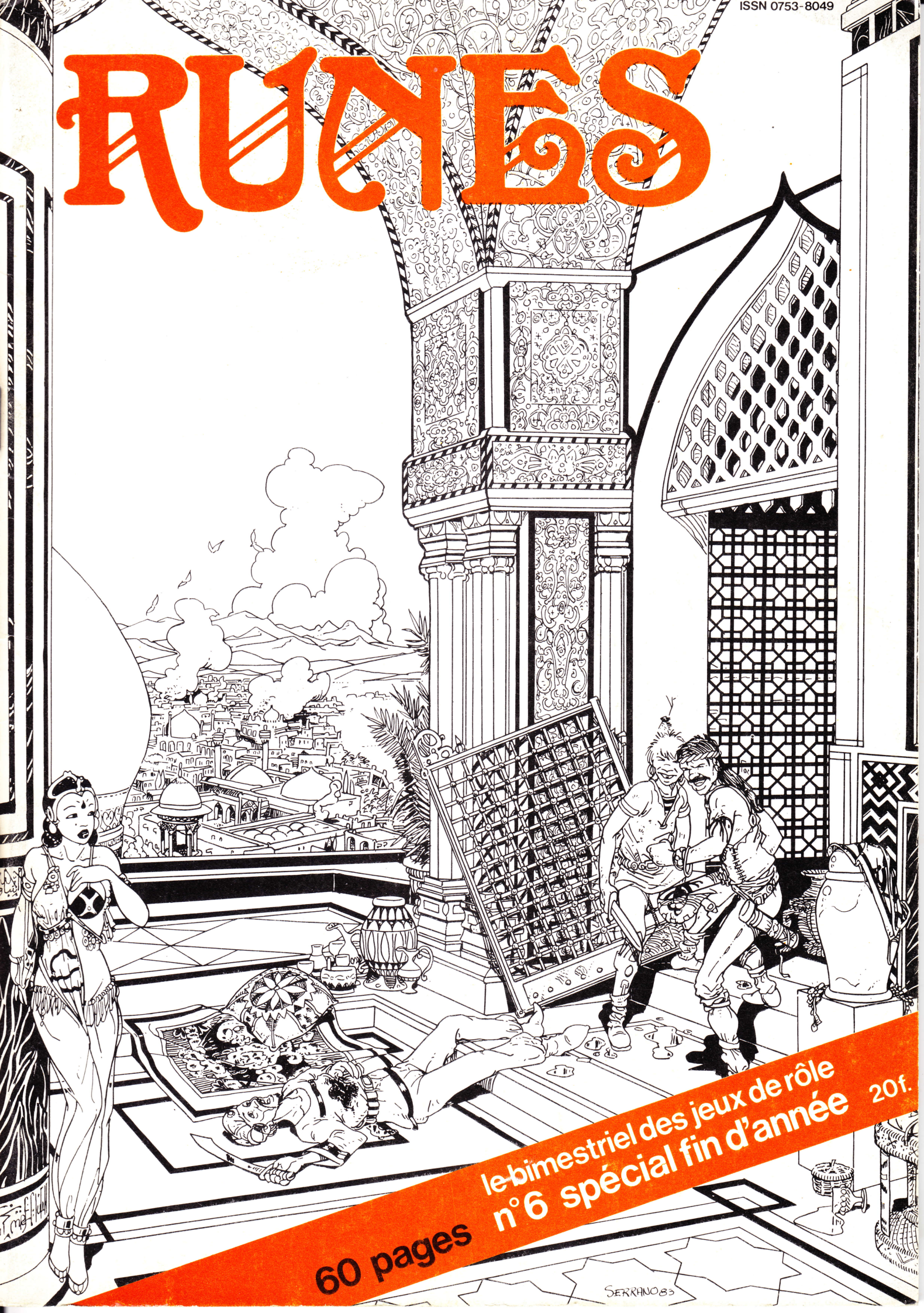


RUNES



60 pages le bimestriel des jeux de rôle
n°6 spécial fin d'année 20f.

**JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION
HISTORIQUES DIPLOMATIQUES
FINANCIERS SPORTIFS
ET FANTASTIQUES
DE TOUS LES ÉDITEURS
FRANÇAIS ET ÉTRANGERS**

L'ŒUF CUBE

**24, RUE LINNE - 75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83**

PARUTIONS RÉCENTES

DONJONS & DRAGONS

MONSTER MANUAL 2	135 F
MODULE D & D X5	70 F
MODULE D & D OI	70 F
MODULE AD & D I5	70 F
MODULE AD & D L2	70 F
OFFICIAL FIGURES TSR	80 F

MIDDLE EARTH PLAY AIDS

GUIDE AND MAP	110 F
ANGMAR	125 F
UMBAR	125 F
COURT OF ARDOR	125 F
NORTHERN MIRKWOOD	125 F
SOUTHERN MIRKWOOD	125 F
ISENGARD (JANVIER 84)	125 F

ARMS LAW	125 F
CLAW LAW	80 F
SPELL LAW	220 F
CHARACTER LAW	125 F
ROLE MASTER (LES 4)	475 F

JAMES BOND 007 RPG

JAMES BOND 007 BOXED	185 F
CAMEMASTER PACK	110 F
JAMES BOND Q MANUAL	145 F
BASIC MANUAL	145 F
OCTOPUSSY MODULE	105 F
GOLDFINGER MODULE	105 F

ESPIONNAGE	225 F
MERCENARIES SPIES PRIV.	105 F
SOLO JAD JAGUAR MERC.	65 F
BATTLECARS GW	135 F
FELLOWSHIP OF THE RING	270 F

RUNES N° 6

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 :

Pierre Zaplotny, J.F. Barthe,
Jean Balczesak, Bruno Faidutti,
Marc Deladerrière, Alain Pérès,
Philippe Masson, Patrick Mar-
cel, Pierre-Olivier Vincent,
Pierre Zardloff, Christof Lefé-
bure, Serge Bazile.

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.

Légendes est une marque déposée de Jeux Descartes • L'Ultime Epreuve
est une marque déposée de Jeux Actuels • Dungeons & Dragons™ et
Advanced Dungeons & Dragons™ sont des marques déposées de TSR
Hobbies Inc. • Runequest™, Call of Cthulhu™ et SuperWorld sont des
marques déposées de Chaosium Inc. • Traveller™ est une marque dépo-
sée de Game Designer's Workshop • Tunnels & Trolls™ est une marque
déposée de Flying Buffalo Inc. • Dragon™ est une marque déposée de
Dragon Publishing.

RUNES décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans
les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

© Copyright Runes 1983



Edito

Chose promise, chose due !

Voici un numéro exceptionnel
qui vous réserve bien
des surprises.

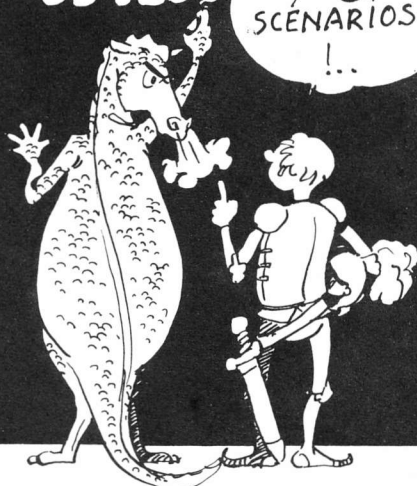
Tout l'équipe de Rûnes a tenu
à travailler d'arrache-pied
pour vous offrir plus de pages
et des scénarios originaux.
Ainsi puis-je me faire l'interprète
de ces vaillants collaborateurs
éteints, épuisés, crevés,
pour vous souhaiter,
en leur nom et au mien,
une...

Bonne année !

Henri Balczesak

16 PAGES
DE PLUS

ET 5
SCÉNARIOS
!



Rubriques, nouvelles, articles...

Il n'y a pas de sot métier par Henri et Dominique Balczesak	<i>L'assassin</i>	5
Les campagnes par Henri Balczesak	<i>Deuxième partie</i>	9
La souris de la bibliothèque par Dominique Balczesak	<i>Lovecraft</i>	13
Traveller par Pierre Zaplotny	<i>Un voyage banal</i>	24
De l'art de la description par Jean Balczesak		28
Runes vous aide par Sylvain Donnet	<i>L'assassin</i>	30
Banc d'essai par Christian Rossiquest	<i>Légendes</i>	32
Le rire de l'idiot par Jean-François Barthe	<i>Deuxième partie</i>	39
Ultime Epreuve par Fabrice Cayla	<i>Réponse de l'auteur</i>	50
Ohé les clubs + au rapport + Petites annonces		53 55
Quoi de neuf par Henri Balczesak		56
Vous dites ?		58

Scénarios...

Call of Cthulhu par Alain Pérès	<i>L'affaire de Quincey</i>	20
Traveller par Pierre Zaplotny	<i>Scouts impériaux</i>	26
Légendes par Marc Deladerrière	<i>Le troisième œil</i>	36
Epopée Fantastique par Bruno Faidutti	<i>Le roi des contes</i>	41
Ultime Epreuve par Sylvain Donnet	<i>L'anniversaire</i>	52

Why are you **roll**-playing
when you can **role**-play with

TUNNELS & TROLLS

If you're just getting into Fantasy Role-Playing ... if you want to try something different ... or especially if you'd like an easy option to play solitaire FRP ... you'll really want to look into **Tunnels & Trolls**.

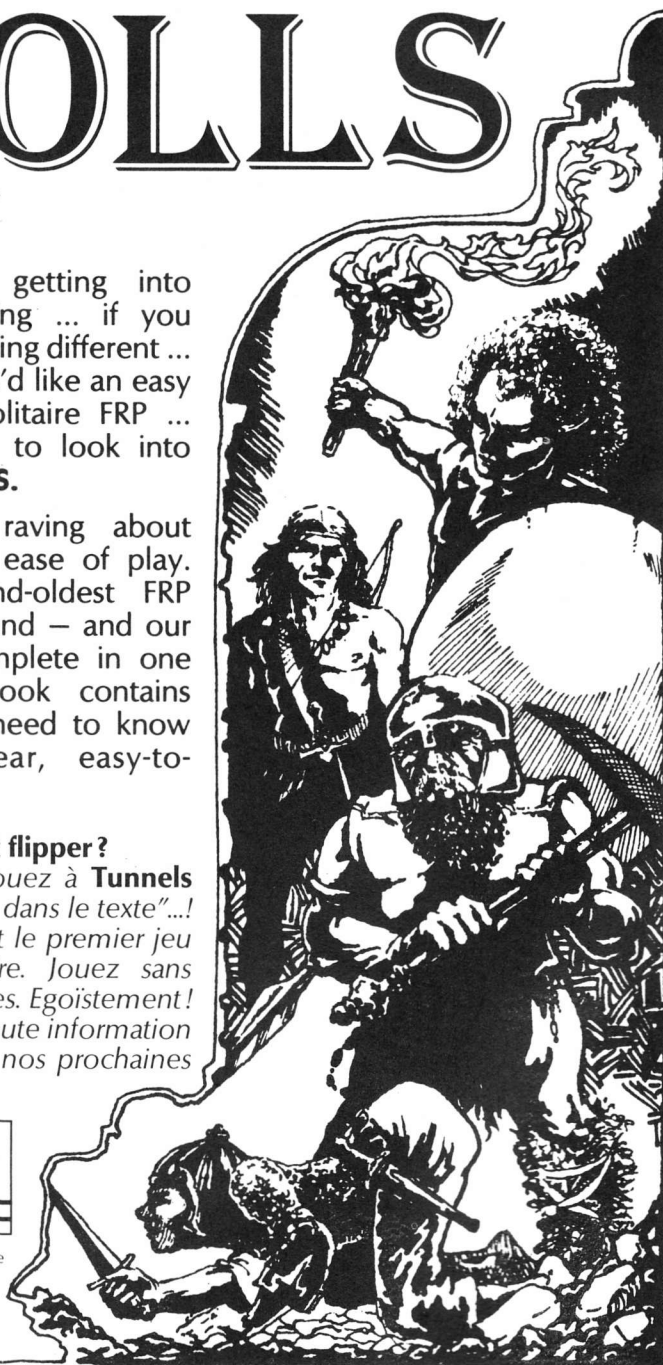
Reviewers are raving about T&T's speed and ease of play. We're the second-oldest FRP game system around — and our rules are still complete in one book! The rulebook contains everything you'll need to know to play, in clear, easy-to-understand text.

L'Anglais vous fait flipper?

Dès janvier 1984, jouez à **Tunnels & Trolls** en "français dans le texte" ...! **Tunnels & Trolls** est le premier jeu de rôle en solitaire. Jouez sans meneur ni partenaires. Egoïstement! Ecrivez-nous pour toute information concernant T&T ou nos prochaines éditions.



1er Editeur français de jeux de rôle
B.P. 534 27005 EVREUX CEDEX
Tél.: (32) 36.93.54



Il n'y a pas de sot métier

par Henri
et Dominique Balczesak

Les « sous-classes » de personnages proposées par AD&D™ constituent des spécialités qui, dans l'esprit de beaucoup de joueurs, sont auréolées de mystère et de prestige. Elles permettent d'entrer dans le jeu d'une manière différente, mais elles exigent une grande subtilité parce qu'elles posent de délicats problèmes d'interprétation et de mise en pratique. Elles sont très attirantes, mais il est préférable que les débutants ne les abordent pas trop à la légère car il faut réellement beaucoup d'habileté et d'expérience pour les jouer correctement. Par contre, ceux qui sont las de jouer les classes de base et qui ont une certaine habitude du jeu trouveront en elles des défis et des satisfactions à la hauteur de leurs ambitions.

C'est précisément pour vous aider à bien situer les sous-classes dans leur esprit et dans leur originalité que nous vous proposons une série d'articles sur elles. Elles ont toutes des limitations et des compétences très particulières dont il faut savoir s'accommoder et qui ne trouvent leur véritable intérêt que dans des cadres bien définis. Voici donc quelques idées, quelques trucs et quelques conseils dont vous pourrez faire bon usage pour mener vos « spécialistes » vers la gloire.

L'Assassin



L'Assassin est, de tous les personnages, celui qui est le plus mystérieux. Le plus craint aussi. Comme la moindre erreur risque de lui être fatale, il est précautionneux et rusé de nature. S'il veut pouvoir attendre patiemment et tranquillement le moment le plus opportun pour frapper avec une soudaine et sauvage efficacité, il lui faut être diaboliquement prévoyant et calculateur. S'il veut pouvoir se fondre dans l'ombre et se dissoudre dans un sécurisant anonymat, il doit parfaitement connaître toutes les techniques de la discrétion. Il n'est pas seulement un tueur professionnel qui assassine de sang froid, sur ordre ou pour de l'argent, il est aussi un redoutable espion et un honorable voleur. Il lui faut donc beaucoup de qualités pour réussir : une bonne intelligence tout d'abord, une grande dextérité ensuite et une belle force enfin. Mais, surtout, il doit avoir une mentalité, un alignement, qui ne s'embarrasse pas de scrupules. Pour être aussi sournoisement dan-

gereux il faut être foncièrement mauvais...

On pourrait s'étonner qu'une telle profession existe. Pourtant, même dans notre réalité historique il a existé des organisations de tueurs professionnels et il en existe sûrement encore de nos jours. Le mot « assassin » vient de l'arabe Hashishin qui veut dire « mangeur de hashish ». Cette origine s'explique par le fait que pour recruter des adeptes, la célèbre *Secte des Assassins* qui fut créée en 1090, en Perse, par un certain Hasan-Sabbah, leur faisait boire un breuvage à base de cette drogue avant de les déposer dans un merveilleux jardin qu'ils prenaient pour le paradis. Lorsqu'ils se réveillaient dans la réalité quotidienne, le Prince de la secte leur expliquait qu'ils pouvaient peut-être y retourner s'ils acceptaient de périlleuses missions. Ce qu'ils faisaient avec un redoutable fanatisme, sûrs qu'ils étaient de retourner au « paradis ». Ce n'est qu'au XIII^e siècle que cette secte puis-

sante fut éliminée par Houlagou Khan, le frère de l'empereur de Chine, qui rasa les quelques cent forteresses où les assassins se ter-
raient.

Au Japon, les *Ninja*, de triste renommée, sont les archétypes de tueurs professionnels et lorsqu'on sait à quel point les arts martiaux sont étudiés dans ce pays, on peut se faire une idée de leur efficacité...

Les Assassins de AD&D™ ne sortent donc pas simplement de l'imagination de G. Gygax. Ils s'inspirent directement d'une réalité historique tout en empruntant certains de leurs traits à la littérature fantastique.

Puisque vous lisez cet article pour mieux connaître ce mystérieux métier qu'exerce l'Assassin, nous avons jugé bon de vous transcrire fidèlement l'entretien que nous avons pu obtenir auprès d'un véritable *Grand Père des Assassins* d'une de nos campagnes. C'est une exclusivité RUNES.



Comment devient-on Assassin professionnel ?

— « Il faut y être prédisposé et présenter un profil convenable. De toutes les races, seuls les hobbits ne peuvent pas devenir Assassin et les échelons les plus élevés de la hiérarchie ne sont accessibles qu'aux hommes et aux demi-orques. C'est pourquoi, il vaut mieux être humain pour réussir vraiment dans cette profession.

On ne peut pas apprendre le

métier tout seul. Une erreur fatale serait trop vite commise. C'est pourquoi il vaut mieux s'adresser à une guilde, ce qui ne devrait pas être trop difficile à faire parce qu'il en existe pratiquement partout. Les volontaires sont suffisamment nombreux, mais il nous arrive de recruter de force certains éléments qui nous paraissent intéressants. Pour y parvenir nous employons le moyen le plus simple : un de nos membres l'aborde innocemment et lui parle de nos activités très ouvertement. S'il écoute, il est obligé de nous suivre parce qu'il en sait désormais trop pour que nous prenions le risque de le laisser derrière nous. C'est simple et ça marche parfaitement. Il existe d'autres moyens bien sûr.

L'apprentissage est relativement long car non seulement il faut apprendre les techniques d'élimination, mais en plus il faut s'entraîner aux techniques de la discrétion. En général, un débutant est sous la responsabilité d'un *Meurtrier* qui l'emmène avec lui en mission

d'espionnage avant de le superviser dans l'exécution de quelques travaux plus délicats. A la fin de la période de formation, le candidat doit passer un examen pratique qui consiste tout simplement à revenir vivant d'un parcours semé d'obstacles choisis — que toute guilde sérieuse entretient dans ses souterrains. L'obtention du grade de *Bravo* proprement dit est subordonné au paiement d'une certaine somme (50 pièces d'or, en général) obtenue par l'exercice libre des apti-



tudes apprises et à un ultime entretien avec le *Maître* de la Guilde locale. Voilà, c'est généralement comme cela qu'on devient un Assassin professionnel... »

Peut-on quitter une guilde ?

