels vous serez passés. C'est une question de simple politesse et de respect pour ceux qui ne partagent pas votre passion. Il serait fâcheux qu'ils en subissent les conséquences.

● Le 10 août, un symposium réunit les plus grands spécialistes de D&D et les fabricants de figurines. A l'ordre du jour, une question grave : « Comment faire une figurine représentant un Invisible Stalker ? »

□ *Conseil Runes* : Restez chez vous ! Pas de panique ! Il y a certainement une solution. Et vous la trouverez dans Runes.

● Le 11 août, l'équipe découvre un repaire d'anti-ludistes. Ils seront fusillés à l'aube.

□ *Conseil Runes* : Hey Kids ! Ces rebelles n'auront pas passé de bon-

nes vacances. Uh ? Le bon conseil, pour passer de bonnes vacances, c'est de jouer.

● Le 13 août, un joueur de Bounty Hunter est pris à partie par un quidam. Il se fait traiter de grenouille, et d'autres choses encore, qu'on ne saurait rapporter dans un journal décent. Il n'a pas réagi !

□ *Conseil Runes* : Le Virginien se serait conduit en homme, lui...

● Le 14 août, un joueur de « Lorraine 44 » qui manipulait l'armée allemande se fait traiter de « sale nazi », par un « ami ». Vexé, il a couru s'enfermer en pleurant dans un bunker, près d'Arromanche, et depuis, refuse d'en sortir.

□ *Conseil Runes* : Ce type d'affirmation est bien évidemment ridicule et bête. Le seul moyen de se défendre efficacement contre ce type d'attaque, c'est d'être encore plus bête. Si vous vous trouvez dans une telle situation, contentez-vous de dire : « et toi alors ? » Votre contradicteur est ébranlé par une telle réponse. Il perd pied. Il est ridicule, et vous riez à ses dépens. Vos vacances sont sauvées.

● Le 15 août, un joueur de Villains et Vigilantes engage un gros pari, avec des amis. Il affirme pouvoir se déplacer dans les airs, comme ses héros préférés. Il le fait et chute... dans un filet. D'un point de vue purement logique, il a gagné son pari, puisqu'il s'est effectivement « déplacé dans les airs ». L'astuce était de ne pas préciser dans quel sens ni comment. Voilà un kid astucieux !

□ *Conseil Runes* : N'oubliez pas le filet !

● Le 16 août, un avion s'écrase quelque part en Arctique. Pas de victime, car à l'intérieur de l'appareil, il y avait un joueur avec un numéro de Runes, et comme chacun sait : « Runes sauve ». Ce Kid a sacrifié son Player Handbook. Il l'a brûlé pour offrir du feu aux autres passagers. Et, détail atroce, il avait commencé à détruire la couverture du numéro 2 de Runes (épuisé). Ils sont sains et saufs, mais à quel prix !

□ *Conseil Runes* : Ce Kid n'est pas un kid. Il ne fait plus partie des nôtres ! Il a détruit et détérioré ses biens les plus chers, plutôt que de mourir. Il a doublement gâché ses vacances. Si une telle chose venait à se produire, brûlez vos papiers d'identité, vos chéquiers, etc. C'est moins atroce, plus sain, et cela

vous laisse même la possibilité de commencer une nouvelle existence sous un autre nom.

● Le 18 août, un kid est attaqué par une tribu d'indiens, en pleine jungle amazonienne. Il est frappé en plein cœur par une flèche empoisonnée, mais survit. Les indigènes pensent que notre kid est un dieu. En fait, la course de la flèche a été arrêtée par un numéro de Runes, que le jeune serrait tout contre son cœur.

□ *Conseil Runes* : N'oubliez pas de manger. Bon courage.

● Le 21 août est une journée terrible pour le Japon. Cthulhu s'y cacherait. Furieux, Godzilla le cherche partout. Il laisse entendre à qui veut l'écouter que « si j'le trouve, j'me le fait ! »

□ *Conseil Runes* : Si le joueur de « Call of Cthulhu » qui a évoqué ce grand ancien ne range pas immédiatement son démon, nous serons

bonne volonté de chaque côté devrait permettre à tout le monde de passer de meilleurs moments.

● Le 23 août nous recevons *une* lettre d'insulte. On nous reproche de faire l'apologie de la violence. Et c'est signé anonyme.

□ *Conseil Runes* : Pas Crom ! Je jure de répandre tes tripes visqueuses sur les marches du temple d'Astharoth le Maudit, et de les piétiner avec des chaussures de foot, celles qui ont des crampons tout neufs. Déménage ce soir si tu tiens à ton scalp, condamné. Parce que ça y est, euuh, j'ai ton adresseuuu, je sais qui tu es, euuuu, lalala lalè-reuuu...

● Le 24 août, une nouvelle tombe sur nos téléspectateurs : on a retrouvé le Nécronomicon.

□ *Conseil Runes* : Achetez-nous. Bientôt, dans notre journal, une nouvelle rubrique (à suivre) : le Nécronomicon, bientôt suivi du Nécronomicon en bandes dessinées, et du Nécronomicon pratique. Et plus tard, le Nécronomicon tel qu'on le parle. Seul Runes pouvait vous l'offrir.

● Le 25 août, le petit Christophe J. disparaît. On sait qu'il avait acheté un numéro de Runes, et depuis on a perdu sa trace, comme s'il s'était évaporé.

□ *Conseil Runes* : Au fait, vous a-t-on dit qu'un numéro de Runes sur deux cents était maudit ?

● Le 26 août, la police arrête M. D. Il sera inculpé d'infraction au code de travail. Il employait trois travailleurs non déclarés, MM. Tho'Nall, gnome, Lathor, elfe et Hafh'Rheu, demi-orque.

□ *Conseil Runes* : Vous avez quinze jours pour déclarer vos personnages à la Sécurité Sociale. Au-delà de ce délai, vous êtes en infraction.

● Le 28 août, l'équipe de Runes s'empare de Paris. Le drapeau runique flotte sur la capitale.

□ *Conseil Runes* : « Rendez vous ».

Voilà, c'est la fin des vacances. Que de drames ; mais aussi que de joies et de rencontres palpitantes !

Nous espérons que vous suivrez nos conseils, et que l'année prochaine, mais vous serez prudents. Sinon, vous savez qu'il viendra, lui, le juge Dredd, prêt à vous sacrifier sur l'autel de la LOI.

Bonne rentrée, et bons jeux. □

□ *Conseil Runes* : Existent également : Cotte de Runes, Runes blindée, Runes pare-balles. Maintenant, Runes résiste également aux roquettes anti-chars.

● Le 19 août, une nouvelle sensationnelle tombe sur nos téléspectateurs. Howard est ressuscité !

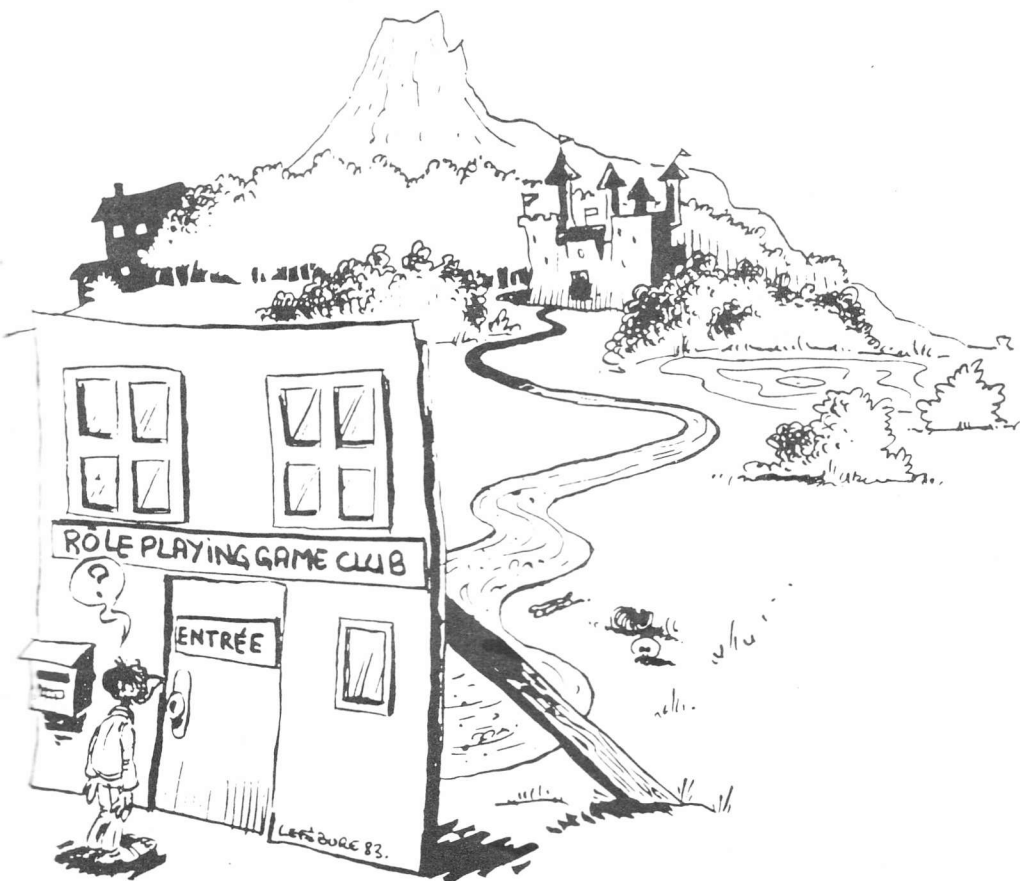
□ *Conseil Runes* : Hey, DM. Si tu manques d'idées pour tes scénarios, consulte Howard. Ce kid est un super kid.

● Le 20 août nous apporte un véritable anti-record. Un joueur affronte un goblin dans un duel à mort. Depuis deux jours, aucun coup n'a encore porté et les dés ne sont pas pipés. Le joueur et le DM estiment que dans un duel à mort, « on doit aller jusqu'au bout ».

au regret de ne plus le considérer comme un vrai kid ! Pauvre Godzilla ! Regarde dans quel état il se met. Nous sommes sûrs que tu gâches tes vacances.

● Le 22 août marque l'avènement d'un nouveau syndicat : le syndicat des monstres et des démons indépendants (SDMI). Ils se plaignent de ne plus faire peur aux joueurs que nous sommes.

□ *Conseil Runes* : Allons les gars, un petit effort, quoi ! Ne faites pas les blasés. C'est vrai qu'un vampire dépressif n'est pas amusant. Vous seriez les premiers à vous plaindre de rencontrer une goule pleurnicharde ou un titan aigri par la vie. Et pourquoi pas un dragon qui préférerait une succulente psychanalyse à jet d'acide taciturne ? Un peu de





quoi de neuf?

Attention ! La pratique de Donjons et Dragons est dangereuse ! Même meurtrière, s'il faut en croire les parents d'un jeune américain de 16 ans qui s'est suicidé l'année dernière peu de temps après avoir joué une partie au cours de laquelle ses partenaires lui avaient jeté un sort de malédiction. Une perquisition de la police dans la chambre de l'adolescent disparu a permis de trouver « une foule de personnages et objets du fameux jeu de société ». C'est pourquoi, un an après sa mort, ses parents exigent un millions de dollars de dommages et intérêts de la firme T.S.R. qui est responsable, selon eux, de cet événement navrant. Ils affirment que, parce que leur jeune fils souffrait de troubles psychologiques graves, le sort jeté sur lui par ses partenaires a provoqué « un désarroi affectif et émotionnel » qui est à l'origine de son suicide à quelques jours de ses examens. Dans cette pénible affaire, seul M. Robert Landa, avocat de l'association anti-D&D « Sending America Light and Truth » n'a pas été surpris : « Mon tiroir est plein d'histoires incroyables de personnes qui ont été victimes du rôle qu'elles ont joué dans Donjons et Dragons. Ce jeu est devenu en fait un mode de vie relevant de la sorcellerie et de la magie noire ». Gasp !