— « Oui. Les pieds devant. Toutefois, certains esprits aventureux peuvent parfois obtenir des « *congrés à payer* » à plus ou moins long terme. En général, les membres qui atteignent certains niveaux s'éclipsent soudainement pour ne pas risquer d'être éliminés par leurs supérieurs dont ils voudraient se débarrasser pour accéder à des échelons supérieurs de la hiérarchie. Ils sont généralement activement recherchés, mais leurs qualités les rendent souvent indétectables tant il leur est facile de prendre des couvertures efficaces. Il arrive qu'on en retrouve certains à temps... »

Il existe donc des Assassins indépendants...

— « Evidemment, mais leur condition est précaire. Il leur est très difficile d'exercer parce que beaucoup de zones intéressantes sont contrôlées par des guildes qui surveillent jalousement leur territoire. »

Mais ils peuvent très bien ne pas être repérés !

— « Vous croyez ! N'oubliez pas que les assassins sont aussi d'excellents espions et qu'ils sont passés maîtres dans l'art de se déguiser. Ils sont présents partout et observent principalement les nouveaux-venus qui arrivent dans leur localité. Ils sont à vos côtés lorsque vous buvez une bière dans une taverne, ils surveillent activement tous les endroits où l'on peut se procurer les armes et les substances nécessaires à un

exercice consciencieux du métier. Ils savent se faire mendiants, banquiers, conseillers, commerçants, soldats, artisans, etc... Ils sont partout ! Il faudrait que des Assassins indépendants soient très habiles pour ne pas se faire remarquer... ou très forts pour imposer leur supériorité à une guilde locale par une lutte sans merci. C'est d'ailleurs ce qu'ils font souvent en éliminant par surprise le *Maître* local. Mais pour cela il faut être très fort, croyez-moi ».

Quelles sont les règles que doit respecter un bon Assassin ?

— « Elles sont très nombreuses, notre métier est très délicat à exercer correctement. Je peux vous en citer quelques-unes...

Premièrement, un Assassin ne se présentera jamais comme tel à qui que ce soit. Sauf, peut-être, à quelqu'un qui lui propose un « contrat » en bonne et due forme mais, le plus souvent, tout se fera par personne interposée suivant un système de mots de passe et de codes secrets. C'est souvent l'Assassin lui-même qui traite sous un déguisement quelconque en prétendant agir pour le compte de quelqu'un d'autre.



Il arrive fréquemment qu'il soit nécessaire de s'intégrer à un groupe d'aventuriers dont les compétences peuvent être utiles à l'accomplissement d'une mission spéciale. Dans un tel cas, le déguisement recommandé est celui d'un Voleur ordinaire, ce qui permet de conserver une armure de cuir. Pour ne pas donner l'éveil trop tôt, il est alors

recommandé de s'en tenir aux activités de cette profession, du moins tant que des spectateurs peuvent assister aux éventuels exploits. Lorsque la véritable mission peut être accomplie, il faut s'arranger pour que tout se fasse sans témoin, sinon il faudra les éliminer. Aucun groupe sensé ne conservera un Assassin en son sein, alors...

Pour éviter les éventuelles détections d'alignement, il est très utile de se munir de certains objets magiques (une amulette, par exemple) et d'apprendre quelques langages d'alignement pour rassurer rapidement ses coéquipiers avant qu'ils ne songent à se méfier.

La première règle de l'Assassin est la *discretion*.

Deuxièmement, il ne faut jamais perdre de vue que c'est le résultat seul qui importe. On ne doit pas se soucier d'élégance mais d'efficacité. C'est pourquoi on préférera le plus souvent des moyens détournés pour éliminer la « mise » de son « contrat ».

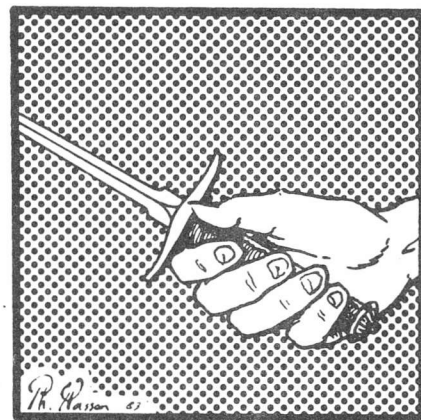
L'utilisation des pièges est particulièrement recommandée parce qu'ils peuvent fonctionner sans la présence du responsable. Leur installation peut être dangereuse, mais dans notre métier, le danger doit céder devant l'habileté. Ils peuvent être repérés, il faut donc en soigner la conception.

Il est aussi habile de faire usage de quelques petits animaux venimeux, comme des araignées, des scorpions et des serpents, par exemple. Mais ils sont difficiles à contrôler.

Le recours au poison nécessite beaucoup de précautions et de longues études pour en maîtriser l'usage judicieux. Il a le désavantage d'être coûteux. Le poison de contact est difficile d'emploi. Il s'évapore rapidement et peut-être facilement repéré par d'éventuels spectateurs. De plus, on risque de s'empoisonner soi-même en faisant un simple faux mouvement.

Une autre manière efficace d'éliminer une victime désignée est de la contacter directement pour lui donner des renseignements destinés à la pousser à se rendre dans des endroits très dangereux d'où elle a peu de chances de revenir.

Enfin, et ce n'est que lorsqu'on ne peut pas faire autrement, on pourra procéder à un assassinat au contact. La surprise est alors indispensable car elle donne l'avantage qui permet d'obtenir des résultats radicaux. Il faut savoir attendre, ou provoquer, les conditions propices,



frapper à coup sûr et disparaître au plus vite. Au moment décisif, il faut disposer de l'arme la mieux adaptée et cela, c'est une question de préférence personnelle. Moi, j'utilise surtout le garrot. Mais beaucoup de mes subordonnés utilisent des armes spéciales, bien que je sois convaincu que le poignard peut suffire. Enfin... Chacun fait comme il veut.

La deuxième règle de l'Assassin est l'*efficacité par le calcul* ».

Troisièmement, un contrat est un contrat. Il ne faut pas mêler les sentiments, ni la passion, aux affaires. C'est le sang-froid qui est la marque d'un grand professionnel. Quelles que soient les circonstances, on ne doit pas juger de l'utilité ou du bien fondé d'un travail commandé. Cela veut dire aussi qu'on ne doit utiliser ses talents que dans le cadre de missions précises et ne pas se laisser aller à les pratiquer impulsivement. Trop de débutants ne savent pas résister à leur désir de briller en société et agissent sans discernement. Ils sont ainsi trop vite repérés et font alors l'objet d'une méfiance préjudiciable à leur propre sécurité et à celle de leur guilde pour laquelle ils constituent un véritable danger. Un bon Assassin n'est généralement découvert que trop tard. Il sait résister à ses tendances naturelles et ne fait pas de sentiment.

La troisième règle de l'Assassin est le *détachement* et la *conscience professionnels*.

Quatrièmement, il faut être ambiteux. Le but ultime est de devenir le meilleur de tous, d'exceller vraiment dans la pratique de son art. Cela demande beaucoup de constance et une grande expérience. Mais attention ! Seuls les véritables assassinats, accomplis personnellement avec un souci de soigner minutieusement les détails, sont susceptibles de donner de l'expérience. Les conditions concrètes de



leur exécution permettront de juger s'ils méritent le nom d'assassinat ou simplement celui de meurtre. Ainsi, par exemple, tuer un adversaire par derrière au cours d'un banal accrochage, ne sera souvent qu'un vulgaire homicide volontaire que n'importe quel voleur serait capable de perpétrer. La marque du véritable Assassin est dans la manière

dont il a su créer les conditions d'une réussite imparable par la ruse et le calcul. En outre, il faut reconnaître qu'il n'y a aucun mérite à éliminer des victimes faciles. Seules les difficultés de l'approche et de l'élimination proprement dite peuvent faire mériter de l'expérience. L'utilisation répétitive et sans imagination de recettes éprouvées

n'apprend rien. Il faut sans cesse faire un effort pour affiner ses méthodes. Un grand Assassin est subtil...

La quatrième règle de l'Assassin est le *perfectionnement constant*.

Cinquièmement, il faut aller jusqu'au bout. Une fois qu'un Assassin est sur un travail, rien ne doit l'arrêter. Il reste seul juge des moyens à employer. Si, par hasard, il devait échouer ou se faire prendre, il ne doit absolument pas révéler le nom de quiconque, sauf si par ce moyen il peut espérer aboutir quand même. Il doit vivre et agir uniquement pour atteindre son but, sans perdre de temps inutilement et sans s'embarrasser de fioritures.

La cinquième règle de l'Assassin est la *détermination inébranlable*.

Vous est-il arrivé de ne pas remplir un contrat ?

— « Jamais. C'est pour cela que je suis le *Grand Père des Assassins*. J'ai toujours pris le maximum de précautions et j'ai toujours calculé et préparé mes coups minutieusement. En outre, personne ne sait *qui* je suis réellement. C'est tout cela qui fait ma force et qui me rend si efficace ».

Ne craignez-vous pas qu'on vienne disputer votre place ?

— « Non, pas vraiment. Il arrive de temps en temps que de jeunes blancs-becs prétentieux me défient imprudemment du haut de leur expérience factice gagnée dans des aventures faciles. Ce ne sont que de bien piètres challengers et je m'en débarrasse très aisément. Je ne crois pas que celui qui m'éliminera soit déjà né. Mais si, un jour, je devais me faire assassiner, j'en serai fier, parce que celui qui aura ma peau sera vraiment mon maître... »

Nous espérons que ces quelques informations, obtenues à la source, vous seront utiles pour jouer un Assassin véritable qui pourra, sans être traité de prétentieux, défier le *Grand Père* qui n'a pas l'air d'être quelqu'un de très commode. Nous ne considérons pas le sujet comme épuisé et nous attendons vos éventuelles remarques et suggestions pour approfondir l'étude de cette « sous-classe » si souvent mal exploitée.

Les campagnes (2)

par Henri Balczesak

LA CRÉATION DU MONDE : (Première partie)

A moins que votre mégalo vous autorise à vous prendre pour un dieu, vous allez avoir besoin d'inspiration et de moyens.

Les idées

Deux sources d'idées sont inestimables lorsque les ressources de votre esprit naturellement créatif se heurtent aux nécessités de la cohérence et du réalisme : les livres et les aides de jeu.

Les livres

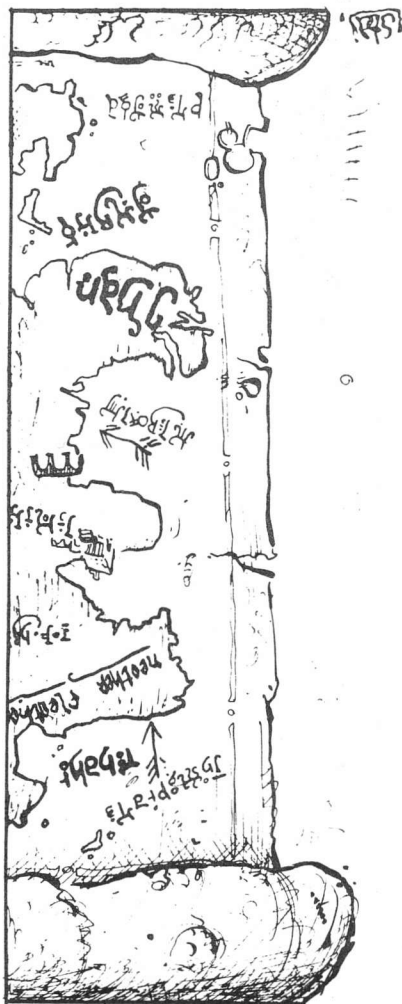
La Souris de la Bibliothèque n'arrête pas de vous parler des meilleurs romans d'aventure. Lisez-les, si ce n'est déjà fait, et vous vous apercevrez que leurs auteurs ont une imagination vraiment extraordi-



S. J. R. 1983

naire. Vous pouvez vous inspirer directement de leurs créations et même, si vous pensez pouvoir faire mieux qu'eux, améliorer à votre manière les univers qu'ils proposent. Ce qui est difficile à faire, c'est d'utiliser les mondes des romans tels quels, sans rien vouloir y changer. On est alors obligé de les connaître à fond et d'être créatif dans un milieu prédéterminé, on doit respecter le mieux possible l'ambiance particulière des œuvres dont ils sont tirés, et on risque ainsi de donner aux joueurs qui ont lu les romans des chances de contester la *légalité* ou la *justesse* de telle ou telle interprétation du MJ. Il vaut mieux, en général, se contenter de prendre quelques éléments par-ci, quelques détails par-là et, gardant le souci de la cohérence, les intégrer dans une création personnelle. On est alors plus libre de ses mouvements et on reste créateur.

En outre si vous avez le sentiment que la magie n'explique pas tout, et en particulier les bizarreries géographiques, vous ressentirez le besoin de réviser vos connaissances de géographie générale, de climatologie, de géologie, de biologie, etc.



Lisez quelques ouvrages qui en parlent. Cela vous aidera à construire un monde relativement cohérent dans lequel les inévitables aberrations trancheront fortement et pourront s'expliquer par de grands phénomènes magiques, divins ou naturels. Il importe avant tout que votre monde présente une géographie variée et qui se justifie par les lois naturelles ou surnaturelles. L'état actuel de notre bonne vieille Terre se comprend à travers l'étude de son histoire géologique, arrangez-vous pour que les endroits remarquables de votre univers puisse se justifier eux aussi. N'hésitez pas à feuilletter des atlas, des encyclopédies et d'autres ouvrages sérieux, mais si vous voulez vous simplifier le travail, procurez-vous des livres « destinés à la jeunesse » parce qu'ils présentent sous une forme très utilisable les renseignements essentiels dont vous aurez besoin. Si vous avez la chance de mettre la main sur le *Guide de nulle part et d'ailleurs* (Editions du Fanal, 21 rue d'Astorg, 75 008 PARIS), vous trouverez, réunis en un seul volume, un grand nombre de lieux imaginaires de la littérature fantastique.

Evidemment, ce travail de recherche préliminaire est relativement long. Mais il vous deviendra vite très agréable parce que vous allez réunir des quantités de données susceptibles de stimuler votre imagination.

Les aides de jeu

Les éditeurs de jeu sont des professionnels qui sont organisés pour travailler correctement et ils savent ce qui convient le mieux au jeu qu'ils ont créé. Il est donc utile de consulter ce qu'ils proposent comme monde ou comme univers. Maintenant que beaucoup de joueurs envisagent de jouer une campagne, on voit apparaître sur le marché des mondes *prêts à jouer* de plus en plus complets et beaux. Avant de nous intéresser à la création matérielle, faisons un petit tour du côté des éditeurs.

A tout seigneur, tout honneur, il faut citer en premier le *World of Greyhawk* de TSR. Conçu par G. Gygax à partir de la campagne que lui-même a joué, il est destiné à offrir une toile de fond aux aventures de AD&D dont tous les modules peuvent s'insérer sans difficulté dans cette partie du *Flaeness* du continent d'*Oerik*. Il se présente sous forme de pochette finement

cartonnée qui contient une grande (110 x 90 cm) et magnifique carte en couleurs sur laquelle est surimprimée une grille d'hexagones pour faciliter les repérages et les mouvements (1 hex = 30 miles). En outre, un livret de 32 pages, le *Gazetteer*, donne l'essentiel des éléments nécessaires pour comprendre de quoi est fait ce monde. Sans vouloir entrer dans les détails, on peut dire qu'après un historique sommaire, une description de l'organisation politique et des principales attractions géographiques, un aperçu sur l'organisation sociale et économique, on trouve un glossaire de runes et de glyphes qui ne manque pas d'intérêt. Mais dans l'ensemble, les renseignements qu'on trouve dans le *Gazetteer* sont très succincts, tout le travail de création des détails est laissé au MD. En outre, la taille de l'échelle est telle qu'il est très difficile de préparer une description précise de ce qui se trouve dans chaque hexagone et, en lisant les descriptions *politiques* des quelque soixante régions proposées, on trouve beaucoup de renseignements de type militaire (nombre d'hommes de troupe de tel duché, composition de ces troupes en cavaliers, en fantassins, etc.), ce qui fait penser que ce monde est plutôt destiné à accueillir une campagne de style *wargame avec figurines* que des aventures au niveau individuel. Mais ce n'est pas grave, le Monde de Greyhawk reste une bonne base et beaucoup de joueurs en connaissent déjà quelques endroits célèbres. Le magazine *Dragon* ouvre de temps à autre ses colonnes à G. Gygax pour qu'il présente plus de détails sur ce monde qui est, après tout, le monde OFFICIEL pour les campagnes AD&D...

Ensuite, il faut citer les mondes que la Judges Guild, une firme dirigée par Dave Arneson, le co-auteur de D&D, a édité depuis quelques années. En réalité, il s'agit d'une série de quelque dix-huit cartes regroupées en pochettes en contenant quatre ou cinq à la fois et accompagnées de livrets « descriptifs ». Les cartes de la JG sont toujours présentées en double exemplaire — un pour le MD et un pour les joueurs — mais l'exemplaire des joueurs est incomplet et représente uniquement ce que les aventuriers sont censés connaître du monde. Le reste, c'est-à-dire ce qui est sur la carte du MD, doit être découvert au cours des aventures. L'échelle de ces cartes est très praticable,

puisqu'un hexagone représente une distance de 5 miles seulement. De plus, et c'est très appréciable, il est possible de représenter chacun des hexagones sur des cartes plus petites et donc plus détaillées, en utilisant le *campaign hexagon system* (dont nous reparlerons plus loin). Encore une fois, le monde proposé n'est qu'une toile de fond et il reste beaucoup de travail de création personnelle à effectuer pour qu'il soit adapté aux exigences d'un MD particulier. Les livrets descriptifs sont vraiment très succincts et même s'ils présentent d'intéressantes tables de génération de lieux ou d'événements, ils donnent peu de renseignements directement exploitables. En effet, la JG est atteinte de *tablite*, c'est-à-dire qu'elle édite des quantités de tables, utiles certes, mais elle les utilise systématiquement et n'hésite pas à peupler son monde d'une manière parfaitement aléatoire, ce qui est gênant au niveau de la cohérence d'ensemble. Mais, ce défaut mis à part, les cartes sont des petits chefs-d'œuvre faciles à utiliser parce qu'en outre, des règles particulières de mouvement et d'utilisation sont présentées parfois. Si vous voulez vous faire une idée, procurez-vous de préférence la pochette *Wilderlands of High fantasy* qui est composée de cinq cartes (en double exemplaire évidemment). Pour être bien équipé, vous pouvez aussi vous procurer le livret *campaign hexagon system* qui vous permettra de construire des cartes à petite échelle et d'exploiter les grandes. En outre, si vous êtes fortunés, vous pouvez vous procurer la pochette *City State of the Invincible Overlord* qui présente une grande ville avec un livret des plus intéressants. Cette ville est située sur la carte N° 1 des *Wilderlands*. Le magazine *Pegasus*, édité par la JG, contient, à chaque numéro, plusieurs scénarios situés dans le monde décrit par les cartes des pochettes citées.