Au cours du mois d'août, un grand quotidien français, *le Matin de Paris*, a publié sous le titre « Donjons et Dragons : mourir pour un jeu », un article qui relatait cette histoire. Profitant de l'occasion pour expliquer à ses lecteurs ce qu'est ce jeu dangereux, le journaliste, bien informé, présenta D&D comme « un jeu obscur dont les implications psychologiques sont certaines — qu'elles soient positives ou négatives ». Il continue en disant que ce jeu « a fait des adeptes dans des milieux dits intellectuels » et qu'il invite les joueurs à devenir « des personnages mystiques dotés de certains pouvoirs magiques » dans le cadre de « scènes imaginées par un maître de cérémonies ». C'est ainsi que les participants peuvent goûter « les délices cataleptiques du jeu ». Une description si objective dans le simple but d'alerter les parents sur les dangers d'un tel jeu nous a paru très généreuse car il est rare que la grande presse s'intéresse à cette activité qui touche un public, hélas ! de plus en plus nombreux.

Runes, pour ne pas être en reste, vous exhorte à exorciser dorénavant les nombreuses créatures démoniaques qui hantent vos coupables parties et vous demande instamment de ne pas abuser de vos pouvoirs magiques. Ne jouez pas aux apprentis sorciers et, surtout, prenez la précaution d'aller vous faire examiner par un psychiatre qui vous déli-

vrera, ou pas, un certificat de santé mentale indispensable pour rassurer vos partenaires et votre entourage. De plus, essayez de mettre l'accent sur les implications psychologiques positives, et combattez les effets pervers, qu'une partie menée en transe cataleptique peut provoquer. Soyez prudents et réfléchissez à la portée de vos irresponsables initiatives. C'est un conseil, c'est une prière, c'est un cri d'alerte qui doit vous aider à échapper à l'emprise maléfique de votre maître des cérémonies. S'il n'est pas trop tard... Bon, assez rigolé, passons aux choses sérieuses.

La firme Chaosium a décidé de venir en aide aux téméraires investigateurs qui, dans le cadre du jeu *Call of Cthulhu*, tentent de débarrasser le monde de certaines abominations lovecraftiennes. La publication récente du *Cthulhu Companion*, un recueil de textes, d'errata et d'idées de scénarii, les préparera à affronter efficacement les défis lancés par un nouveau module, *The Asylum* (tout un programme !) aussi beau et aussi intéressant que le déjà fameux « *Shadows of Yog Sothoth* » de triste renommée. Mais ce n'est pas tout. Deux autres scénarii viennent d'être mis dans les vitrines. Il s'agit de *Death in Dunwich* qui fait suite à *The Arkham Evil*, et de *Pursuit to Kadath*, tous deux édités par *Theatre of the Mind Enterprise*, qui annonce, en outre, la très prochaine parution de *The Carlyle Expedition*. Ces aventures ont mérité l'aval de Chaosium, ce qui devrait être un gage de leur qualité.



Pour le jeu *Runequest*, un nouveau pack vient de nous parvenir. Il s'agit de *The Big Rubble* qui fait suite à *Pavis* et qui contient des matériaux qu'on aurait dû

normalement trouver dans la même boîte que ce dernier. Nous n'aurons pas attendu trop longtemps et nous ne sommes pas déçus. Neuf scénarii, pour le débutant comme pour le vétéran, vous proposent des incursions dans les fameuses Grandes Ruines de l'antique Volberceau (*Robcraddle*). Munis de certificats d'aventurier délivrés par les autorités de Lunar stationnées à Pavis, vos aventuriers pourront tenter de retrouver la légendaire hache de Ballastor qui gît encore, dans les casernes souterraines qui furent son ultime refuge. Ils pourront peut-être aussi rencontrer la célèbre Griselda et son compagnon Wolfhead qui se terrent dans les ruines à la suite d'une sombre affaire de trafic de fausses cartes. Avec un peu d'habileté, ils réussiront peut-être à survivre dans cet endroit grouillant de monstres divers où sont encore enfouis de fabuleux trésors. Il est conseillé de posséder aussi le pack de Pavis pour tirer tout le sel des scénarii du *Big Rubble*. C'est cher, mais ça vaut le coup... Citadell vient de sortir deux nouvelles boîtes de figurines pour RQ : *Runequest Demons* (un excellent article à leur sujet est paru dans *White Dwarf* 44 et 45) et *Dark Trolls* (ils ont la tronche de l'emploi, conforme au *Troll Pack*).

Promis et attendu, vient aussi d'arriver un nouveau jeu de rôle sur les Super-Héros, que le Chaosium préparait depuis longtemps. Il s'appelle *Superworld* et fait faire un pas de géant à ce genre de jeu. Plus qu'une simple extension des règles contenues dans *Worlds of Wonder*, il présente un système original dans une présentation, évidemment, magnifique. Nous en reparlerons...

Chez T.S.R., s'il faut en croire Super Mole qui vient d'ouvrir une nouvelle rubrique de ragots et cancans dans *White Dwarf*, de profondes modifications de structures ont été décidées. Gary Gygax n'est plus le président en titre de la firme, il se consacre essentiellement à la préparation du film D&D. Il est remplacé par Kevin Blume qui a procédé à un dégraissage d'effectif en licenciant 100 personnes sur les 300 qui travaillent à Lake Geneva. Mais cela ne semble pas diminuer l'efficacité de T.S.R. Bien au contraire, puisque les nouveautés se succèdent à un rythme accéléré. Citons tout d'abord la parution d'un nouveau *Basic Set*, encore plus simple que celui qui a été traduit en français et qui s'adresse à un public de très jeunes joueurs. Il est signé G. Gygax et... Dave Arneson ! Il propose des règles « révisées » (et non pas simplement « réorganisées ») pour permettre de jouer seul et de démarrer sans connaître tout le système à fond. Empruntant une méthode d'apprentissage proche de celle qui est utilisée par la firme Yaquinto pour ses *JdR*, il invite le débutant à découvrir le jeu en jouant. Une heureuse initiative ?

Les possesseurs de la seconde édition du *Basic Set* (celle qui a été traduite) ne pouvaient, jusqu'à présent, monter leurs personnages que jusqu'au 14^e niveau en se procurant l'*Expert Set* (en anglais pour le moment). Ils pourront maintenant aller plus loin ! T.S.R. annonce la sortie prochaine du *Companion Set* couvrant les niveaux 15 à 25 et du *Masters Set* qui ouvrira la voie vers les niveaux 26 à 36 ! Mais où s'arrêteront-ils ?

Pour ceux qui, plus prosaïquement, se contentent des niveaux raisonnables de AD&D, de nouveaux modules paraissent régulièrement. Il est difficile de suivre la cadence, mais citons tout de même l'EX1 Dungeon Land, suivi de son petit frère EX2 Land Beyond Mirror, l'UK1 Beyond the Crystal Cave, et l'arrivée prochaine du tant attendu T2A Temple of Elemental Evil (première partie) sur lequel EGG travaille depuis si longtemps.

Pour les règles de base (seconde édition — celles qui ont été traduites) viennent d'être publiés en français les modules B3, le palais de la Princesse Argenta et le B4, la Cité Perdue qui sont, l'un et l'autre dans leur style respectif, du plus haut intérêt. En anglais, toujours pour les mêmes règles, va prochainement paraître un deuxième scénario solo (M2) qui, s'il est aussi « amusant » que le premier, promet bien du plaisir... Il faut dire qu'en matière de jeu en solo, la série des Endless Quest Books nous a habitués à un niveau très simple, mais les livres de la série ont au moins le mérite de se lire aisément et de montrer comment des aventures peuvent se présenter dans les mondes des divers jeux dont ils s'inspirent. C'est pourquoi, on ne peut que recommander la lecture de Heros of Washington Square aux espions de Top Secret et celle de Villains of Volturris aux aventuriers de Star Frontiers.

Remercions enfin T.S.R. d'avoir réédité Dragonquest et proposé deux nouveaux modules pour ce jeu mal connu, Magebird Quest et Star Silver Trek. Exprimons aussi notre gratitude en voyant que Gamma World reparait en version « révisée » et que Gangbusters n'a pas été oublié puisque GB3 Death on the Docks vient d'arriver, suivi de près par TS004 Fast Pass pour Top Secret et BH3 Ballots and Bullets pour Boot Hill. Soyons enfin éternellement reconnaissants pour la sortie de SF Screen and Mini-module pour Star Frontiers (un paravent derrière lequel les arbitres de SF pourront se cacher efficacement, assorti d'une courte mais intéressante aventure pour l'étréner). Amen !

Restons dans l'espace, domaine privilégié de la firme GDW, pour annoncer la sortie de Tarsus, le premier module en boîte pour Traveller. Malgré son prix élevé, il propose cinq scénarii succincts mais faciles à développer, une carte complète d'un monde et, entre autres accessoires utiles, un livret d'explications au format du Starter Set. De format plus classique, l'aventure n° 9, Nomads of World Ocean, offre elle aussi, un grand intérêt. Les règles s'enrichissent d'un livret, le Boock 6, Scouts et d'un supplément 13, Veterans. En outre, Starport module 1 et Merchant Class Ships viennent s'ajouter aux nombreuses aides parues pour ce jeu. Gamelords, une petite entreprise américaine vient de publier the Undersea Environment, un ensemble de règles, d'équipements, de tables de rencontres et d'événements pour organiser des aventures sous-marines dont le module The Drenslaar Quest présente un exemple. Si vous êtes las de l'air, vive l'eau !

Chez F.G.U., pas grand'chose de neuf. Souhaitons que les nombreux adeptes des jeux très complets de cette maison



d'édition réussissent à se procurer quand même quelques rares nouveautés. Pour Space Opéra viennent de paraître entre autres, Space Marines, des règles de résolution de combats à grande échelle et Fasolt in peril, une aventure anti-terroriste. Pour Bushido, qui est une merveille de jeu, va prochainement paraître NINJA : Shadows over Nippon. Enfin de quoi devenir Shogun à la place du Shogun.

Victory Games a enfin sorti son James Bond 007, un jeu de rôle introduisant un système de règles tout nouveau. Présenté en version de luxe, il est assorti d'un « Q Manual » et d'un « Game Master Pack ». Deux scénarii sont d'ores et déjà disponibles. Leurs titres vous rappelleront peut-être quelque chose : Octopussy et GoldFinger. Il ne manque plus que la musique... et les James Bonds Girls.