Pour faire bonne mesure, il faut aussi dire un mot de *Middle Earth*, édité par Iron Crown Enterprises, qui est une carte des Terres du Milieu, chères à Tolkien et à tous ceux qui ont apprécié *Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*. ICE donne ainsi la possibilité d'aller découvrir cet univers et propose des modules complets qui détaillent des régions particulières.

On pourrait en citer bien d'autres, mais cela fera l'objet d'un article particulier. Certains jeux possèdent

des mondes prédéterminés : *Runequest* propose le monde de Glorantha et de Questworld, *Traveller* présente l'Impérial et en particulier les *Spinward Marches* et les *Solomani Rims*, etc., et beaucoup de joueurs estiment qu'il est gênant de devoir jouer dans un monde officiel, parce que cela oblige à respecter les cadres d'une création figée. Mais il faut être réaliste. Aussi complet un monde soit-il, il reste toujours de la place pour l'imagination et les créations personnelles.

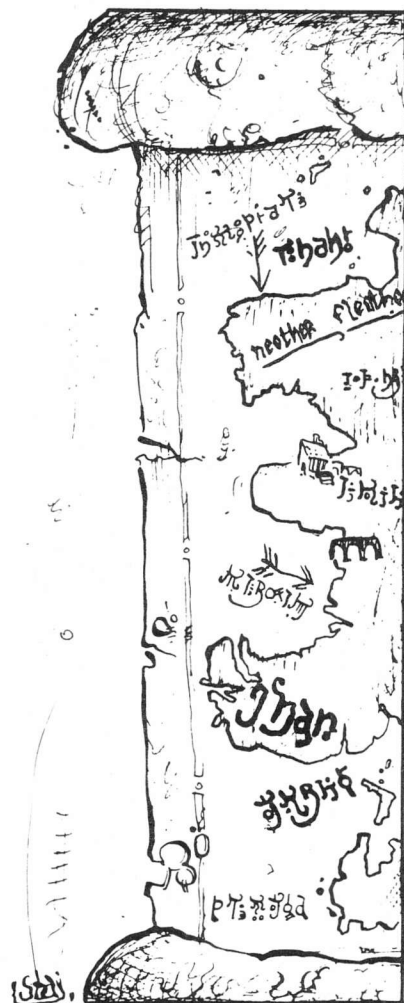
Comme vous pouvez le voir, il est possible d'utiliser des mondes *prêts à jouer*, mais cela nécessite quand même beaucoup de travail d'adaptation. En général, ces mondes sont d'excellentes bases de départ et ils sont souvent décrits plus en détail par les magazines et les compléments ou modules que leurs créateurs éditent. Rien n'empêche qu'on les utilise à sa façon et on peut ainsi éviter d'avoir à tout concevoir soi-même en partant d'une feuille blanche. Ce qui est plus grave, c'est que ces mondes peuvent avoir une « saveur », une ambiance qui ne convient pas à une équipe de joueurs. Dans ce cas, il est évidemment préférable de construire un monde nouveau.

Votre monde

Après avoir accumulé des idées, vous vous êtes décidé à construire votre propre monde. Attention ! C'est un travail délicat et il vaut mieux que vous réfléchissiez encore un peu. Armé de votre crayon, vous pouvez faire n'importe quoi puisque vous allez créer un monde imaginaire. Tout dépend de ce que vous pensez que vos joueurs sont prêts à accepter. S'ils aiment les aventures délirantes, vous pouvez concevoir un monde fou, surprenant, changeant et imprévisible. S'ils préfèrent jouer sérieusement en appliquant scrupuleusement les règles, il vous faudra créer un monde cohérent et vraisemblable qui obéit à des lois naturelles proches de celles qui régissent notre propre terre. Mais surtout, ne cherchez pas à concevoir un monde qui soit aussi *ordinaire* que le nôtre, il faut absolument dépayser et stimuler la curiosité. Si les lois *naturelles* qui dominent votre monde sont trop exotiques, vous risquez d'avoir du mal à les expliquer ou à les faire admettre, mais si elles ne sont que des exagérations ou des amplifications de ce que nous connaissons sur notre terre, elles seront plus faciles à comprendre et à accepter. Il faut

toujours faire la différence entre *merveilleux* et *absurde*.

Même si, par prudence ou par manque de temps, vous décidez de ne concevoir qu'une petite partie de votre monde, il vous faut avoir une idée de ce qu'il est dans son ensemble. Votre création limitée fait partie d'un tout qui peut avoir une influence sur elle et, tôt ou tard, vos joueurs risquent de vouloir sortir des frontières dans lesquelles vous les avez enfermés. Alors, même si vous ne voulez créer qu'une petite région au départ, il vaut mieux avoir une idée plus ou moins précise sur ce qui se trouve au-delà de ses limites. De plus, en prenant le problème sur une grande échelle, vous pourrez plus facilement concevoir l'Histoire de la Mythologie de votre monde. Ainsi, par exemple, vous pourrez décider que telle mer a été créée par tel dieu au cours d'un titanesque combat qui l'a opposé à un autre dieu qui a créé, lui, des montagnes pour cacher les hordes de ses serviteurs. Ou, plus prosaïquement, vous pourrez considérer que les continents flottent sur une cou-



che de magma et ont tendance à se rapprocher les uns des autres ou à s'éloigner selon la situation des principaux astres du système solaire que vous avez conçu...

Mille idées sont concevables et vous pouvez donner à votre monde la forme d'une planète ordinaire, mais aussi d'un disque, d'un carré, d'un anneau ou même, comme certains l'ont déjà fait, sous la forme d'un globe dont les parois intérieures sont habitables. Quelle que soit la forme que vous lui donnez, il faut en tirer les conséquences physiques, géographiques et sociales. Votre création doit être le reflet du jeu des grandes forces cosmiques que vous devez connaître et que vous pourrez faire intervenir pour créer des événements étranges et dangereux. Par exemple : tous les 33 ans, l'astre Pluvion se rapproche de la terre des aventuriers et provoque des catastrophes naturelles de grande envergure qui permettent aux divers monstres de se glisser par de nombreuses failles ; cette époque est appelée, par les habitants du monde la *Période de l'Horreur Revenue* et elle est toujours précédée d'une grande mobilisation des forces du Bien pour lutter le plus efficacement possible. Donc, ne serait-ce qu'au niveau de la simple forme de votre monde, vous pouvez déjà mettre en place des déclencheurs de situation.

Le ciel...

N'oubliez pas de créer aussi un ciel pour votre monde. Un soleil rouge et mourant est du plus bel effet, mais deux astres de couleurs différentes qui se succèdent au zénith peuvent, par leur présence exalter certaines créatures et en déprimer d'autres. Que pensez-vous aussi d'une nuit habitée par mille lunes fades qui dessinent des structures arcaniques ? Un peu d'imagination dans ce domaine n'est pas difficile à trouver, ce qui est important c'est de tirer les conséquences de ses choix et de mesurer leurs effets sur ce qui se passe dans la région où se trouvent vos aventuriers.

Pour mettre vos idées sur papier, il vaut mieux commencer par utiliser un papier vierge, sans quadrillage. Ce n'est qu'ensuite, lorsque vous aurez une vue d'ensemble de votre création que vous pourrez choisir une échelle et donc superposer une grille d'hexagones ou de carrés à votre carte.

Bref, il vaut mieux commencer par concevoir votre monde sur la plus grande échelle possible. Ensuite, vous pouvez vous concentrer sur un continent, puis sur une région.

Pour meubler une terre, il vous faut prévoir d'utiliser toutes les ressources de la géologie et de la botanique. Des montagnes, des collines, des rivières, des forêts, des marais, des plaines, etc. Bien sûr, il faut aussi prévoir les grandes lignes des climats pour savoir où placer des déserts, des étendues glacées ou des jungles. Mais, là encore, il ne faut pas hésiter à relier les conditions atmosphériques à des conditions particulières. Si votre monde bascule sur son axe tous les six mois, le climat risque d'être intéressant. Il peut aussi exister des poches de micro-climats enchanteurs dans les régions les plus arides ou les plus froides parce que les dieux y ont installé un peuple béni. Mais ne prévoyez pas trop de détails tant que vous n'en avez pas besoin au cours d'une aventure.

Une fois que la structure de votre monde est en place, il faut le peupler. Chaque race de monstre a des préférences et il faut définir quelques grandes lois écologiques pour expliquer leur présence dans tel ou tel endroit. Les hommes préféreront sans doute vivre dans les régions les plus hospitalières et ne seront que peu nombreux dans les zones dangereuses. Certains sont sédentaires et d'autres sont nomades. En installant des habitants dans votre monde, il faut commencer à s'intéresser à leur histoire et à l'organisation de leurs sociétés. De là vous pourrez commencer à créer de grandes divisions politiques et organiser des guerres, des conquêtes et des alliances...

Enfin, vous pouvez vous atteler à détailler une région, à petite échelle, pour faire démarrer vos aventuriers et nous allons pouvoir travailler plus concrètement.

(à suivre)

LA FORME DES MONDES

PLANÈTE SPHÉRIQUE

C'est le modèle le plus courant dans notre univers. En général, les planètes gravitent autour d'un soleil et tournent sur elles-mêmes. Elles basculent aussi quelque peu sur leur axe, ce qui provoque une alternance de saisons. Mais si l'axe de notre terre était fixe et dirigé vers le centre du soleil ? Une de ses parties serait toujours exposée à la lumière et l'autre partie serait toujours dans l'ombre. Il n'y aurait plus de saison.

MONDE PLAT

Comme une galette, c'est ce que croyaient nos ancêtres lorsqu'ils imaginaient la forme de la terre. Dans un tel cas, ce qui est intéressant c'est de savoir ce qu'il y a sous la surface habitée et ce serait un beau sujet de campagne que d'aller voir le bord du monde.

MONDE EN ANNEAU

Un anneau de terre qui gravite ou non autour d'un astre central. Sa vitesse de déplacement provoque l'apparition d'une force

centrifuge qui colle les êtres et les choses à sa surface. On peut faire le tour d'un tel monde ou aller examiner ses bords. Et si un cataclysme, naturel ou provoqué, menaçait de casser l'anneau à un endroit, que se passerait-il ?

MONDE EN ASTÉROÏDES

Autour d'un astre central gravitent des quantités de petits astéroïdes qui possèdent chacun leur gravité centrale et une atmosphère respirable. Sur chaque astéroïde s'est développé une ou plusieurs races avec des mœurs et des organisations différentes. Des moyens scientifiques ou magiques permettent de passer de l'un à l'autre. Des îles dans l'espace, en somme.

MONDE EN SPHÈRE HABITÉE A L'INTÉRIEUR

Une grosse boule creuse qui tourne sur elle-même et qui est habitée sur ses parois intérieures. Au centre, un soleil. Tout événement a forcément des répercussions sur une autre partie habitée, puisque rien ne peut se perdre. Intéressant...



Lovecraft

LE MYTHE DE CTHULHU ET DES GRANDS ANCIENS

par Dominique Balczesak

Maîtres de jeu et joueurs ressentent souvent le besoin de faire évoluer leurs personnages de jeux de rôle dans un univers dont l'armature géographique, sociale, politique... soit bien sûr existante mais aussi cohérente, afin de donner à leurs aventures une coloration particulièrement vraisemblable.

Afin d'affiner ce mode de perception du monde, il peut être aussi nécessaire d'expliquer comment sa réalité est venue à l'existence ou pourquoi certaines croyances et certains rites sont perpétués. Il devient alors important que toute cette vie soit ordonnée autour d'une puissance omnipotente animée d'un souffle propre et mytérieux que l'on appelle Mythologie.

La plupart des auteurs de la littérature d'épopée fantastique rattachent d'une manière plus ou moins évidente leurs œuvres à un mythe dont on ne devine la plupart du temps que les grandes lignes. Aucun n'a su comme l'a fait Lovecraft donner au mythe l'originalité, la cohésion, la dimension d'un univers qui fait

de l'incident isolé et sans suite des autres écrivains, le point d'orgue d'une épopée fantastique sans pareil.

La meilleure preuve est que le **mythe de Cthulhu et des Grands Anciens** n'a cessé d'inspirer de nombreuses personnes, d'abord de son vivant comme par exemple Zealia Brown-Red dans la « Malédiction de Yig et de Tertre » ou encore Hazel Heald dans l'« Horreur dans le Musée » et « Venus des Eons », contes révisés par Lovecraft lui-même. Puis plus tard, après sa mort, August Derleth dans ses cycles consacrés à Cthulhu, Clark Ashton Smith dans « Talion », « Ubo-Sathal », « Ceux des Profondeurs », Robert Bloch dans « Manuscrit trouvé dans une Maison Abandonnée », Brian Lumley dans « le Visiteur du Noir », Ramsey Campbell dans l'« Habitant du Lac et les Occupants Moins Appréciés » pour ne citer qu'eux et tout à fait au hasard parmi la vingtaine d'écrivains qui arrachèrent leur inspiration à Cthulhu et à sa progéniture.

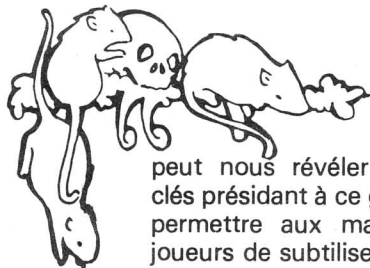
Il serait cependant erroné de

penser que le mythe de Cthulhu et des Grands Anciens ait été délibérément créé par Lovecraft. Les incohérences que l'on peut relever d'un récit à l'autre prouvent, au contraire, qu'il n'avait pas la moindre intention, au départ, d'élaborer pareil mythe. Ce n'est que lorsque le thème se dégagea de lui-même de son œuvre qu'il eut l'intuition qu'une mythologie cohérente pouvait unir tous ses récits futurs. D'ailleurs, l'appellation « Mythe de Cthulhu » provient non de Lovecraft mais de ses continuateurs littéraires.

Les contes de Lovecraft nous intéressent, nous les passionnés des jeux de rôle, à deux titres :

1. Parce que le **mythe de Cthulhu** en plus d'être complet, cohérent et personnel présente la caractéristique particulière d'être intemporel et métagalactique, ce qui signifie qu'il peut être transplanté dans n'importe quel univers, de n'importe quel jeu de rôle et que, même s'il n'est utilisé qu'en toile de fond secondaire, le danger secret bien déterminé que représente l'existence des Grands Anciens peut constituer un élément dynamisant provoquant une rupture dans le quotidien des aventures et par-là même les enrichissant en leur ouvrant un champ d'action aux possibilités s'élevant à l'échelle cosmique.

2. Parce que la lecture des récits de Lovecraft, **grand maître du fantastique cosmique**,



peut nous révéler les diverses clés présidant à ce genre et donc permettre aux maîtres et aux joueurs de subtiliser leur jeu.

Le mythe de Cthulhu et des grands anciens

La mythologie lovecraftienne est si dense que son analyse relève du défi et même s'il est possible, en pratiquant des rapprochements et des regroupements, d'en reconstituer exhaustivement la fresque, il me semble que cette précision serait contraire à l'esprit même du mythe qui exige pour assurer sa permanence qu'il comporte un certain nombre de variantes et de métamorphoses selon l'époque et l'aire culturelle dans lesquelles il est perçu.

Sans entrer dans les détails de ce prodigieux trésors de mythologie, transmis à travers les légendes de Lovecraft et de ses successeurs, **il est possible cependant d'en brosser en quelques lignes le tableau** puisque tous les contes le concernant, même lorsqu'ils n'ont pas de rapport entre eux, se croisent, s'entrelacent, se juxtaposent jusqu'à évoquer la vision d'un univers compact et cohérent car ils se rattachent tous à une même croyance légendaire fondamentale selon laquelle l'humanité n'est qu'une des nombreuses races ayant régné sur notre planète au cours de sa longue histoire.

C'est ainsi que « Les Montagnes Hallucinées » et « Dans l'Abîme du Temps » nous révèlent qu'en des âges incroyablement reculés, environ 50 000 000 d'années avant notre ère, si ce n'est pas plus encore, des créatures extra-terrestres de physiologie et de morphologie non humanoïdes (appelés les Grands Anciens) y régnèrent en maîtres, fondant de fabuleuses civilisations beaucoup plus avancées que la nôtre et dont il reste encore des traces dans la littérature (le Nécronomicon par exemple), dans les arts (sculptures notamment), dans l'architecture (la Cité sans nom ; les métropo-

les cyclopéennes de l'Arctique ou d'Australie, R'Lyeh la ville du fond des mers) et dans les religions (la secte de La Sagesse des Etoiles, l'Ordre Esotérique de Dagon). De plus, ils se livrèrent à des expériences scientifiques très compliquées et surtout proches de ce nous appellerions aujourd'hui la magie noire, intervenant, par exemple, dans le développement de certains groupes cellulaires afin d'élaborer des esclaves idéaux (les Shoggoths).

Ils régnèrent en maîtres, jusqu'au jour où les Dieux Très

« l'Extérieur de notre monde », les Grands Anciens attendirent en toute patience, mais aussi en toute puissance, entretenant leur rage d'être emprisonnés et leur désir de vengeance, tandis que continuaient à s'écouler des millions d'années. Ils savaient ce qui se passait dans notre univers car leur mode de discours est la transmission de pensée. C'est pourquoi, lorsque les premiers hommes apparurent, espérant d'eux leur libération, ne pouvant les atteindre physiquement, ils s'adressèrent par leur langage aux esprits des plus sensibles



P. MARCEL

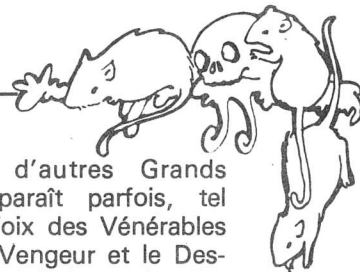
20/11/93

Anciens qui leur avaient donné vie, mécontents de leur velléité d'indépendance et de leurs pratiques maléfiques tombèrent des espaces entre les étoiles sur notre terre pour juger et châtier ceux qui avaient été leurs serviteurs. Ils sillonnèrent le monde, terribles dans leur vengeance, leur livrant un combat sans merci. Et c'est ainsi que les Grands Anciens furent déchus de leur pouvoir. Ils furent expulsés de la terre, exilés dans les étoiles les plus lointaines ou emprisonnés dans certains lieux privilégiés de notre globe.