En France, on persiste à annoncer la sortie prochaine de Tunnels and Trolls traduit et suivi à quelques mois d'intervalle par quelques scénarii solo en français. Jeux Actuels est une entreprise dynamique qui, avec l'Ultime Epreuve tient le bon bout pour les débutants. Elle ne va pas en rester là. Des projets, des tas de projets mais, chut ! c'est confidentiel. Une équipe aussi active, qui s'est enrichie de nouveaux éléments de valeur, ne peut pas rester longtemps sans nous surprendre. Nous nous sommes laissés dire bien des choses, mais puisque vous insistez, nous allons vous donner une information que vous garderez pour vous. C'est promis ? Voilà : Il paraît que les fameux Grimtooth's Traps vont être traduits. Vous ne le direz pas, hein, c'est sûr ? Bon, puisque vous paraissez raisonnables, voici un autre renseignement : pour l'Ultime Epreuve vont sortir deux scénarii originaux de niveau « novice » : le Labyrinthe Magique et le Palais du temps. Cela prouve que la sortie de l'UE n'était pas un sim-

ple coup d'épée dans l'eau mais bel et bien une affaire sérieuse. Allez Jeux Actuels !

Du côté de Jeux Descartes, on annonce la sortie imminente de Légendes, ce jeu de Rôle qui, avant même d'être paru, a déjà fait couler des litres de salive. Une présentation luxueuse, des illustrations magnifiques, un système de règles complet, très complet et cohérent. Il s'adresse principalement à ceux qui connaissent déjà les jeux de rôle et qui veulent un jeu sérieux mais amusant, tout en étant précis et pas trop compliqué à mettre en œuvre, beau et documenté, original et bien-de-chez-nous. Et quoi encore ? Nous en parlerons dans le prochain numéro. Allez Descartes !

Les autres jeux français ? Toujours sous l'effet d'un sort de silence opaque et angoissant. Sauf M.A.G. (les Messagers de l'Assemblée Galactique) paru en numéro spécial de Jeux et Stratégie, dont nous dirons deux mots aussi, nous ne voyons rien d'autre à l'horizon. Et vous ?

Runes est votre magazine favori. Mais nous savons bien que vous ne lisez pas que lui. Depuis que Didier Guiserix a repris en main la destinée de Casus Belli, nous prenons un plaisir grandissant à dévorer son contenu. D'abord, il parle presque des mêmes choses que nous, mais avec une compétence et un esprit très différent. Et puis, Didier est un copain.

Il y a encore plein de choses neuves qui arrivent sur le pas de notre porte. Nous avons perdu notre chien, il n'effraie plus le facteur mais l'imprimeur, lui, veut que nous respections les délais. Alors, à bientôt...

P.S. : Mme Howard nous prie de préciser qu'elle ne se rendra pas à Tokyo en 1987. Son époux le regrettera... □

OHÉ, LES CLUBS !

« La Cave du Magicien »
Salle de quartier La Pergola
Rue d'Alco
34100 Montpellier
Tél. (67) 70.18.50
Présentation : Runes 4

« Parabellum Club Varois »
Maison de quartier
56, rue Félix-Muyol - Pont du Las
83000 Toulon
Tél. (94) 62.13.59
Présentation : Runes 4

VOICI DE NOUVEAUX CLUBS :

Club « Enfer et contre tout »
3, rue Sainte-Melaine - Boutique Ordiface
35000 Rennes
Tél. (99) 30.13.10

Président : Didier Guillaume
Création : septembre 82
Horaires : jeudi et vendredi soirs à partir de 7 heures.
Cotisation : entre 15 F et 25 F par mois
Inscrits : 30
Jeux : AD&D, Space Opera, Chivalry & Sorcery, Squad Leader, War and Peace...
Projets : Tournois de AD&D

Club « Le dragon Ludique »
L.E.P. du Bois
31110 Luchon
(ne pas écrire)

Président : Fabrice Faux
Création : mai 1983
Horaires : samedi à partir de 14 h (éventuel-

lement le mercredi et le dimanche à la même heure)
Projets : une rencontre autour de D&D
Inscrits : 9
Jeux : AD&D (et basic), Traveller, Squad Leader, Les 7 royaumes Combattants, Diplomacy, Ave Tenebrae, Napoléon à Austerlitz, Zargo's Lords, Amiraute...

Club « Jeronimo »
Adresse (temporaire) :
7, rue Henri Poincaré (chez M. Boudry)
30000 Nîmes

Président : Fabien Rotin
Date de création : 16 juin 1983
Nombre de membres : Une vingtaine
Cotisation : 30 F de droit d'entrée + 50 F par semestre
Lieu de la réunion : se renseigner au (66). 84.26.43.
Horaires : selon la demande (système de fiche sur tableau)
Jeux pratiqués : AD&D, Space Opéra (bien-tôt Daredevils et Chivalry & Sorcery)
Projets : Jouer, jouer, jouer...

Club « La Guerre en Pantouffles »
Maison Pour Tous Bonne Veine
Avenue André Zénatti
13012 Marseille

Président : M. Miguel
Date de création : 1979
Nombre de membres : une quarantaine
Cotisation : 65 F par an (15 F de plus si participation au club Informatique)
Lieu de réunion : au siège
Horaires : vendredi soir à partir de 20 h ; samedi après-midi et soir

Jeux pratiqués : AD&D, Space Opera, Traveller, Gangbusters, V&V, etc. Squad Leader, WS&IM, Air Force, etc.
Activités passées : animation à la foire de Marseille
Projets : tournoi de AD&D fin septembre

Club « de Luminy »
70, route Léon Lachamp
13009 Marseille

Pas de structure administrative spéciale, pas de local précis
Contact :
Eric Mastriaci
Avenue Laënnec
Le Bel Air — Bat C
83140 Six Fours
ou
Patrick Hoffmann
Tél. : (91). 93. 64. 70.
Date de création : décembre 1982
Nombre de membres : une quinzaine
Pas de cotisation
Lieu de réunion : se renseigner auprès des « contacts » (ci-dessus)
Horaires : jeudi soir (mais aussi presque tous les soirs)
Jeux pratiqués : AD&D, Space Opera, etc.
Diplomacy, 7 Royaumes combattants, Djambi, wargames napoléoniens, Air Assault on Crete, Witch's Cauldron !

Club « Alter Ego »
Maison de l'enfance
50, place des Géants
38000 Grenoble

Président : Jean-Marc Forr.
Tél. : (76). 09. 24. 80.
Date de création : novembre 1982
Nombre de membres : une cinquantaine
Cotisation : droit d'entrée 50 F et 30 F de cotisation par trimestre
Lieu de réunion : au siège
Horaires : mardi et vendredi soir à partir de 20 h 30, samedi après-midi : Wargames avec figurines
Jeux pratiqués : AD&D, Space Opéra, Runequest, etc. ; Zargo's Lords, Scotland Yard, Diplomacy, Civilization, VII^e Légion.
Activités passées : animations diverses
Projets : animation multijeu en novembre.

Club « Du Jeu de l'Oie »
Adresse :
3, place Charles Félix
06000 NICE

Contact : Guy BONFOGLIO
Tél. : (93). 86. 35. 40.
Pierre MALEPART
Tél. (93). 80. 53. 34.
Date de création : avril 1983
Président : Lionel BARTHET
Nombre de membres : 35
Cotisation : 60 F de droit d'entrée + Cotisation de 110 F par trimestre pour étudiants
Lieu de réunion : au siège
Horaires : Local librement accessible à tous moments réunions le vendredi soir et dimanche
Jeux pratiqués : AD&D, Space Opera, Gama World, Killer, Wargames avec figurines toutes époques, Jeux de cartes, Echecs, tous jeux de réflexion...
Manifestations passées : rencontre médiévale en costumes (14 juillet) ; débarquement de Normandie avec figurines
Projets : rallye surprise, voyage à Chester

Fiche de club : (à découper ou à photocopier)

Nom du club :
Adresse :

Président :
Date de création :
Nombre de membres :
Horaires :
Jeux pratiqués (par ordre décroissant) :

Cotisation :
Manifestations passées :

Projets :

Remarques diverses :

AU RAPPORT

RENCONTRE AVEC LES JEUX DE RÔLE A TOULON

Le P.B.C.V. (Para Bellum Club Varois) a su créer l'événement ! En plein été, les 15, 16 et 17 juillet, sous un soleil de plomb, une centaine de joueurs de tous horizons se sont rencontrés et affrontés au cours du « Tournoi France-Sud Open », organisé dans les locaux de la Maison de Quartier des Lices, aimablement mis à disposition par la municipalité de Toulon. Trois donjons successifs (niveaux 3, 6 et 9), finement conçus et brillamment menés par les imaginatifs membres du P.B.C.V., ont provoqué bien des sueurs froides du côté des participants regroupés en 11 équipes de 5 joueurs représentant de nombreux clubs de la région sud de la France. Étaient notamment présents des envoyés des clubs suivants : Jérónimo (Nîmes), Alter Ego (Grenoble), La Guerre en Pantoufles (Marseille), Club de Luminy (Marseille), Bénédicte Games Club (Aix-en-Provence), Club du Jeu de l'Oie (Nice), Club de Sup'Aéro (Toulouse) et, bien sûr, l'Atoll. Sans compter les nombreux joueurs non affiliés à des organisations. Grâce à la participation gracieuse et généreuse du Manillon (Le relais-boutique Jeux Descartes de Toulon, animé avec une virtuosité compétente par le sympathique J.M. Garcia), de France RR, de la municipalité de Toulon et de la FFJSST, de nombreux prix ont été distribués à tous ceux qui avaient sué sang et eau pendant les torrides heures de jeu.

Au cours de la journée du 15, de nombreuses démonstrations de jeux divers avaient déjà « préparé » les joueurs et intéressé de très nombreux spectateurs et estivants intrigués. On pu se rendre compte que D&D n'est pas le seul jeu apprécié et régulièrement pratiqué. Présentés par des compétents enthousiastes on put découvrir, en action, des jeux comme Traveller, Call of Cthulhu, Runequest, Daredevils, Top Secret, Gangbusters, Skulls and Crossbones, Aftermath, Wild West, Car Wars et même Amiraute dont l'auteur toulonnais, le docteur Paul Bois supervisait une brillante

démonstration dirigée par M. Ricard à qui tout le monde veut bien attribuer le titre d'amiral. La présence de Didier Guisérrix, le rédacteur en chef de Casus Belli, en très grande forme, ainsi que de l'équipe de Runes presque au complet, achevait de donner à l'événement l'importance qu'il méritait. Plus

qu'un simple tournoi, la rencontre de Toulon a été une fête du jeu de rôle, une véritable « convention » régionale, au cours de laquelle les contacts et les échanges ont montré que la décontraction, le sérieux et l'humour, la compétence et la fantaisie peuvent être les ingrédients dynamiques de la passion partagée. L'extrême cordialité des membres du P.B.C.V., leur souci de satisfaire tout le monde et leur spontanéité ont su créer une ambiance de sympathie dans laquelle de véritables liens d'amitié se sont noués. Bravo le P.B.C.V. ! A quand la prochaine rencontre ?

PETITES ANNONCES

Bruno Mourrieras, BP 1640 Papeete (Tahiti). Tél. 30322, cherche joueurs de Donjons et Dragons.

Stéphane Ubeda, 472 La Sauvegarde, La Duchère, 69009 Lyon. Tél. 835.47.92, cherche joueurs sur Lyon pour créer un club de wargames et jeux de rôle.