Condamnés à méditer sans bouger dans les Ténèbres de

d'entre eux, hantant et modulant leurs rêves, les enjoignant de fonder un culte secret, leur enseignant les indispensables rites nécessaires à l'activation des artefacts qu'ils avaient laissé derrière eux dans l'attente précieusement d'une aide extérieure - rites maintenant vivant leur souvenir, présageant leur retour et pouvant les faire revivre quand les étoiles occupent une position propice dans le cycle de l'éternité et seulement pendant la durée de ces époques.

Le dogme lovecraftien est construit autour d'un panthéon fantastique complété par une lit-



térature très originale. **Ce panthéon** très complet, amplifié encore par ses successeurs est d'essence manichéenne. Ainsi le principe du Bien est incarné par **les Dieux Très Anciens** (dont aucun, sauf Nodens, le Seigneur du Grand Abîme, n'est jamais identifié par un nom) sortes de divinités bienveillantes qui ne sont intervenues, semble-t-il, qu'une seule fois dans la lutte incessante qui oppose les Puissances du Mal aux races de la Terre et cela, non par indifférence, mais plutôt pour laisser la nature suivre son cours et, plus tard, l'humanité responsable de son destin.

Leur passage sur notre planète est relaté par le *Nécronomicon* qui les présente comme « *de puissantes tours de flammes marchant comme de hommes* ». Ce livre indique, en outre, que les Dieux Très Anciens offrirent aux races opprimées par les Grands Anciens des armes efficaces contre eux, comme le Signe des Anciens, le Sceau de Sarnath ou encore le Signe de Kish - noms qui, tous désignent un même objet : une pierre grise taillée en forme d'étoile d'une substance opaque et d'un poids surprenant qui, lorsqu'on la touche, provoque un léger fourmillement presque imperceptible comme si elle était porteuse d'une légère charge d'électricité.

A la différence des Dieux Très Anciens, **les Grands Anciens** portent des noms et font de nombreuses apparitions terrifiantes.

Entités essentiellement malignes, elles dominèrent différentes races, puis les hommes, par la peur, à tel point qu'on peut davantage voir en eux des démons que des dieux.

Nul besoin de les présenter tous, ils sont beaucoup trop nombreux. Citons les principaux inventés par Lovecraft et qui reviennent le plus souvent dans ses contes.

Le Sultan des Démons est *Azathoth*, Seigneur de Toute Chose, responsable principal de la révolte des Grands Anciens contre leurs créateurs. Ceux-ci pour le punir le rendirent aveugle et idiot puis le reléguèrent au-

delà de l'univers physique, dans le Chaos Originel d'où il ne pourra jamais sortir. Maître du Cosmos, Azathoth préside à la destinée des humains, entouré de sa horde de danseurs amorphes et sans esprit, bercé qu'il est par le son maigre et monocorde d'une démoniaque flûte tenue par des griffes indiscibles...

Yog-Sothoth, le Tout en Un et l'Un en Tout partage l'empire d'*Azathoth*. Relégué lui aussi dans les « *Espaces Extérieurs* » mais, cependant, non soumis aux lois du temps et de l'espace car il est la durée du temps et l'étendue de l'espace tout entier. Cela signifie qu'il existe en tout temps et qu'il est partout à la fois. C'est lui qu'adorent les êtres à carapace de crustacé de « *Celui qui chuchotait dans les Ténèbres* ». C'est lui aussi le père de « *l'Abomination de Dunwich* »...

Nyarlathept, plus souvent désigné comme le chaos Rampant, mais aussi, le Dieu Obscur, Celui qui hante les ténèbres, le Dieu sans visage ou encore Celui qui hurle dans la nuit, est le serviteur principal d'*Azathoth*. Pouvant exister sous n'importe quelle forme, à n'importe quelle époque, il sert de messager aux Grands Anciens. Son apparition la plus remarquable est celle qu'il fait dans « *Celui qui hantait les Ténèbres* », sous la forme d'un informe nuage de fumée aussi grotesque que hideux, d'un noir plus dense que le noir d'encre, dégageant une puanteur absolument intolérable prenant à la gorge, soulevant le cœur et provoquant un état de prostration...

Cthulhu, Maître des Profondeurs Intérieures, initiateur des rêves, est la divinité la plus souvent invoquée dans les récits de Lovecraft. Emprisonné par la volonté des Dieux Très Anciens dans la Cité engloutie de R'Lyeh, dans le Pacifique, il repose sous les eaux, attendant et rêvant. *Cthulhu*, le Mal aux innombrables visages est dans l'« *Appel de Cthulhu* », tour à tour bas-relief d'un sculpteur fou, figurine d'un rituel orgiaque, Chose innommable jaillie de l'Océan...

Le nom d'autres Grands Anciens apparaît parfois, tel *Hastur*, la Voix des Vénérables Anciens, le Vengeur et le Destructeur, Celui Qui Marche Sur Le Vent et que l'on ne doit pas nommer...

Shub-Niggurath, la Grande Chèvre Noire des Bois avec un millier de petits, manifestation de la puissante fertilité des Grands Anciens sur terre et le dieu du sabbat des sorcières...

Il existe aussi des divinités secondaires qui ne furent pas emprisonnées ou exilées par les Dieux Très Anciens et qui tentent toujours d'arracher leurs maîtres à leur sort présent. Parmi ces démons libres figure *Dagon*, Seigneur des entités des profondeurs, ces êtres mi-poissons, mi-batraciens qui vivent dans des cités englouties mais qui peuvent aussi séjourner sur terre et s'accoupler aux humains comme nous le montre « *le Cauchemar d'Innsmouth* »...

Pour enrichir encore le mythe et permettre aux humains d'accéder aux secrets des Grands Anciens, Lovecraft le compléta par **une littérature inventée, ou inspirée d'ouvrages réels**, qui donne un côté réaliste à son fantastique car ces écrits constituent une somme d'éléments vraisemblables qui paralysent les facultés critiques et donnent à l'impossible l'évidence frémissante de la vie.

Parmi les livres fictifs, le plus important, parce que le plus souvent cité, mais aussi parce que Lovecraft en a fait une telle exégèse qu'il semble vraiment exister (à tel point que la Bibliothèque du British Museum reçoit fréquemment des lettres demandant où l'on peut se procurer cet ouvrage) est *Le Nécronomicon* composé en 730 avant J.-C., à Damas, par un poète fou de Sanaa au Yémen du nom de Abdul Al-Hazred. Son titre original est « *Al-Azif* » — Azif étant le terme utilisé par les Arabes pour désigner le bruit nocturne produit par les insectes, supposé être le murmure des démons. Ce fut seulement lorsque le Azif fut traduit en 950 en grec par Théodorus Philétas de Constantinople, qu'il prit le nom de *Nécronomi-*



con (du grec Nekros : cadavre — Nomos : loi — eikon : image), ce qui signifie en clair : l'Image de la Loi des Morts.

Bien qu'à première vue ce livre doive être considéré comme essentiellement maléfique car traitant de l'évocation d'Entités Mauvaises, du Chaos, des Ténèbres et du Désordre, certains éléments compensatoires se font sentir par l'existence de formules à vaincre les pouvoirs démoniaques.

Traduit par la suite en latin en 1228 par Olans Wormius, puis au début du 17^e siècle par le Dr John Dee, on en a recensé, actuellement, que 11 exemplaires car il fut pourchassé et détruit au cours des siècles par tous les corps constitués de tous les pays. La version la plus utilisée est la traduction latine conservée à la Bibliothèque de l'Université de Miskatonic à Arkham, Massachussets, aux Etats-Unis.

A côté du Nécronomicon existent d'autres ouvrages importants aussi, au moins par la fréquence des mentions qui en sont faites. Ce sont les *Manuscripts Pnakotiques*, d'origine pré-pléistocène. Ils seraient une relique de la Grande Race qui régna selon « Les Montagnes Hallucinées » sur terre, il y a 50 millions d'années. Ils mentionnent précisément Tsathoggua — la Chose batracienne venue de « N'Kai où règnent les Ténèbres », étoile lointaine.

On en connaît 4 exemples dont un, naturellement, à la Bibliothèque de Miskatonic University. Il faut aussi noter qu'un de ses quatre manuscrits est une traduction hyperboréenne.

Le *Texte de R'lyeh* est écrit lui aussi dans un langage pré-humain mais cette fois spécifié : le r'lyehien dont deux lignes sont données avec leur traduction dans « l'Appel de Cthulhu » : « *Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl ftnagn* » qui correspond à « Dans sa demeure de R'lyeh la morte, Cthulhu rêve et attend ».

Il traite essentiellement des rites à observer encre le grand Cthulhu.

Un exemple unique existe à la Bibliothèque de l'Université du Miskatonic.

Lovecraft fait aussi référence à des ouvrages existants comme :

Le Culte des Goules du Comte d'Erlette

Le Unausprechlichen Kulten de Von Junzt

L'Image du Monde de Gauthier de Metz

Le De Vermis Mysteriis de Ludvig Prinn

Les Stances de Dzvan de Blavatsky...

Le mythe de Cthulhu et des Grands Anciens donne une vision particulièrement terrifiante du cosmos et de la place que l'homme occupe dans le tourbillon du temps. Il met en garde l'humanité toute entière contre un danger bien déterminé que bien d'autres mondes, dans d'autres époques, et même dans d'autres dimensions, courent aussi.

L'université de la création de Lovecraft lui permet de trouver une place naturelle dans n'importe quel monde, de n'importe quel jeu de rôle. Mais encore faut-il, pour qu'elle s'y insère harmonieusement, qu'elle se présente dans les conditions fantastiques qui lui correspondent.

Les grandes règles du fantastique

Lovecraft est considéré aujourd'hui comme LE maître du fantastique cosmique. Il m'est alors paru possible de formuler à la lecture de ses œuvres, quelques remarques sur ce genre littéraire qui, sans rien avoir de dogmatique ou de normatif, pourront peut-être vous aider à créer une ambiance nouvelle dans votre jeu de rôle préféré.

Le fantastique suppose, et cela est bien connu, la rupture inexplicable de la solidité rassurante de l'univers quotidien qui entraîne le héros qui en est la victime dans l'angoisse et dans la peur. Mais, il ne suffit pas de créer la terreur, il faut en plus la rendre opérante et crédible. C'est pour cela que le fantastique exige non seulement une certaine dose d'imagination et la capacité de

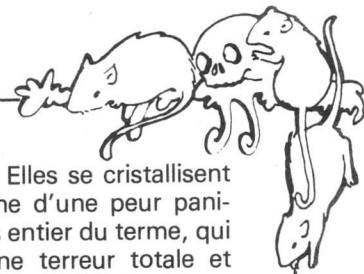
se détacher de la vie de tous les jours, mais aussi la sensibilité nécessaire pour créer, autour des phénomènes incompréhensibles, des sensations de peur et de terreur — faculté qui peut se développer grâce à la maîtrise et à la mise en jeu d'une technique particulière basée sur un certain nombre de règles.

Si le fantastique est défini comme l'intervention brutale, momentanée et spectaculaire de l'extraordinaire dans un cadre familier et habituel, sa mise en œuvre nécessite, même si c'est une lapalissade que de le dire, la présence de deux structures contradictoires : un monde naturel aux lois connues ; un monde surnaturel aux lois transgressives.

Le milieu ordinaire choisi par Lovecraft est un univers remarquable par son aspect « gothique » (avec ses villes pleines de rues étroites et ses maisons aux toits pointus) qui semble issu du 18^e siècle anglais et dans lequel rien n'indique vraiment, si ce n'est parfois quelques détails de la vie moderne (une date, une automobile, une allusion aux théories d'Einstein) qu'il se situe entre 1920 et 1930.

En effet, la réalité quotidienne est, pour lui, comme je l'ai déjà mentionné, intemporelle. Peu importe que la vie de tous les jours se déroule dans un monde qui corresponde parfaitement à ce que nos ancêtres plus ou moins lointains ont connu ou à ce que nous vivons nous-mêmes aujourd'hui, ou bien encore qu'elle s'écoule dans un univers se situant dans une irréalité en dehors de l'espace et du temps, puisque ce quotidien n'est qu'illusion et que le monde fantastique EST la réalité angoissante, dans laquelle des entités monstrueuses et infâmes se partagent dans l'Au-delà du temps, l'infini du Cosmos.

Cependant, que l'on choisissent un pays existant comme cadre d'aventure (ainsi que l'a fait Lovecraft, en circonscrivant son univers à une région bien déterminée des Etats-Unis : la Nouvelle Angleterre (sauf rares exceptions) ou bien un monde



lite, le scandaleux, l'inquiétant, le morbide, l'immonde ne font pas irruption simplement pour effrayer mais surtout pour corrompre et pourrir le monde familial.

Le fantastique étant le surgissement de l'inadmissible dans un monde régi par des lois communément admises, c'est aussi **le monde du surnaturel**.

Partant de l'idée que les phénomènes incompréhensibles engendrent des sensations de peur et de terreur parce que nous nous rappelons plus facilement la douleur et la menace que le plaisir, mais aussi parce qu'incertitude et danger sont toujours étroitement liés, faisant ainsi de tout monde inconnu, un monde de risques et de maux possibles, Lovecraft insiste sur le fait que l'univers fantastique doit être **un univers d'angoisse**.

Mais les affres lovecraftiennes sont différentes de la simple peur physique que peut provoquer, par exemple, une forme cachée sous un drap faisant sonner ses chaînes, ou encore, un suspens

inventé, *il est nécessaire d'insérer dans la topographie des zones de mystère qui délimitent et isolent l'espace fantastique*. Ces aires géographiques particulières se centrent généralement soit autour de villes (comme par exemple Arkham, ville imaginaire du Massachussets, située au Nord-Est de Boston, sur la côte sinistre de l'Atlantique Nord, qui connut son exécrable réputation pendant les sombres années de la sorcellerie, au même titre que Salem et dont on murmure encore de terribles légendes à propos de son vieux port en déclin et de ses villes voisines, elles aussi imaginaires, Dunwich et Innsmouth) — soit dans des lieux ouverts sur une immensité inconnue d'où tout peut surgir (comme par exemple l'ancien port de pêche d'Innsmouth isolé de l'intérieur des terres par de vastes marécages et situé à l'embouchure du Manuxet au bord de l'Atlantique).

Ces espaces mystérieux se caractérisent par une décadence de leur environnement car l'inso-

bien distillé. Elles se cristallisent sous la forme d'une peur panique, au sens entier du terme, qui provoque une terreur totale et paralysante, engendrée d'une part, par des forces extérieures et inconnues, à la présence diffuse et enveloppante, qui menacent l'humanité mais aussi l'existence de l'univers tout entier (c'est pourquoi, elle est appelée à juste titre, peur cosmique) et d'autre part, par la crainte spirituelle intuitive aiguë qu'à les contempler face à face, l'homme risque au mieux sa vie, au pire sa raison ou pour les mystiques son salut éternel...

Au principe de la peur cosmique qui caractérise le monde fantastique, s'adjoint celui de la transgression des lois connues ou naturelles, morales ou individuelles, celui du désordre et de l'irrationnel.

L'univers fantastique s'oppose radicalement à la réalité quotidienne. Il marque la recherche de nouvelles valeurs. C'est pourquoi, il est souvent dit qu'il est l'interprète de tout ce qui est refoulé en nous, censuré par notre inconscient. Cette infraction de l'ordre commun joue un rôle fondamental dans la naissance et le développement du sentiment de dépaysement et d'effroi qui accompagne obligatoirement la création fantastique. Elle peut se manifester de différentes façons :

Au niveau des monstres, par exemple, car ils ne sont pas, par essence, des créatures fantastiques. Ils ne le deviennent que lorsque leur présence souille, d'une manière ou d'une autre, la réalité quotidienne, soit qu'ils corrompent l'hédonisme visuel et olfactif des hommes, en étant comme ceux de Lovecraft répugnants par leur viscosité (ils sont gluants, poisseux...), leur insistance (ils sont mous, flasques, gélatineux...), leur multiplicité grouillante (ils ont souvent des tentacules qui se tortillent...) et leur insupportable puanteur abominablement fétide (qui permet parfois aux hommes de déceler leur présence avec de les avoir rencontrés physiquement), à tel point que la simple idée d'un



contact avec eux fait défailir de répulsion..., soit encore qu'ils profanent l'humanité et la contaminent en s'accouplant avec certains de ses représentants volontaires (« le Cauchemar d'Inns-mouth ») ou non (« l'Abomination de Dunwich »).

Ou encore par la violation de tout ce qui, dans la société, a une fonction sécurisante, comme par exemple dans l'univers de Lovecraft, la morale et la religion. C'est ainsi qu'il transforme le sacré en sacrilège en pastichant de façon blasphématoire la religion catholique. En effet, le culte des Grands Anciens perpétré depuis que l'homme existe, à travers le monde entier, en des endroits cachés ou reculés, est fondé comme elle sur des écrits prophétiques (le Nécronomicon essentiellement) qui constituent une sorte de Bible, mais qui contiennent non des espoirs de rédemption ou de monde meilleur, mais, des menaces monstrueuses contre la paix et la raison du monde entier. Comme elle aussi, il s'appuie sur le phénomène de l'Incarnation puisque les Grands Anciens prennent aussi chair dans les humains mais de quelle façon et dans quel but !!!

Ou encore, en ce qui concerne l'espace par l'altération des perspectives et des proportions. Le monde fantastique dans lequel les Grands Anciens entraînent certains humains, est constitué de constructions de taille cyclopéenne dont les principes mécaniques présidant à l'équilibre et à la disposition des vastes masses de roc sont impossibles à expliquer car de nature à déconcerter Euclide lui-même.

Ou encore, par la destruction des structures du langage. Les mots que certains êtres, certains groupuscules, voire certaines peuplades entières utilisent dans l'espoir de ramener les Grands Anciens sur Terre, ou pour obtenir d'eux quelque avantage, témoignent que les rapports avec l'Au-Delà passent ausso par la corruption des moyens de communication vocaux. En effet, le fantastique n'est pas seulement déconcertation de l'intelligence et altération de

l'esthétisme, il est aussi désagrégation linguistique. Pour mieux traduire l'abomination du culte des Grands Anciens, Lovecraft a inventé des formules d'incantation infâmes mais géniales quant à leur qualité sonore. Les mots semblent, en effet, dégouliner de la bouche de celui qui les prononce en un sorte de mélodie nauséuse ou de rafale pestilentielle venues des abîmes infernaux...

Ou encore... mais inutile de multiplier les exemples, débridez votre imagination, exprimez vos fantasmes et vous créerez un monde fantastique. Mais pour qu'il devienne vraiment crédible, c'est-à-dire qu'il engendre la peur, sachez développer **une atmosphère fantastique...**

L'atmosphère, c'est le degré d'émotion atteint aux endroits les plus détachés du réel. C'est lui qui permet de juger de la valeur d'une aventure plus encore que les chevilles de l'histoire.

L'ambiance est donc primordiale. Mais il serait faux de penser qu'elle ne dépend que de la technique du maître de jeu. Les joueurs y participent tout autant.

Le problème qui se pose au maître de jeu est de savoir **comment susciter une attitude d'attention terrorisée chez ses joueurs et un profond sentiment d'horreur chez les aventuriers.**

La lecture des contes qui constituent le mythe de Cthulhu et des Grands Anciens, montre que l'horreur repose sur deux éléments : la suggestion et la construction de l'histoire.

La suggestion :

Tout l'art de Lovecraft est de savoir suggérer l'innomable, l'indicible en usant d'un vocabulaire choisi qui ne permet que des descriptions vagues mais combien plus révélatrices des formes et des mouvements.

Alignant des adjectifs comme amorphe, atroce, abominable, bestial, boursoufflé, bulbeux, collant, cadavérique, celluleux, délirant, dégénéré, décomposé, épouvantable, élastique, effervescent, fétide, fibreux, flasque,

grasseyeux, globuleux, gluant, humide, hideux, hallucinant, idiot, infect, infâme, jacassant, nébuleux, obscène, ondulant, ordurier, pulsant, putride, pustuleux, reptilien, ricanant, rugueux, stagnant, satanique, simiesque, turbulent, tempétueux, turgescence, ulcéroïde, urticant, ululant, vibrant, vicié, visqueux, etc., il évite des écueils classiques de la littérature fantastique qui sont :

— Les descriptions trop évidentes qui chassent le fantastique puisqu'elles empêchent le lecteur/joueur de laisser son imagination vagabonder...

— L'utilisation du jargon technique des sciences occultes ou psychiques qui ajoute peut-être foi aux événements qu'il relate mais qui leur enlève tout aspect fantastique parce qu'il sous-entend une explication rationnelle ou non de ce qui ne peut et ne doit être expliqué de quelques façons que ce soit, et qui en plus, risque d'étouffer le charme d'une vraisemblance fortuite sous un pédantisme peu convaincant...

La construction de l'histoire :

D'une manière générale, le critère absolu de l'étrange est l'intrusion discrète et progressive de l'invisible et de l'inconcevable dans l'univers familier.

Cela signifie qu'il faut passer du réel habituel à l'impossible, non pas brusquement, mais par une série de transitions savantes faites d'un réseau de signes, d'indices qui symboliseront ou préfigureront le but vers lequel les aventuriers se dirigent. En ce sens, on peut dire que l'aventure n'est autre, au départ, qu'un pressentiment qui cherche à s'étoffer et à prendre corps. Ce sentiment vague et intuitif doit d'abord se préciser dans le monde objectif. C'est par exemple, la mise en garde contre un lieu dit hanté et que se révèle être effectivement un endroit étrange et inquiétant parce qu'entre autre, il est déserté de toute présence animale et végétale... Qui se métamorphosera peu à peu, comme la réalité quotidienne, jusqu'à devenir un monstre qui apparaîtra alors comme l'aboutissement naturel



de cette transformation. Diffuse à la périphérie, l'épouvante doit toujours se condenser au centre et cela aussi bien dans l'espace : l'aventurier s'approchant progressivement du sanctuaire maléfique en traversant des zones de plus en plus surnaturelles et malignes... que dans le temps : plus la nuit tombe plus l'heure de l'épouvante absolue approche...

Le fantastique exige, en plus, un renouvellement incessant de ses thèmes car sinon c'est l'usure qui inévitablement l'atteint. En effet, à partir du moment où il devient trop connu, il se dégrade obligatoirement en procédé. Sur ce point, les maîtres de jeu ne suivront pas l'exemple de Lovecraft qui, on peut le dire, n'écrivit jamais qu'un seul récit sous des formes différentes, le schéma général de ses contes étant toujours le même : un témoin nous raconte ce qu'il a vu, rapporte les faits

qui peu à peu ont éveillé son attention, comment d'autres rapports sont venus confirmer ses hypothèses, comment enfin il a appréhendé la réalité.

La peur que doivent éprouver les joueurs est conditionnée, bien sûr, par l'art du maître de jeu mais aussi par leur propre adhésion à l'aventure racontée. En effet, suivant l'exemple du héros fantastique dont l'attitude se caractérise non seulement par son hésitation (bien compréhensible) mais surtout par son acceptation des événements qui lui arrivent aussi extraordinaires ou scandaleux qu'ils puissent paraître et qui s'imposent à lui, malgré lui, le joueur doit obligatoirement ajouter foi d'une manière ou d'une autre et ne serait-ce que le temps de la partie, aux monstres et aux événements certains et incroyables que le maître de jeu lui présente...

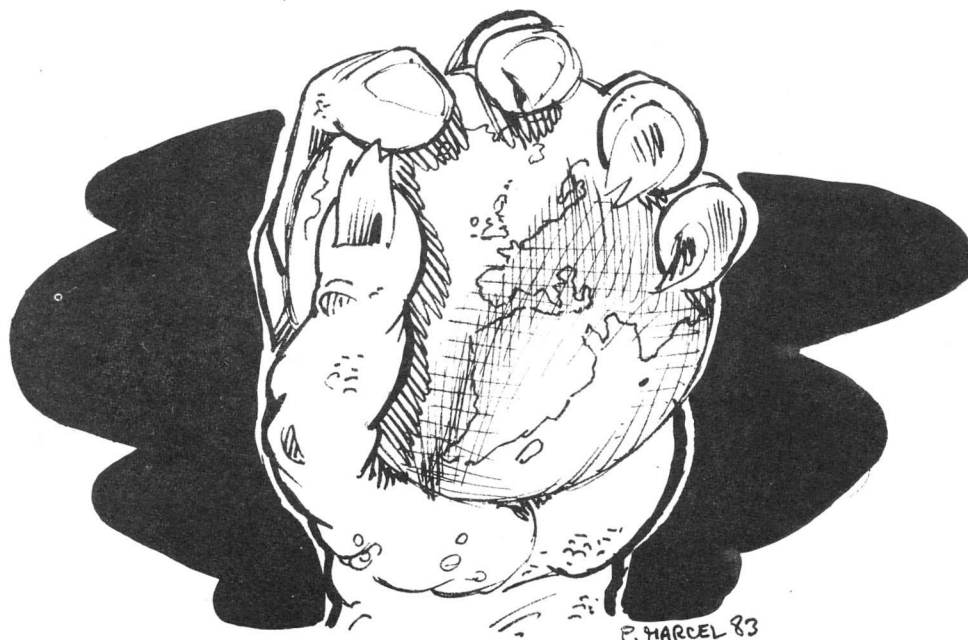
Conclusion

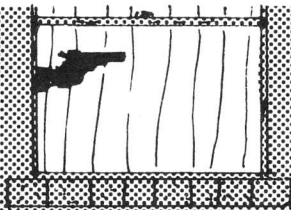
La lecture des contes de Lovecraft peut, comme vous venez de le voir, relancer l'intérêt de vos aventures quel que soit le jeu que vous pratiquez. Mais soyez prévenus ! Nul ne peut lire impunément les quelques grandes vérités qui ont déjà fait frémir des générations de lecteurs qui ont osé mettre le nez dans un des romans de cet étrange écrivain. Les créatures que vous rencontrerez, risquent de déborder le cadre de vos jeux et de venir hanter vos rêves... Moi, en tant que souris, je doute que je puisse attirer l'attention des Grands Anciens mais vous... C'est pourquoi, je décline toute responsabilité que vous pourriez mettre à ma charge, si un jour vous regrettez amèrement de vous être laissé entraîné à partager ma curiosité dévorante et ainsi à découvrir quelques-uns des terribles secrets de notre univers...

L'auteur

Né en 1890, décédé en 1937, Howard Philipps Lovecraft est un écrivain américain, ignoré de son vivant, mort dans la misère après avoir vécu chichement, qui, si le génie n'était pas indépendant à la morale, serait aujourd'hui enfoui dans la fosse commune de la bêtise et de la méchanceté humaine (lire à ce propos : « Lettres » de Lovecraft — Christain Bourgois, éditeur, 1978).

Il eut la chance d'être l'un des grands maîtres du fantastique de notre époque. C'est à ce titre qu'il connaît une gloire posthume. La plupart de ses œuvres ont été traduites en français et vous les trouverez facilement en collection de poche.





24 février 1922, Boston, USA.

Dans Boston enneigée, deux sujets font la une des journaux : la vague de froid exceptionnelle qui s'est abattue sur l'Amérique et le danger que fait courir le communisme international à la démocratie américaine.

Rares sont les lecteurs ayant remarqué un entre-filet relatant le vol du manuscrit de de Quincey.

La mort présumée de Laszlo Kovac, auteur présumé du forfait, le surlendemain rend l'affaire plus sinistre.

A ce niveau, les enquêteurs peuvent être engagés par des organismes ou des personnes désirant retrouver le parchemin ou recueillir des informations sur l'affaire (par exemple, la Compagnie d'Assurances qui assurait pour une grosse somme le manuscrit de de Quincey ou bien la Bibliothèque Municipale de New York). Ils peuvent également décider d'agir pour leur propre compte.

L'action commence véritablement à partir du 26 février 1922, date à laquelle paraît l'article du « Globe » annonçant la mort de Kovac. D'autres journaux relatent également cet événement, mais les enquêteurs n'y trouveront aucune information supplémentaire.

Ces actions possibles des joueurs sont maintenant résumées par des thèmes d'enquête.

THÈMES D'ENQUÊTE

• La police de New York.

La police de New York n'a trouvé aucune piste sérieuse. Elle a établi que Kovac avait pénétré dans

Extrait du « Globe » de Boston,
du 24 février 1922 :

Extrait du « Globe » de Boston,
du 22 février 1922 :

VOL A LA BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE NEW YORK : LE MANUSCRIT DE DE QUINCEY DISPARAIT

Ce matin, vers 3 AM, un vol étrange s'est produit à la Bibliothèque Municipale de New York. L'auteur du forfait ayant pénétré par effraction dans la salle des archives secrètes, ne s'est pas emparé des ouvrages les plus précieux mais a, au contraire, dérobé, un obscur parchemin moyenâgeux connu par les experts sous le nom de « Manuscrit de de Quincey ». Ce document avait été prêté à la Bibliothèque de New York par le British Museum au début de l'année dernière dans le but d'en effectuer une étude approfondie. La police recherche un employé de la bibliothèque du nom de Laszlo Kovac qui aurait été engagé il y a moins d'un an et qui aurait actuellement disparu de son domicile. Des avis de recherche ont été lancés contre lui, et la police s'interrogeant toujours sur les mobiles du vol, espère bientôt appréhender l'auteur du forfait.

LE MANUSCRIT MAUDIT A-T-IL TUÉ UNE FOIS DE PLUS ?

Un macabre rebondissement s'est produit dans l'affaire du vol du Manuscrit de de Quincey. La police de New York a repêché ce matin vers 6 AM le corps d'un homme flottant dans un canal. Cet individu a été identifié comme étant Laszlo Kovac, suspect n° 1 dans l'affaire du vol du manuscrit. Bien que la police reste étrangement muette quant aux circonstances possibles de la mort de Kovac, il est possible qu'il ne s'agisse que d'un règlement de compte.

Cette affaire ne fait qu'ajouter un nom à la liste déjà longue des victimes du mystérieux parchemin qui, depuis l'assassinat de Thomas de Quincey, son auteur présumé en 1050, le jusqu'au suicide en 1880 de John Parceval, le célèbre linguiste britannique qui tenta de le déchiffrer, a eu une existence ponctuée d'événements extraordinaires. Il faut dire que ce document, écrit en langage chiffré n'ayant jamais été traduit, a de quoi fasciner plus d'un cryptographe.

Son histoire également est fascinante. Puisqu'on le retrouve au XVII^e siècle dans les archives secrètes du Vatican ; il en sort par on ne sait quel moyen en 1790 où il reste un moment en France avant de prendre le chemin du British Museum où il séjournera jusqu'au début de l'année dernière, date à laquelle le British Museum a prêté le document à la Bibliothèque Municipale de New York à des fins d'études.

Le vol du manuscrit a mis fin prématurément à ces tentatives de traduction. S'il semble avoir disparu pour le moment, qui sait si un jour il ne fera pas une de ces réapparitions dont il est coutumier ?

Les grandes étapes de la vie de Thomas de Quincey (source Richard Frazer)

1020, naissance de Thomas de Quincey à Londres. Son père est un noble saxon.

1030, études à l'abbaye d'Exeter. Thomas est un élève exceptionnel mais son esprit est un peu trop curieux pour l'époque.

1040, pèlerinage à Rome. Il est en contact avec les milieux religieux (il reçoit les Ordres Mineurs ?). Cependant, il désapprouve la croisade.

1045, voyage à pied en Europe Centrale, où il semble effectuer une mission pour le compte de l'Eglise. Il revient en Angleterre en 1047.

1048, de Quincey fréquente certains milieux occultes. Il devient l'ami d'Edward Reed et occupe probablement un rang important dans une société d'occultisme. Il rompt apparemment avec l'Eglise.

1050, il accepte de se rendre à Exham, à la demande d'amis ecclésiastiques lors de l'épidémie de 1050 qui décima la population. Le rôle qu'il joua alors est inconnu. Emprisonné pour sorcellerie, il écrit le « Manuscrit de de Quincey », qu'il réussit à faire sortir clandestinement de prison. Il est assassiné la veille de son procès, au début du printemps 1050.

Histoire du Manuscrit de de Quincey (selon Frazer) :

1050, écrit par Thomas de Quincey, le destinataire est inconnu (peut-être l'archevêque de Canterbury), mais en tout cas, tout laisse penser qu'il n'a jamais reçu le manuscrit.

1600, on croit trouver sa trace dans les archives secrètes du vatican. Pour certains ce manuscrit serait une copie de l'original, mais John Parceval a réfuté cette thèse.

1790, le manuscrit est retrouvé à Marseille dans les mains d'un marin italien.

1795, un espion britannique ramène le manuscrit en Angleterre. On l'enterre alors dans une chambre forte au British Museum.

1880, John Parceval tente vainement de le déchiffrer.

1921, le manuscrit est prêté à la Bibliothèque Municipale de New York à des fins d'études.

L'affaire de Quincey

par Alain PERES

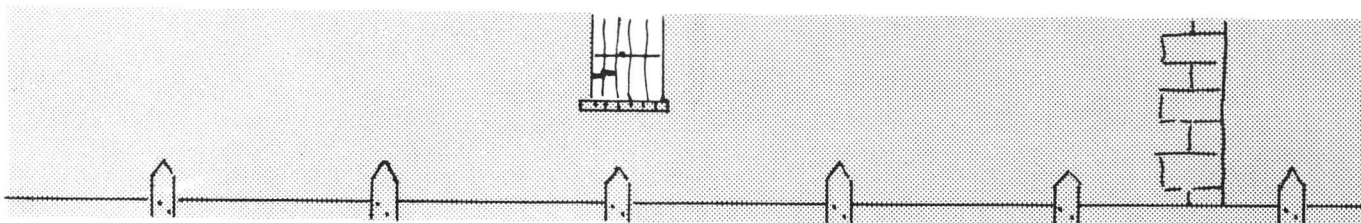
la salle des archives secrètes au moyen d'une clé fabriquée grâce à l'empreinte de la serrure, car le moule a été retrouvé dans la chambre de Kovac. Le mobile du vol est inconnu, le manuscrit n'ayant que très peu de valeur marchande. Les circonstances de la mort de Kovac sont encore plus mystérieuses, l'autopsie ayant révélé qu'il a été vidé de son sang, le corps ne portant aucune trace sauf quelques morsures circulaires.

La police n'a aucune raison d'aider les enquêteurs en leur livrant les renseignements ci-dessus. Cependant, si les enquêteurs travaillent pour un organisme officiel, elle coopérera avec eux.

• Laszlo Kovac

La police a quelques renseignements sur lui :

1893, naissance de Laszlo Kovac, fils d'immigré polonais. Il naît sur le bateau qui amène ses parents



DE QUINCEY...

replacée dans son contexte, l'affaire de Quincey, qui fit couler beaucoup d'encre, semble tout à fait anodine. L'assassinat (Frazer utilise le terme exécution) de Thomas de Quincey dans sa cellule de Plymouth en 1050, alors qu'il se préparait à passer en jugement pour sorcellerie, relève au fond d'une pratique fort courante au Moyen Age. Richard Frazer, l'auteur de la biographie la plus complète de Thomas de Quincey (1), affirme que de Quincey était encore prêtre lorsqu'il fut assassiné, et selon lui, l'Eglise désirant éviter le scandale le fit exécuter. La thèse de Frazer est un peu audacieuse mais elle permet d'expliquer pourquoi cette même année 1050, de Quincey fut envoyé au village d'Exham, et également pourquoi l'Eglise tenta de couvrir l'affaire du meurtre...

...l'affaire d'Exham fut-elle un réel cas de « possession » démoniaque ou ne fut-elle, au contraire, qu'une simple machination pour destituer un de Quincey trop ambitieux ? Il est probable que nous ne le saurons jamais avec certitude, cependant, les cas d'hystérie collective assimilés à une possession démoniaque étaient fréquents au Moyen Age, et il est probable que la première hypothèse est la bonne. Mais pour que la thèse de Frazer (1) tienne, il faut que quelqu'un ait eu intérêt à supprimer de Quincey. Le cas de possession d'Exham ne peut donc pas avoir été ordinaire. D'autant plus que, fait unique dans l'histoire britannique, le village d'Exham a été détruit pierre par pierre fin 1050 à tel point qu'il ne subsiste actuellement aucune trace. Luigi Bartholomeo (2), autre illustre biographe de de Quincey pense qu'une épidémie de peste se serait abattue sur le village. Mais cela n'est pas très logique, car pénétrer dans une ville contaminée pour la raser, c'est encourir le risque de la contamination...