Marc Bouchetière, des Loups du Téméraire, Centre Social Haut Rivage, rue Kennedy, 54130 Saint-Max, communique : A partir de 8 heures du soir, les loups du Téméraire se réunissent à leur antre (Centre Social). Sous l'œil de leur chef Xavier, une

dizaine de loups, faisant partie d'une horde d'environ soixante membres, se préparent à de mystérieuses activités. Si certains jouent aux wargames ou aux figurines, d'autres vont à d'étranges expéditions pour combattre des gobelins ou d'autres dans de solides châteaux (D&D, Runequest) ou pour remplir des missions périlleuses sur planètes inconnues (Traveller). Ces loups ne s'arrêteront que tard dans la nuit (entre 11 heures et 1 heure du matin, parfois 3).

Henri Thiel, Brion, 48310 Fournels, visionnaire dans les nuages, cherche à illustrer des contes, des nouvelles ou des romans, son pays perdu manquant de gens ayant besoin de son pinceau.

Dernière nouvelle : Le Tournoi de Sup'Aéro est mort. Mais il renaît de ses glorieuses cendres sous le nom de Convention Sup'Aéro. Celle-ci se déroulera le week-end du 3 et 4

décembre 1983 à Sup'Aéro. Pour tous renseignements, écrivez vite au « Club D, Association des Elèves, ENSAE, 10, avenue Ed.-Belin, 31400 Toulouse ».

Longtemps introuvable, le calendrier D&D de T.S.R.

REALMS OF WONDER 84

Magnifiquement illustré, en couleurs, par Tim Hildebrandt

Vous attend, sagement, au :

CLUB
Jeux
DESCARTES

**RELAIS-BOUTIQUE
DE TOULOUSE**
Passage St-Jérôme
Centre Commercial St-Georges
31000 TOULOUSE
Tél. (61) 23.73.88

Envoi, par retour du courrier contre chèque de 85 F. Dépêchez-vous ! Le stock est limité



VOUS DITES ?

Chers amis de Runes,

Je viens vous encourager pour vos futurs efforts afin de rendre mon magazine favori encore meilleur et vous complimenter sur la qualité de chacun des numéros déjà sortis : ils sont (presque) parfaits !

Je dis « presque » car je suis sûr que vous trouverez encore de quoi rendre Runes de plus en plus attrayant ! Et je dois vous avouer que je n'ai que deux gros regrets : Que Runes ne fasse que 44 pages et qu'il soit bimestriel (à chaque fois attendre deux mois avant le bonheur, c'est long...)

Je voudrais aussi vous faire une suggestion, qui est en même temps une question : est-ce que vous traiterez un jour des sous-classes (Druide, Paladin, Ranger, Illusionniste...) dans la rubrique « il n'y a pas de sot métier » ? Je pense que de nombreux joueurs de AD&D seront intéressés...

J'ai expérimenté la méthode préventive de la Multimanie, présentée dans le numéro 4. Elle est très efficace. Merci à vous !

Patrick Massoni
(Aubervilliers)

Quarante-quatre pages tous les deux mois, c'est déjà un sacré boulot ! Nous regrettons de ne pas avoir des attributs de multimanies pour faire mieux encore. Mais, qui sait ? Nous avons tellement de choses à insérer dans le format actuel de Runes, que nous pourrions envisager d'augmenter le nombre de ses pages. Ne t'emballe pas ! Ce n'est encore qu'un vague projet. Les sous-classes ? Pourquoi pas. Mais encore, avec l'aide des lecteurs qui ont, à leur sujet, des idées personnelles qui peuvent nous être utiles pour présenter ces catégories si controversées. D'accord ?

Arrgh ! Aglarion l'elfe reçoit un furieux coup de masse sur l'épaule. Le bugbear surgissant de l'obscurité jubile, mais pas pour longtemps, le voilà qui s'écroule, transpercé par la flèche de Kartar le hobbit embusqué avec son petit arc dans l'ombre d'un pilier...

Voilà un extrait des aventures d'un groupe de passionnés qui s'adonnent deux fois par mois à ce jeu extraordinaire.

Pourtant, malgré tous les efforts que nous déployons pour nous élever vers des niveaux appréciables, nous les débutants de niveau 1-3, nous avons du mal à nous hisser. Pourquoi ?

1. D'abord, le jeu est peu répandu et, évidemment on ne profite pas de l'expérience des autres joueurs.

2. Surtout parce que la plupart du temps, les magazines de jeux de rôle s'adressent aux introvertis de AD&D, les joueurs du niveau où nous aimerions arriver.

En outre, il faut signaler qu'il existe des joueurs de AD&D (les débutants nombreux qui ne peuvent s'embarrasser des règles avancées et qui demandent des conseils pour garder en vie leur personnage).

Car voilà à quoi mène notre ignorance :

Ne décollant pas des premiers niveaux à cause de notre mauvaise maîtrise du jeu, nous sommes forcés de jouer des modules (que nous parvenons toutefois à créer) qui se ressemblent et notre imagination de maître du donjon s'épuise. Nous sommes lassés des goblins, kobolds et autres orcs.

Nous nous enlisons dans un style de jeu instinctif et primaire car nous ne savons pas bien souvent comment jouer nos personnages.

Voilà ce que nous demandons donc :

Une compréhension des problèmes des débutants et une aide donc concrète, par des conseils.

Une rubrique nécrologique (publication d'une feuille de personnage récemment perdu par un lecteur).

Si possible des modules (et si les lecteurs les envoyaient au journal ?)

Des nouveaux sorts.

Gicquel T. (Lorient)

C'est tout ? Tu as raison d'attirer notre attention sur les joueurs débutants et nous allons bientôt leur consacrer une rubrique régulière qui ne contiendra pas que des conseils, mais aussi des aides concrètes. Espérons qu'avant que cette rubrique paraisse tu ne seras pas devenu, toi aussi, un « introverti » de AD&D. Quant à l'idée d'une rubrique nécrologique, nous ne voyons pas très bien à quoi elle pourrait servir aux lecteurs parce que nous doutons que beaucoup de joueurs soient heureux d'avoir perdu leur personnage. Mais il est vrai qu'il existe des belles morts. Alors, des récits de disparitions tragiques pourraient peut-être ne pas manquer d'intérêt. Avis aux amateurs !