...Quant au manuscrit de de Quincey, il explique sans doute l'intérêt porté à l'affaire. Bartholomeo (1) et Frazer (1) sont pour une fois en accord pour affirmer qu'il s'agirait d'une sorte de confession envoyée à une haute autorité ecclésiastique. Ce texte aurait vraisemblablement été écrit durant la captivité de de Quincey puisque l'encre utilisée semble être de sang humain. Le contenu extraordinaire de cette confession a sans doute justifié le fait qu'elle soit écrite en un langage chiffré encore intraduisible de nos jours. Pour Bartholomeo, il s'agirait d'un code que les occultistes moyenâgeux employaient, ce qui, selon lui, accrédi- terait sa théorie selon laquelle de Quincey était un grand occultiste...

(1) Richard Frazer « L'Enigme de de Quincey », 1880.

(2) Luigi Bartholomeo « Tomas de Quincey, l'occultiste », traduit de l'italien, 1870. « Les Occultistes du Moyen Age », 1865.

Extrait de la revue
« Histoire » n° 88
parue en juillet 1918
à Londres



en Amérique. Les Kovacs débarquent à New York avant de s'établir à Détroit.

1910, Laszlo quitte l'école et pratique alors différents petits métiers.

1911, mort de la mère de Laszlo.

1917, Laszlo est incorporé pour aller combattre en Europe.

1918, retour en Amérique, on perd sa trace.

1921, engagé comme bibliothécaire à la Bibliothèque Municipale de New York. Pour être engagé, Laszlo montre des diplômes. Il vivait dans un appartement modeste de Brooklyn.

Les enquêteurs peuvent décider de visiter l'appartement que Kovac occupait. Ils s'aperçoivent que la police est déjà passée par là. S'ils fouillent activement, ils trouveront dans un bric-à-brac anodin une publicité découpée dans un journal :

Le sage Krishvani
chironomie
astrologie
tarots orientaux

Sur la carte figure une adresse. Au dos de la carte, une autre adresse au crayon. Ces deux adresses sont à New York.

Le reste de la chambre est affreusement conventionnel à l'exception d'un dictionnaire de l'occultisme.

La logeuse de Kovac pourra indiquer aux enquêteurs que ce dernier sortait rarement, ne recevait jamais personne, mais correspondait énormément. Si les enquêteurs cherchent des lettres dans l'appartement, ils n'en trouveront pas : Kovac les a brûlées.

Si les enquêteurs se rendent à l'adresse indiquée sur la carte, ils trouveront une entreprise de pompes funèbres. Le directeur leur indiquera que Krishvani a vendu son cabinet il y a trois mois. L'adresse indiquée au crayon est la nouvelle adresse de Krishvani.

Krishvani (de son vrai nom John Smith, non pas Hindou mais New Yorkais).

Le « sage » Krishvani n'est pas vraiment un charlatan, car il possède une réelle connaissance de l'occultisme et de certaines pratiques magiques mineures (ex Voorish Sign).

Il s'est retiré dans une ville au Nord de New York car il craint pour sa vie. Il y a quatre ans, il appartenait à un petit groupe d'amateurs d'étrange qui avaient formé un petit club qu'ils désignaient sous le nom de « Lumière Noire ». Le but de ce groupe était d'approfondir un certain nombre de mystères liés à l'occultisme. Parmi les membres principaux du groupe, on trouvait : Krishvani, John Rapner, Roy Slatter, Tom Crombey, Edward Jerkin, Laszlo Kovac. De toutes ces personnes, John Rapner était la plus motivée, cherchant sans cesse la connaissance ultime ; il n'avait aucun scrupule. Le 5 août 1919, il célébra une messe noire au cours de laquelle il sacrifia un nouveau-né. Il fut surpris par Slatter qui, épouvanté, alla prévenir la police. Capturé et condamné à la pendaison, Rapner disparut mystérieusement de sa cellule et plus personne n'entendit parler de lui.

1^{er} septembre 1920 Roy Slatter se noie dans la Seine lors d'un voyage en France. Il était pourtant excellent nageur.

5 décembre 1920, Tom Crombey tombe du 10^e étage d'un immeuble en construction de Chicago. Que venait-il faire à cet endroit ?

1^{er} décembre 1920, Edward Jerkin pousse un hurlement dans la foule du métro de New York et s'écroule. L'autopsie montre que sa cage thoracique semble avoir été broyée de l'intérieur.

26 février 1922, mort mystérieuse de Laszlo Kovac. La police ne fait aucun commentaire..

Krishvani conserve toutes les coupures de journaux relatant ces événements et on comprend qu'il se sente menacé.

C'est pourquoi sa villa est gardée comme une forteresse : quelques molosses garderont le jardin et trois ou quatre gardes du corps garderont la maison.

Pour contacter Krishvani, il n'y a qu'une seule méthode : pénétrer de force ou bien par ruse dans la villa. Si Krishvani est persuadé qu'on lui veut du mal, il se battra farouchement. Si les enquêteurs sont persuasifs, ils pourront arriver à le calmer. S'il est mis en confiance, il racontera ce qu'il sait, en ajoutant que Rapner avait souvent manifesté un intérêt considérable pour le manuscrit de de Quincey. Notons que Krishvani garde dans un coffre un exemplaire du rarissime « True Magik » de Theophilus Wenn dans sa version anglaise. Ce qui permet à Krishvani de connaître quelques petits sortilèges qu'il pourra utiliser en cas de combat.

• John Rapner, Tom Crombey, Roy Slatter, Edward Jerkin.

Aucun renseignement particulier sur eux, à l'exception de la condamnation et de l'évasion de John Rapner.

• Le manuscrit de de Quincey.

Des recherches dans une importante bibliothèque permettront d'avoir accès aux documents suivants :

« Thomas de Quincey l'Occultiste » par Luigi Bartholomeo.

« L'Enigme de de Quincey », par Richard Frazer. Article de la revue « Histoire ».

Des deux premiers livres, on peut extraire la bibliographie de Thomas de Quincey.

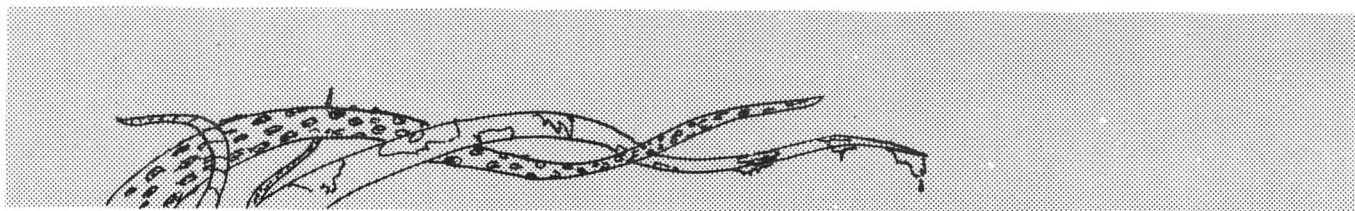
Bartholomeo insiste sur le fait que de Quincey était un grand occultiste. Frazer tente de prouver que de Quincey a été victime d'un complot organisé par une faction réactionnaire de l'Eglise.

• Le village d'Exham.

En consultant des atlas internationaux de n'importe quelle grande bibliothèque, on découvrira qu'Exham est un petit village du Devonshire à une cinquantaine de kilomètres de Plymouth. Si les enquêteurs tentent d'obtenir des renseignements sur l'histoire du village, cela est plus complexe et demandera beaucoup plus de temps de recherche.

Ils apprendront alors que le village d'Exham fut rasé jusqu'à la dernière pierre au XI^e siècle et que le nouveau village a été construit à une dizaine de kilomètres du précédent.

Si les enquêteurs décident de se rendre à Exham,





ils pourront prendre un bateau jusqu'à Plymouth et pourront ensuite se rendre par chemin de fer jusqu'à Exham.

Le paysage autour d'Exham est celui d'une lande désolée rendue encore plus sinistre par la neige. Quant au village qui vit du tourisme pendant l'été, il se replie sur lui-même pendant l'hiver.

A une dizaine de kilomètres du village, se trouve une colline dominant le lugubre paysage. c'est là que se trouvait jadis le château de Sir Geoffroy d'Exham. Quant à la colline, les gens du village l'appellent souvent la Colline de la Sorcière, mais ils ignorent la véritable origine de cette appellation qui leur vient de leurs parents. La seule personne connaissant certains faits précis concernant l'affaire d'Exham est le Révérend John Kemp, le pasteur du village. Il conserve en effet dans sa chapelle des archives de la paroisse dont certaines remontent à très longtemps. Il possède même un compte rendu sommaire de l'affaire d'Exham qui date du XI^e siècle et est donc écrit en vieil anglais assez difficile à déchiffrer. Bien entendu, John Kemp tentera de décourager toute personne s'intéressant de trop près à l'affaire, allant même jusqu'à prétendre qu'Exham fut victime d'une épidémie de peste.

Si les enquêteurs décident de se rendre sur le site de l'ancien village, ils ne découvriront rien : il n'y a aucune trace des anciennes maisons.

Sur le site du château, au sommet de la colline, se trouve maintenant une maigre forêt. Aucune trace apparente de construction subsiste. Cependant, si les enquêteurs cherchent bien, ils trouveront une petite tente dissimulée derrière les arbres. Dans cette tente, il y a quelques outils, marteau de géologue, pioche, etc... Le propriétaire de cette tente prétendra s'appeler Paul Ramsay mais est en réalité John Rapner ; il prétendra être géologue et archéologue, déclarant fouiller sur le site avec une autorisation de l'Etat, qu'il procurera. Bien entendu, cette autorisation est un faux que seul un œil exercé peut déceler. Ramsay a loué une chambre à l'hôtel du Lion d'Or mais se rend tous les jours sur le site du château. Il cherche en réalité l'accès à la crypte et est sur le point d'aboutir avec l'aide du Manuscrit. S'il parvient à pénétrer dans la crypte sans que les enquêteurs l'en empêchent, il volera le stock de poudre qu'il déversera dans les réservoirs d'eau d'une grande ville américaine comme New York.

Dans la crypte, dont l'entrée enterrée est constituée d'une pierre mobile, il y a deux pièces très importantes : l'ancien laboratoire de la sorcière où l'on pourra trouver d'étranges substances, notamment la poudre rouge qui est contenue dans des urnes en terre. Il y a suffisamment de poudre pour contaminer entièrement une ville comme New York. L'autre pièce importante est la salle de conjuration et de sacrifice. Cette salle est fermée par une porte en pierre sur laquelle une étoile à cinq branches (le symbole des Anciens) est gravée. Des bruits de grattements sur de la pierre semblent venir de l'autre côté de la porte. Malheur à ceux qui ouvriront cette porte car celle qui fut jadis Shilane tentera alors de ramper vers eux pour les déchiqueter avec ses griffes et de les dévorer. Shilane n'a plus rien d'humain, elle n'est plus qu'une goule poussée par une haine démente, et sa vue ébranlera l'esprit du plus brave.

Dans cette salle, il y a un pentagramme, un autel et quelques ouvrages de Magie Noire dont un exemplaire du « Texte de Klyeh » écrit en chinois ancien.

Il est à souhaiter que les enquêteurs parviendront à empêcher Rapner de s'emparer de la poudre sinon une vague de terreur sans nom s'abattra sur l'Amérique.

On pourra aussi donner un temps arbitraire à Rapner pour qu'il s'empare de la poudre à compter du 26 février. On peut lui donner par exemple une semaine, ce qui laissera une semaine d'enquête aux joueurs, après quoi New York sera frappée du plus terrible fléau de toute son histoire.

• John Rapner

C'est un prêtre de Nyarlathotep. On lui donnera des sorts en accord avec le niveau général des enquêteurs, mais il doit être difficile à tuer.

Il aura nécessairement *Summon/Bind Dimensional Shambler*, ce qui lui a permis de s'évader de prison, *Shriving* qui lui a permis de tuer Edward Jerkin, *Summon/Bind Star Vampire*, ce qui lui a permis d'éliminer Laszlo Kovac.

Il possède un fort charisme qui lui a permis de subjugué un esprit faible comme Kovac, le poussant à voler le Manuscrit. Il possède de grandes connaissances en occultisme et connaît la clé du code que de Quincey a employé. Ses talents de comédien et son habileté à fabriquer de faux papiers lui ont souvent servi à réaliser ses plans machiavéliques.

En répandant la maladie, il pense servir les intérêts de son maître Nyarlathotep le Chaos Rampant dont le destin est de détruire le monde.

Remarques finales : le Meneur de Jeu peut donner plus ou moins d'indices aux enquêteurs selon son humeur. Il peut également convenir que Rapner récupère la poudre de toute façon et contamine ensuite New York, ce qui commence une intéressante campagne. Qui sait si Rapner ne serait d'ailleurs pas un rejeton de Yog-Sothoth ? Bref, le Meneur de Jeu peut compliquer l'histoire à souhait pour faire tomber ses pauvres joueurs dans des pièges de plus en plus machiavéliques...

• Ce qui se passa à Exham en 1050.

En l'an 1049, il y avait déjà dix ans que Sir Geoffroy, seigneur d'Exham, avait quitté son château pour rejoindre le roi dans sa lutte contre les infidèles en Terre Sainte. Lorsqu'il revint, cette année-là, une femme voilée de noir se trouvait à ses côtés. Elle s'appelait Shilane et était une princesse orientale que l'on disait fort belle et que Sir Geoffroy, fou d'amour, avait épousé au mépris des convenances. La joie que causa son retour s'estompa lorsqu'on apprit que Sir Geoffroy avait attrapé une maladie en Orient. Ce que tous ignoraient, c'était que Sir Geoffroy était complètement dominé par Shilane la Sorcière qui, depuis le jour où elle s'était unie avec le seigneur d'Exham dans ce cimetière arabe, ne rêvait que de répandre l'horreur et la mort dans tout l'Occident chrétien. Peu à peu, Shilane prit la place de son mari et finit par diriger complètement le château. Alors, une ère de terreur commença pour Exham ; des enfants en bas-âge disparaurent, des vierges furent sacrifiées sur d'immenses autels pour Shilane la Noire. Mais tout cela n'était que la phase préparatoire du chef-d'œuvre qu'elle désirait accomplir. Elle pria de nombreux dieux dont les seuls noms sont des blasphèmes. Après maintes abominations, elle obtint l'ultime corruption : cette poudre qui ressemblait à de la poussière rouge, ce

qui lui permettrait de réaliser sa plus grande œuvre d'art.

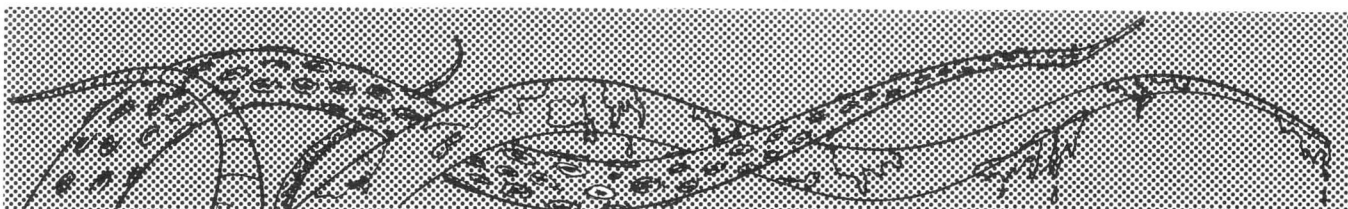
Elle fit verser la mystérieuse substance dans les puits du village, empoisonnant ainsi l'eau potable. Elle attendait avec impatience que les premiers symptômes apparaissent : tout d'abord la peau tombe en lambeaux — cela rappelle à première vue la lèpre, au bout d'une période allant d'une semaine à un mois selon l'endurance, les os se déforment, la colonne vertébrale se courbe vers l'arrière, les doigts se recourbent et deviennent crochus, les dents se développent d'une façon anormale, la peau devient plus résistante, l'esprit s'obscurcit, le comportement devient animal ; alors vient la faim. Oui, d'abord Exham, puis toute la Chrétienté ; elle serait la princesse d'une armée de goules.

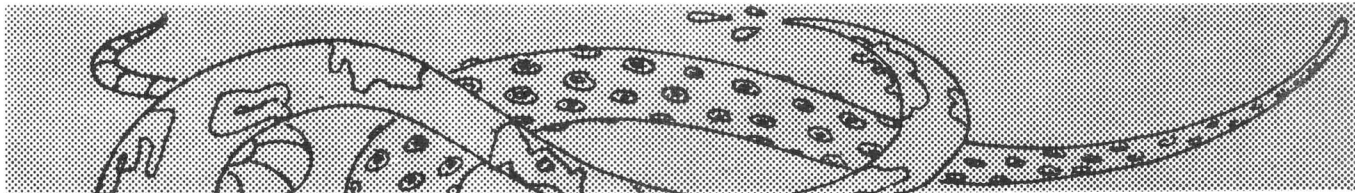
Une semaine plus tard, les premiers actes de cannibalisme se produisirent à Exham. Le prêtre du village crut avoir affaire à un cas de possession démoniaque et prévint son supérieur. Celui-ci, ami de Thomas de Quincey, envoya ce dernier en reconnaissance à Exham. Lorsque de Quincey arriva, la maladie s'était répandue, les goules rôdaient dans les rues à la recherche de chair fraîche alors que les habitants non contaminés se barricadaient chez eux. Les pouvoirs occultes de de Quincey lui servirent alors à enrayer la maladie chez certains, et il ne tarda pas à se douter que la chatelaine d'Exham était mêlée à l'affaire. C'est pourquoi, lorsqu'elle le fit arrêter par ses gardes, il ne résista pas et, n'emportant que son bâton de pèlerin, il les suivit avec une soumission feinte. Comme il l'avait prévu, Shilane le convoqua car elle voulait se moquer de lui avant de le tuer. Alors même que Shilane semblait exulter à la vue du captif, de Quincey poussa un hurlement tel que la plupart des gardes s'écroulèrent face contre terre, les autres s'enfuirent en hurlant, et Shilane elle-même fit volte-face car elle comprit que de Quincey était un puissant magicien. Elle tenta de gagner la crypte du château, où elle pourrait s'enfermer et conjurer un démon qui l'aiderait dans sa lutte. Mais, avec une vitalité surhumaine, de Quincey la poursuivit et la rattrapa finalement au moment où elle entraînait dans la crypte. D'un coup de bâton, il lui brisa les reins, elle s'écroula sur le sol, se tordant pitoyablement. Et alors, ses lèvres prononcèrent une effroyable malédiction, tellement puissante que le corps de Shilane sembla se contracter, et pendant un instant de Quincey eut une vision de ce qu'elle était réellement ; il recula terrifié et il ferma la lourde porte qu'il scella avec le symbole des Anciens avant de fuir précipitamment, l'estomac au bord des lèvres.