Cher Runes,

Etant habitué, vous vous en doutez, aux milieux donjoniques, j'ai su apprécier vos quatre premiers parchemins que je découvris, un samedi soir, à la faveur d'une discrète visite chez le fournisseur de la région. Je dois néanmoins vous faire remarquer, ceci avec une infinie tristesse, que le titre rouge-sang adopté au numéro 4 me paraît mal choisi. Hélas ! Que n'avez-vous décidé d'immortaliser ce superbe mot au moyen d'un superbe dégradé vert et doré, rappelant la couleur des arbres de Lorien.

Je vais d'ailleurs vous réciter un poème qui, je l'espère, vous fera mieux comprendre mon choix :

*Combien de fois le sang à terre couler j'ai vu
En de mortels combats dans les sombres forêts
Et tant d'elfes vaillants s'étant des jours battus
Sont tombés face à terre sans un mot de regret
Lorien, mon doux pays aux reflets verts et or
Je me bats maintenant contre un roi ténébreux
O ma belle forêt, te reverrai-je encore
Avant que le soleil ne se voile à mes yeux ?*

Lauréfin, elfe voleur-magicien
de bonne famille

Comment, mal choisie la couleur rouge-sang ? Encore un exemple du sentiment de supériorité de ces elfes prétentieux qui veulent absolument que leur sens de l'esthétique soit universellement reconnu. Agrark, le demi-orque besogneux, assassin de son état, nous a cédé un stock de sang frais qu'il nous a conseillé d'utiliser à bon escient. Nous avons fait de notre mieux. Ard'hem le nain, guerrier de haut niveau, nous a, quant à lui, fait savoir qu'il préférerait une couleur bronze. Quant à Ziglub le gnôme, il nous a prévenu que si nous cédions aux exigences de tout un chacun, elfe de surcroît, il s'arrangerait pour que la couleur noire soit utilisée, parce qu'il a des amis qui...



GASP!



Légendes celtiques

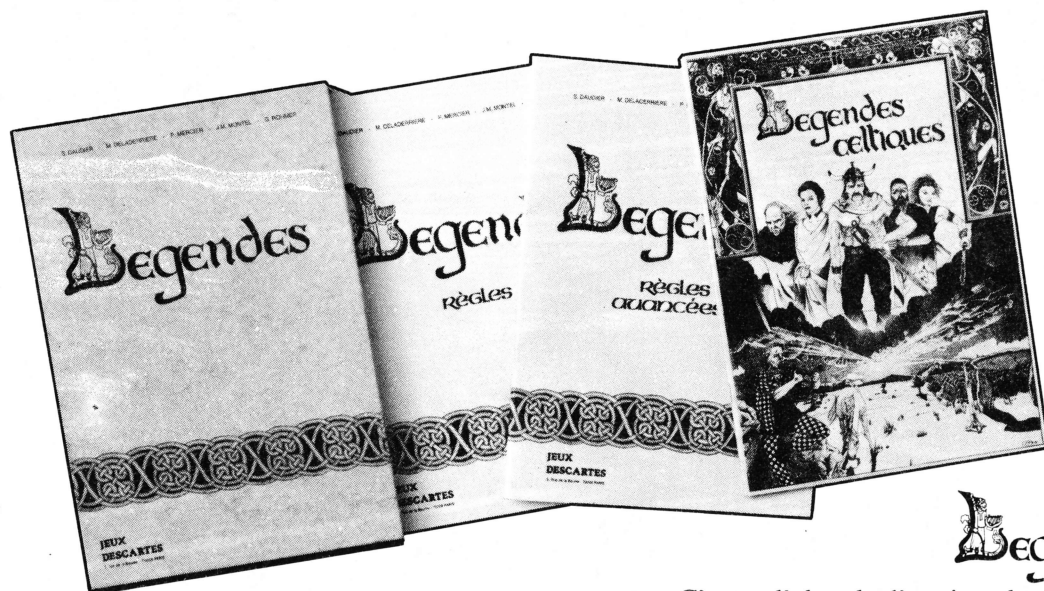
Réveiller les Dieux Anciens par la clameur des combats ou par le chant d'une harpe celtique, tel est votre choix. Car désormais votre passé vous appartient.. Prenez-en possession et ouvrez votre horizon au grand souffle celte.

un Jeu de Role



édité par

JEUX DESCARTES



Légendes

En vente dans les meilleures boutiques de jeux ou par correspondance, à l'aide du bon ci-dessous.

Je désire recevoir :

Légendes Celtiques 179 F
Participation
aux frais de port 15 F
A payer 194 F

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

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse.

R 5

C'est d'abord l'envie de réveiller des civilisations anciennes pour en offrir les riches possibilités aux joueurs lassés de mondes imaginaires.

C'est ensuite un système de jeu astucieux qui propose, d'une part, une structure de règles techniques communes à tous les titres de la série *Légendes*, et, d'autre part, un cadre de jeu propre à chaque civilisation explorée.

(Bientôt : *Les Barbares du Grand Nord*, *Les Aztèques*, *Les Chevaliers de la Table Ronde*).

Le coffret "Légendes Celtiques" contient :

- **1 livret de règles :**
règles de base pour aborder simplement l'esprit du jeu.
- **1 livret de règles avancées :**
des options ponctuelles, à la carte, pour vivre pleinement le réalisme d'une situation.
- **1 livret de "Légendes Celtiques" :**
où le Maître des Légendes puise ses connaissances de l'âme celte ; un recueil, superbement illustré, qui traite aussi bien des personnages que des figures légendaires et des contextes économique et culturel de l'époque.