Il s'aperçut bientôt que sa peau commençait à le faire souffrir et comprit quel serait son destin. Avant que son intelligence ne disparaisse, il écrivit avec son sang un manuscrit relatant ces événements, dans lequel il indiquait la position de la crypte, enjoignant des hommes courageux à venir détruire la poudre qui restait en quantité importante ; ce qu'il ignorait c'est que son sang impur contamina le manuscrit, les personnes étant en contact avec lui longtemps souffrant de la maladie à un degré moindre.

Puis l'intelligence de de Quincey disparut. On le retrouva tentant d'étrangler un voyageur ; il fut arrêté, et l'Eglise s'arrangea pour l'accuser de sorcellerie et le faire disparaître en l'assassinant. Ce qui évita un très désagréable procès.

Les habitants contaminés d'Exham furent proprement massacrés. Les autres reconstruisirent un village du même nom plus loin.





L'ancien village d'Exham fut détruit pierre par pierre jusqu'aux fondations des maisons. Le château fut rasé de la même façon. Ce travail dura cinq ans.

La crypte et les souterrains du château furent cependant oubliés, et depuis dix siècles, les urnes contenant la poudre rouge attendent, ainsi qu'une créature devenue folle, qui gémit en se tordant sur

le sol et gratte une porte de pierre avec ses griffes noires.

Une créature qui a faim.
Et qui attend...

Spécifications techniques pour Call of Cthulhu :

John Rapner

Grand prêtre de Nyarlathotep. Age : 34 ans. Nationalité : américaine.
STR : 10 - CON : 10 - SIZ : 10 - DEX : 14 - CHA : 15
INT : 16 - POW : 18 - EDU : 16 - SAN 0 (complètement voué à Nyarlathotep).

Sorts : Summon/Bind Dimensional Shambler ; Summon/Bind Star Vampire ; Shriving ; Contact Nyarlathotep ; Voorish Sign.

Compétences : Read/Write English, 95 % ; R/W Latin, 75 % ; R/W Grec ancien, 75 % ; R/W Français, 80 % Speak Français, 60 % ; R/W Allemand, 60 % - Speak Allemand, 60 %.

Cthulhu mythos, 100 %
Occultisme, 80 %
Library use, 80 %
First aid, 50 %
Archeology, 30 %

Astronomy, 30 %
History, 50 %
Psychology, 30 %
Spot Hidden Object, 60 %
Drive auto, 50 %
Camouflage, 30 %
Hide, 20 %
Move quietly, 40 %
22 automatic, 50 %

Description :

Son apparence physique peut être modifiée s'il cherche à se déguiser. Dans cette aventure, il est brun, porte une fine moustache noire et fume la pipe. Il feindra bien entendu d'être cordial.



TRAVELLER

par Pierre Zaplotny

Changement d'ambiance. Une douce lumière baigne l'endroit. Une odeur d'encens et d'herbes aromatiques flatte agréablement les narines. Des serveurs silencieux et empressés entourent le groupe et le débarrassent de ses capes dégoulinantes. Tables basses, service à thé. Alcôves d'où s'échappent des bruits feutrés où il fait bon se laisser tomber "après toute cette satanée flotte..."

Laissons les gens de "l'Armande" se reposer cinq minutes, et occupons-nous maintenant de problèmes d'ordre capillaire. Il a déjà été dit que les indigènes (les Fellicats, d'où le nom de la ville) avaient des cheveux superbes. Nos joueurs ont compris que la façon de se coiffer a une importance vitale ici. Il n'y a qu'à voir avec quelle curiosité l'on considérerait leurs cheveux d'astronautes coupés relativement courts ou rassemblés en chignon pour des problèmes de casques de scaphandre.

Il faut savoir que les deux groupes sociaux les plus influents sur Felice sont les tisserandes et les bergères. Bien que l'un n'aille pas sans l'autre, ils sont distinctement séparés, que ce soit administrativement, géographiquement ou culturellement ; la matérialisation de leur différenciation se fait par la coiffure.

Les bergères portent des tresses. Les couleurs des rubans sont elles-mêmes révélatrices du rang social de leur porteuse. Par exemple, une jeune éleveuse possédant cent vingt sept amrans aura en tout dix tresses dont sept jaunes, deux vertes et une bleue. Il va de soi que cette vieille femme, parée de bijoux et tirant sur un nargilé, dont les magnifiques cheveux d'or blanc arborent au moins trois tresses rubannées de noir, est très riche. Ces femmes, principalement nomades, habitent des demeures à roues d'où elles suivent les déplacements de

leurs troupeaux. On les rencontre cependant en ville lorsqu'elles négocient leur "laine" et procèdent à leur ravalement et à l'entretien de leurs véhicules.

jaune : unités	
vert : dizaines	
bleu : centaines	
rouge : milliers	
noire : dizaines de mil.	

Les tisserandes sont des citadines. Les différences sociales répondent à des critères qui nous sont plus proches. On n'affiche pas son rang, on le laisse transparaître au travers de possessions superflues. Peignes incrustés d'or et de gemmes, vêtements synthétiques, véhicules aux chromes tapageurs, le tout évidemment acheté hors planète. Cependant, il existe toujours ce rapport quasi sensuel par rapport aux cheveux, et les pluies de Felice glissent sans succès sur les chignons graissés des tisserandes.

Certes, toutes n'ont pas les moyens d'avoir un troupeau ou un métier à tisser, sans parler d'une filature. Loin d'être déshonorants, les titres de "libre fileuse" ou de "libre gardienne" sont portés avec fierté. Le travail de

ces dernières n'est pas sans rappeler celui des "cow-boys" de l'Ouest Américain. C'est un groupe d'entre elles que nos marchands ont rencontré devant le bar, en train d'avaler d'énormes chopes de thé brûlant.

Et les hommes, me direz-vous ? Bien qu'éduqués normalement, ils n'existent socialement qu'en tant que "signe extérieur de richesse". Plus une femme possède de maris, plus elle est considérée. Ces messieurs s'occupent des tâches ménagères, élèvent les fillettes en bas âge et les garçons jusqu'à leur puberté, époque à laquelle on les marie. Ce sont de bons cuisiniers, et leur grande dextérité naturelle fait qu'ils sont très appréciés pour les travaux minutieux de tissage...

Le décor est posé. Le rôle des joueurs va cesser d'être passif. L'action peut être amenée par un événement brutal, peut-être violent (à utiliser avec discernement), une rencontre fortuite, ou par une franche présentation des faits.

Une tasse de thé brûlant à la main, l'équipe goûte l'instant. Quel calme !

Silhouette s'approchant. Trois tresses rouges battant sur une poitrine menue. Une jeune voix :

— « Je vous salue, étrangère ! Bien que mon rang m'interdise d'adresser la parole à une inférieure sans intermédiaire, j'aimerais avoir un entretien avec vous. »

Que répondront les personnages ? Tout dépend du monde concerné ! Dans certains endroits, de telles paroles doivent être suivies, sinon d'un duel, du moins d'une sévère bagarre, qui prouvera à l'interlocuteur que l'on est d'un rang égal au sien. Dans d'autres, les extraplanétaires feront carpelette, et répondront que c'est un grand honneur qui leur échoit. Diplomatie est mère de commerce. Sur Felice, une simple mise au point verbale suffit. Armande se lève...

— « Vous vous trompez, Dame. Je suis la Comtesse

Un voyage

du Plessis-Bellière. Ma noblesse est vieille de cinq cents ans. Mon ancêtre, Amparo Bellière fut anoblie après la bataille de Zivije, en 604. Mon trisaïeul le Chevalier Roger Hault Bellière fut élevé à la dignité de Comte et nommé Régent du sous-secteur du Plessis pour héroïsme extrême. Je suis moi-même au troisième rang pour l'accession à cette charge, qui échoit en ce moment à mon frère Aldo. »

Il faut bien que le rang social serve à quelque chose. Belle tirade !

— « Dans ce cas, Dame, je suis en déshonneur vis-à-vis de vous. Mon nom est "Ambre-Née des Froidures". Je possède trois mille soixante-dix-huit amrans. Je fais vivre trois libres-gardiennes, et j'étais même mariée jusque voici six mois. Le malheur m'a frappé à plusieurs

reprises durant ces deux dernières années. Mon troupeau malade, j'ai dû divorcer afin de payer les soins, qui ont maintenu mes bêtes en vie mais sans plus. Je reçois ce soir des banquières qui doivent m'avancer les fonds que nécessite la coûteuse médecine des étoiles. Mais je n'ai personne pour faire le service, et mes amies n'ont pu m'aider. »

Réflexion unanime des joueurs : « Tiens ! On lui en veut à celle-là ! »

— « Et que puis-je pour vous ? »

La jeune femme désigne les astronautes.

— « Louez-moi un de vos maris pour la soirée ! »

— « Bien ! Joël, tu iras aider Dame "Ambre-Née des Froidures". Fais-moi honneur par la qualité de ton service. Non, Dame. Ce n'est pas de l'argent que je veux pour paiement. Nous réglerons ces détails demain, si vous le permettez. Je dois partir dès maintenant. »

Un point pour Armande dans les chamailleries amicales qui l'opposent à Joël Bouchain. D'un autre côté, c'est une façon élégante d'envoyer sur place la personne la plus adaptée à la tâche en évitant d'entendre quelque chose du style :

— « Eh, vas-y, toi ! Tu as Steward-0, Streetwise-2 et Administration-1 ! »

Regard furieux de Joël, qui se met en marche deux pas derrière la bergère, tête baissée. Sa compétence de Steward lui permettra de faire un service convenable. Ses connaissances des diverses cultures (Streetwise) lui sera utile pour ne pas commettre d'impair majeur, et peut-être pour comprendre certains faits, certaines actions. Quant à ses fonctions d'administrateur, eh bien, il sera sûrement intéressant de connaître la teneur légale exacte de l'accord qui se conclura ce soir...

Néanmoins, Armande a commis une petite erreur. Elle a trop facilement accédé à la requête de la Dame, ne dis-

du véhicule, soulèvent le cœur. La "voiture" (appelons cela ainsi) roule dans la ville, buttant de temps en temps dans ce stupide caniveau central. Elle arrive aux faubourgs, qu'elle dépasse. Puis c'est le camp des Romanchels. Du moins, c'est l'effet que cela donne au début. Mais que les roulottes sont gigantesques ! De grandes maisons en forme de huttes africaines, construites sur des plateaux automoteurs soutenus par huit, dix voire douze roues aux pneus-ballon. Et ce monde ! Mécaniciennes aux superbes ponchos couverts de graisse, libres-gardiennes juchées sur d'étranges motos qui poussent devant elles de gros animaux à six pattes aux formes insectoïdes. Les seules choses qui tranchent sur leur pelage arc-en-ciel sont deux gros yeux au regard imbecile.

— « Que font ici ces animaux ? »

— « On les emmène au contrôle médical. »

Abritée par un auvent, une classe mixte. Les petites filles sont sur les rangs de devant. Un homme enseigne. Sur le tableau polymorphe, un luxe ici, quelques mots saisis au passage : « Félice fut découverte en 821 par l'expédition Duchesne, des Scouts Impériaux ». La voiture continue de rouler. La taille des caravanes diminue. C'est finalement l'arrêt devant une demeure de taille moyenne, propre mais dont on sent que l'entretien a fait défaut, faute de moyens.

Si le Maître du Jeu en a la possibilité, il pourra jouer avec un aide la rencontre entre la jeune propriétaire et ses libres-gardiennes. Le ton de la discussion pourra être agressif (quand allons-nous être payées ?), maternel (vieille femme ayant visiblement élevé sa patronne et continuant de travailler pour elle), angoisse (un roulement menace de claquer, qu'est-ce qu'on fait, chef ?). Tout cela pour faire comprendre au joueur que la situation de sa « femme » est catastrophique et que la rencontre du soir est son dernier espoir. L'arrivée de Joël sera un événement ! (Alors, tu as réussi ? Nous ne serons pas obligées de nous déshonorer ? Bravo, Ambre ! Eh, il va falloir le coiffer.)

Il s'agit ici bien sûr de l'éternelle histoire de la petite héritière d'un troupeau à qui l'on essaye de faire vendre son bétail. Le thème est ici extrêmement adapté. En effet, Félice étant isolée, il va de soi que la seule source de revenus, l'exportation, est soumise à des contrôles de qualité très stricts. De plus, les mesures anti-épidémies doivent être draconniennes. Si le troupeau d'une jeune orpheline sans défense est atteint d'un mal inconnu, c'est sinon l'abattage, du moins l'éloignement vers des contrées isolées. Si le mal persiste, c'est la mort de l'entreprise par étouffement, la vente au plus offrant pour éponger les dettes et la Honte Suprême, la perte des tresses... Et si une petite exploitation se met à prendre de l'importance, elle doit être écrasée.

— « Bon. Eh bien, maintenant tout le monde sort, sauf Philippe. Oh, faites du café ! »

Philippe, Joël Bouchain, va se retrouver seul pour noter les indices qui vont lui être donnés. L'idéal pour Traveller, comme pour tous les jeux dits « ouverts » d'ailleurs, est de disposer de deux Maîtres du Jeu qui résoudront dans le même temps les situations de séparation. C'est évidemment rarement le cas.

(à suivre)

banal (2)

cutant pas les conditions, trop heureuse qu'elle était de déjà tenir son contact. Petit tir de dés...

Six & cinq. Très bon ! Ambre-Née des Froidures n'est pas méfiante, c'est le moins que l'on puisse dire.

Joël et la Dame montent dans un étrange véhicule. Caisse en métal rouillé ouverte aux intempéries, comme tous les véhicules des Bergères, pneus-ballon de deux mètres de diamètre, porte-accessoires mystérieux, moteur à combustion interne, évidemment. Le seul carburant disponible ici, à part l'hydrogène de l'eau, et le méthane élaboré dans ces digesteurs biologiques à partir d'herbes et de bouses d'amrans. Démarrage laborieux. Les vitesses grincent. La puanteur des gaz d'échappement (carburateur mal réglé), combinée aux bercements



Scouts impériaux

par Pierre Zaplotny

L'hypothèse selon laquelle notre terre fut visitée il y a bien longtemps de cela par une intelligence extra-terrestre est certainement fausse. Dommage diront les rêveurs. L'idée est cependant plaisante et peut faire l'objet d'une belle histoire. Lisez plutôt ce qui va arriver à une poignée de Scouts Impériaux en activité, dans quatre mille ans d'ici.

Les lieux : Virgen-Maria X768700 0 R. Pour les non-initiés, il s'agit d'une planète un peu plus petite que la Terre, à l'atmosphère respirable et dont 80 % de la surface est recouverte d'eau. Dix-huit millions d'habitants ignorant tout de la technologie viennent d'y faire une merveilleuse découverte : l'agriculture. Ce genre de culture primitive étant très fragile, les Scouts Impériaux ont interdit la planète, et une mission ethnographique est constamment présente dans un navire en orbite.

A quatre années de lumière de Virgen-Maria, il y a un autre monde interdit : Migraine. Le scout qui l'a baptisé ainsi ne manquait pas d'un certain humour. En effet, bien que l'intelligence n'y dépasse pas le stade animal les monstrueuses formes de vie indigènes sont toutes épouvantablement psioniques. Evidemment, bien des braconniers sont tentés par les primes offertes par des nantis sans scrupules pour la capture de l'un de ces monstres, et bien sûr, un comité d'accueil composé de deux escorteurs de classe « Gazelle » et d'un petit croiseur est toujours en poste sur les lieux.

Les faits : Le 350-1100, un vaisseau-safari, bien que mortellement touché par le croiseur « Amadeus » réussit un saut dans l'hyperespace en direction de Virgen-Maria, où son commandant, le sinistre Prax Vetti comptait ravitailler. A son bord, maintenu dans l'inconscience, un redoutable Kangourou-Psi. Une semaine plus tard, un informe tas de ferraille fit irruption dans le système de Virgen-Maria. Une navette s'en détacha et alla demander de l'aide à la mission ethnographique permanente.

Le vaisseau safari bien que privé d'équipage, pénétra fort honorablement dans l'atmosphère de la planète et se posa à peu

près bien sur le ventre. Vivent les ordinateurs de bord. L'interrogatoire des naufragés fit éclater la vérité, et des techniques perfectionnées de scanning permirent d'établir avec certitude que l'animal avait résisté à l'écrasement du vaisseau.

La mission : Elle est TRÈS simple. Muni de tout le matériel portable le plus destructeur possible (au choix de l'arbitre), un petit groupe de Scouts doit descendre sur la planète et tuer l'animal avant qu'il ne s'éveille et ne s'échappe, capable qu'il est à lui tout seul de commettre un génocide. Les paramètres astrographiques de Virgen-Maria étant très proches de ceux de Migraine, les chances de survie du monstre sont très grandes. Pour des raisons légales, l'arrivée du commando se fera à l'aide de kits individuels d'entrée dans l'atmosphère (voir journal de la société d'aide aux voyageurs). Le petit vaisseau ne possédant pas de ceinture anti-G, la phase finale de la descente s'effectuera en parachute.

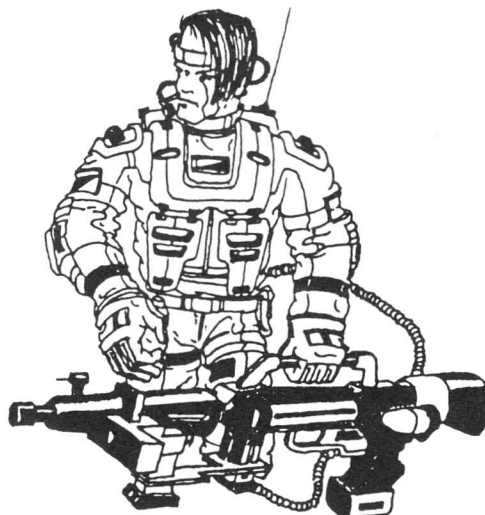
L'action : Un kit d'entrée dans l'atmosphère a un petit défaut. Bien que plus discret qu'un astronef, il fait ressembler pendant quelques instants celui qui l'utilise à une belle étoile filante. Et l'on pourra entendre sur le plus grand continent de Virgen-Maria, prononcés par les riches comme par les pauvres, bergers comme astrologues des Rois, ces quelques mots :

- « Père, regardez le ciel ! ».
- « Le signe, mon fils, le signe ! ».

Rares sont les météores entrant par escadrille de trois, quatre ou cinq (suivant le nombres de joueurs) en vol de formation impeccable dans l'atmosphère d'une planète.

Arrivés à l'épave, les aventuriers devront se rendre à la triste évidence : l'animal s'est échappé.

L'arbitre aura préparé une carte de l'emplacement de l'action. Il s'agit d'une vallée au creux de laquelle coule une petite rivière. Elle est située dans un massif montagneux qui n'est pas sans rappeler le Massif Central. En amont de la rivière, l'épave. Dans la vallée, quelques forêts, des champs cultivés et des pâturages. A la sortie de la vallée, un petit village. Il existe quelques « sentiers de chèvres » rendant la progression plus facile par endroits. Sachant que l'animal se déplace relativement peu, et qu'il a horreur de la montagne, les joueurs commenceront leurs recherches dans la vallée. Sentant qu'il ne s'agit pas d'adversaires ordinaires, le Kangourou-Psi les évitera soigneusement. Par contre, les paysans, les bergers et leurs troupeaux constitueront pour lui des mets de choix. Au bout de trois jours, l'exode com-



mercera. Les aventuriers verront de temps en temps des groupes de quatre ou cinq personnes se diriger vers la sortie de la vallée. La découverte de cadavres atrocement mutilés devrait leur mettre la puce à l'oreille. Décidant d'aller aux renseignements, ils contacteront les gens du village.

Les miracles : Les joueurs pourront frapper à la porte d'une maison à l'écart, ou bien aborder un paysan isolé. Le résultat sera le même. Ils arriveront dans une misérable cahute où une jeune femme berce un enfant nouveau-né. L'inquiétude est sur son visage et sur celui de son époux. Le bébé est visiblement atteint par une maladie post-natale qui, bénigne dans les mondes technologiques, doit être mortelle ici. Dire que la mise des Impériaux impressionne les indigènes est un euphémisme. Ce serait bien le diable si les supplications de l'adorable jeune maman ne parviennent pas à décider le joueur médecin à intervenir. Un coup de pistolet-injecteur rempli d'un antibiotique légèrement dosé expédiera le malheureux virus Ad Pradès. Premier miracle.

Avec l'aide des villageois, les recherches avanceront un peu mieux. Le hameau n'est pas complètement dépeuplé et les volontaires ne manquent pas. Irrésistiblement poussé par une faim démente, le kangourou finira par s'approcher d'un lieu où pourtant se trouvent des créatures qu'il craint. L'introduction des circonstances menant à l'affrontement est laissé au jugement de l'arbitre. Le combat est dur pour les joueurs et difficile à gérer pour l'arbitre, certes, mais il n'est pas infaisable. Les indigènes assisteront évidemment à l'extermination nette et sans bavure du pauvre animal par les lasers, PGMP, FGMP et autres armes à énergie. Deuxième miracle.

Et c'est à peine un demi-heure après qu'arrive un message du vaisseau en orbite. « De nombreuses caravanes composées chacune d'environ trois cents indigènes se dirigent vers nous. Nous pouvons descendre vous chercher dans ces conditions. Gagnez un coin tranquille dans les montagnes et recontactez-nous. Terminé ».

Les indigènes ne laisseront pas facilement partir des gens capables de soigner les enfants malades ou d'incendier un horrible monstre. Le « role-playing » qui suivra risque d'être intéressant. D'autant plus que les sommités locales se seront déplacées. Et quand bien même, lorsqu'enfin nos braves scouts arriveront à se faire récupérer par le vaisseau dans un coin discret, il est inimaginable qu'il n'y ait pas au moins une paire d'yeux cachée à proximité. Troisième miracle.

L'épilogue de cette aventure pourrait ressembler à ceci :

Six mois plus tard, à la base scout de Glisten/Glisten, Spinward Marches.

— « Dis donc, Delahaye, tu nous avais bien dit que votre intervention à Virgen-Maria avait présenté toutes les qualités de discrétion requise ? »

- « Ben, oui ! Pourquoi ? »

- « Ah oui ? Alors, c'est quoi, ça ? »

ISS Mission Virgen-Maria. Élément 453 le 152-1101. Nouvelle légende.

Texte : « Alors que le sceptre de l'Ange Méd-Sain-De-Nis-Bel-Port avait soigné l'enfant sauveur dans la douceur et la félicité, celui de l'Archange Skout-De-Première-Klass-Del-Aé déclina la fureur divine. Les foudres du seigneur frappèrent l'envoyé du malin. Le tonnerre gronda. Les yeux des enfants d'Ain furent aveuglés. Le bétail fut empli de terreur. L'herbe se dessécha et n'a pas repoussé depuis... ». Plus loin...

« Et après avoir comblé de cadeaux et de bienfaits les enfants d'Ain, les anges montèrent dans leur char céleste et rejoignirent le créateur. »

Spécifications techniques pour Traveller

Le Kangourou-Psi : Sirène ; 800 kg ; 27/7 ; MESH ; Crocs AO FO S2 : Poings + 2.

Soit : Animal de type « Sirène psionnique ». Poids 800 kg. 27 points de coup avant inconscience, 7 de plus avant la mort. Son cuir lui donne une classe d'armure équivalent à une MESH. Ses armes sont de deux sortes. Des crocs maintenant la victime dans leur étau, et des poings bénéficiant de + 2 au toucher et infligeant 2 dés de dégât. Son facteur de vitesse est de 2, soit celui d'un homme courant à petites foulées. **Facultés spéciales :** 12 points de psioniques.

Disciplines : Télépathie : Détection de la vie. Télé-Empathie.

Télékinésie : Capacité de mouvoir 100 kg.

La détection de la vie sert à éviter les adversaires trop dangereux. La télé-empathie est utilisée pour emplir la victime d'une dangereuse impression de confiance et de tranquillité. Jet sauveur : 4 dés contre l'intelligence. Cette attaque dure deux rounds plus un de récupération. Une seule personne peut être attaquée par round. La télékinésie est utilisée pour lapider un adversaire inaccessible.



De l'art de la description

par Jean Balczesak

En guise d'introduction :

« ...derrière la porte se trouve une pièce de 42 pieds trois quart sur 18 de large. Vous voyez de dos un magicien moustachu du huitième niveau en train de relire son livre de sorts, il a une dague +2 au côté, un *Cloak of Displacement* sur le dos et un ongle retourné. Sur les murs vous apercevez deux tentures représentant Sainte Chrysalide et Achmed Ben Lachta en train de jouer aux quilles et à la pelote bas-

que. Sur le sol il n'y a pas mal de dalles bizarres laissant présager deux ou trois trappes de 45 pieds de profondeur ... » (Cherchez l'erreur).

Qui ne sait faire une bonne description ? Et pourtant...

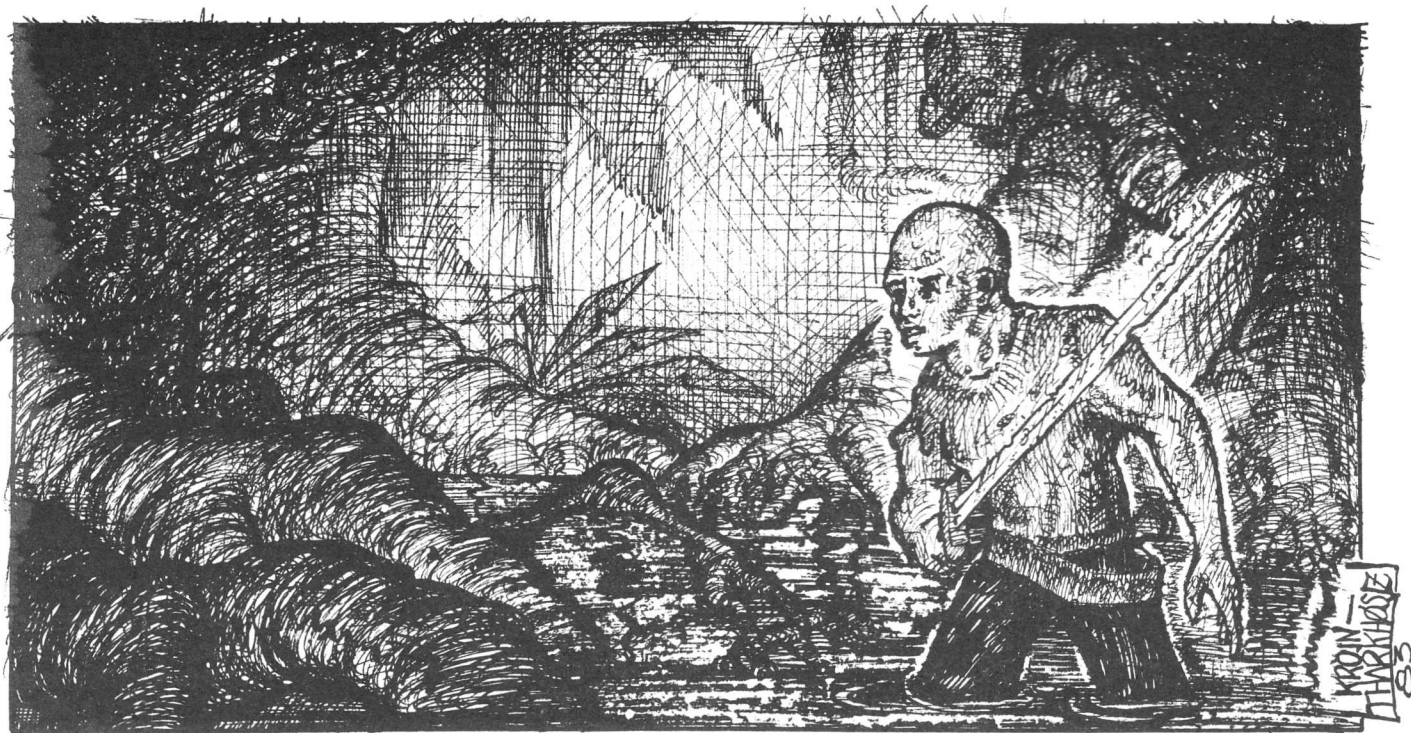
La tâche ingrate de Maître du Jeu (MJ) inclut celle de « Conteur-en-chef » afin que les joueurs d'une

partie de jeu de rôle puissent visualiser grâce à leur imagination les divers lieux qu'ils traversent et les différentes créatures/personnalités qu'ils rencontrent au cours de leurs aventures. Il faut prendre conscience que de bonnes descriptions peuvent faire toute la différence entre une partie terne et sans vie et un périple héroïque et inoubliable. Les quelques conseils présentés ici font partie de ceux que tous croient connaître mais que beaucoup ont tendance à oublier une fois installés derrière un paravent.

Une bonne description est une description progressive

Que l'on décrive un lieu, un personnage ou un groupe de créatures il faut toujours se souvenir de respecter un certain cheminement descriptif. Le meilleur moyen pour MJ de ne pas oublier cela est de se mettre dans la peau des personnages (eh oui, lui aussi) en essayant d'imaginer ce qu'ils voient et la façon qu'ils ont de le voir.

— Il conviendra de commencer par une présentation générale et assez imprécise des choses en faisant une bonne part à la subjectivité des aventuriers. En effet, si les joueurs peuvent ressentir certaines sensations au cours d'une partie, celles-ci sont sans commune mesure avec le « vécu » des personnages qu'ils interprètent. Le fait de pénétrer dans un temple en ruine pourra, par exemple, être propice à faire naître une certaine appréhen-



sion superstitieuse, un personnage vêtu de noir pouvant émettre une certaine aura sinistre, etc. Il revient au MJ de faire ressortir tous ces « petits-riens » aidant ainsi les joueurs à mieux jouer le rôle de leurs personnages.

— Ensuite viendra une description grossière des choses. Il s'agira là de brosser, grâce à quelques détails marquants, un « croquis » de ce que voient les personnages. Ne jamais oublier, entre autre, qu'un individu se trouvant dans l'encoignure d'une porte qu'il vient d'ouvrir a un champ de vision réduit par certains angles morts (partie de la pièce cachée par la porte elle-même, coins de mur, mobilier, etc.) et les procédés d'éclairage dont la qualité pourra varier selon les lieux et les époques.

— Aux joueurs, alors, de s'acquiescer des détails que leurs alter-egos **peuvent** voir. L'arbitre donnera ainsi tous les renseignements que de véritables aventuriers pourraient obtenir dans la situation donnée et les joueurs auront le sentiment de s'autodéterminer et d'exercer leur sagacité.

— Il sera d'ailleurs parfois nécessaire que les personnages se déplacent afin de mieux voir/inspecter certaines choses. Le MJ leur donnant de petites descriptions au fur et à mesure de leurs découvertes.

Une bonne description se doit de respecter certains principes

Ce ne sont pas des figurines de

plomb et des feuilles de papiers inertes qui vivent l'aventure d'une partie, ce sont des êtres vivants possédant un corps pourvu d'un esprit (certains en doutent) et de **cinq** sens, parfois plus si l'on se réfère aux exemples de la littérature. Bien sûr les personnages ont des yeux, mais il ne faudrait pas ignorer les informations que leur procurent leur odorat, leur ouïe et leur toucher.

Tout lieu possède une odeur (temple = encens, chambre = parfum divers) au même titre que certains personnages et certaines créatures (« *Dieu, qu'un orque a donc mauvaise haleine !* »).

Le timbre d'une voix ou la perception d'une rumeur lointaine peuvent être de la plus haute importance dans la création d'une atmosphère.

La sensation d'un souffle glacé ou d'une brise printanière dans les cheveux pourra amener les joueurs à « vivre » totalement une aventure.

Ne jamais oublier non plus, que les joueurs en savent souvent beaucoup plus que leurs personnages. Il faudra décrire en détail un Troll, par exemple, sans donner le nom de cette créature, si les personnages n'ont pas encore eu la possibilité matérielle d'en rencontrer, alors même que les joueurs savent ce qu'est un Troll.

Il est un principe à toujours respecter : Ne jamais rien dire à un joueur que son personnage ne sache !

La méthode de la mise en situation

Comment ? Vos aventuriers ont tendance à oublier qu'ils vivent une aventure périlleuse aux tréfonds de lieux malpropres, mal-fréquentés et dangereux pour leur santé ? N'hésitez jamais à rappeler à vos joueurs les conditions dans lesquelles évolue l'aventure afin qu'ils puissent pleinement s'identifier à leurs personnages et que l'inverse ne se produise pas. Plusieurs fois au cours de la soirée interrompez la partie pour leur décrire en profondeur (et avec force détails) l'infernal guêpier dans lequel ils se sont aventurés et cela dès que vous sentirez un certain relâchement de leur attention qui pourrait les amener à prendre des décisions fatales pour leurs personnages (ex : « ... *n'oubliez pas que vous vous trouvez à trois cent pieds sous terre dans un couloir obscur et humide du sanctuaire funéraire du roi-vampire Wurst et que vous n'arrivez plus à trouver la sortie...* »).

Il ne vous reste plus qu'à aiguïser votre lyrisme et à réviser votre vocabulaire. Puissiez-vous toujours goûter la satisfaction suprême à la fin d'une partie, d'avoir fait rire, frémir et s'émerveiller vos joueurs. En bref, d'avoir su les faire rêver.

CLUB Jeux DESCARTES

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



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

Le spécialiste du jeu de réflexion.

Les tables regroupées ci-dessous vous permettront de trouver tous les renseignements indispensables sur l'Assassin (sous-classe des voleurs). Les livres d'où sont extraites ces tables sont notés en abrégé : PH pour le Livre des Joueurs (Player Handbook), DMG pour le Livre du Maître (Dungeon Master Guide).

Multi-classes possibles (33)

Clerc-Assassin : Demi-Orc
Guerrier-Assassin : Demi-Orc

Caractéristiques (PH p28-29)

- Sous-classe de voleur.
- Minima : 12 en force, 11 en intelligence, 12 en dextérité.
- Il ne gagne pas de bonus d'expérience pour des caractéristiques exceptionnelles.
- Points de coup : 1d6 plus, éventuellement, bonus de constitution (1 ou 2 points) jusqu'au 15^e niveau. Au-delà, plus de progression.
- Alignements possibles : tous ceux comportant un caractère Mauvais (Evil).
- Peut-être membre de la Guilde des Assassins de la ville où il habite. Tous les PNJ assassins en font partie.
- Peut utiliser le poison comme arme (ingéré ou déposé sur une arme).
- Combat sur la même table de combat que le voleur. S'il surprend sa victime, il a la même chance qu'un voleur du même niveau que lui de « Poignarder Dans Le Dos », ou PDL (Backstabbing). Il peut aussi attaquer sur la table d'assassinat (DMG p75). L'assassin décide quel type d'attaque il utilise avant de frapper : assassinat, PDL ou combat normal.
- Au 9^e niveau et pour chaque niveau supplémentaire, un assassin d'une intelligence de 15 ou plus peut apprendre un langage d'alignement, de même que la langue des druides ou des voleurs. Le nombre maximum de ces langages parlés par l'assassin est de 4, un pour chaque point d'intelligence au dessus de 14. Par exemple, un assassin du 12^e niveau, de 17 d'INT, parle 3 langages, de 18 d'INT, 4.
- Il peut se déguiser en humain, demi-humain ou en créature humanoïde des deux sexes. Le déguisement peut le faire apparaître comme ayant 2 à 3 pouces (5 à 8 cm) de moins ou 4 à 5 pouces (10 à 13 cm) de plus en hauteur. L'assassin peut aussi apparaître plus lourd, sous la forme de n'importe quelle classe de personnage, ou comme un simple pèlerin, marchand... Néanmoins, il est possible que la victime ou son entourage immédiat découvre le déguisement (PH p29).
- Sa 2^e fonction est d'espionner (DMG p18-19). Enfin, l'assassin a les mêmes compétences que le voleur. A l'exception du PDL, il les utilise toutes à son niveau d'assassin moins 2 ; c'est-à-dire qu'un assassin de niveau 3 a les mêmes capacités qu'un voleur de premier niveau.
- Un assassin peut gagner des points d'expérience en accomplissant des missions (DMG p 18 à 20).
- Il ne peut pas avoir d'« Hirelings » assassins avant le 4^e niveau. Au 8^e niveau, des voleurs pourront se joindre à ses Hirelings. Au 12^e, n'importe quelle classe pourra faire partie de son entourage. Tous ces personnages doivent être d'alignement Neutre ou Mauvais.
- Au-delà du 13^e niveau, l'assassin doit, pour progresser en expérience, provoquer son ou ses supérieurs dans un duel à mort.

RUNES VOUS AIDE : L'ASSASSIN

par Sylvain Donnet

Races possibles (PH p14)

Toutes sauf Hobbit
Limitations :
Humain : aucune
Demi-Orc : aucune
Demi-Elfe : 11^e niveau
Gnome : 8^e niveau
Elfe : 10^e niveau
Nain : 9^e niveau

Apprentissage des armes (PH p37)

Commence avec 3 armes
Gagne une arme tous les 4 niveaux (5, 9, ...)
A un malus au toucher de -2 pour toute arme non maîtrisée.

Armes et armures permises (PH p19)

Armures : cuir uniquement
Boucliers : tous
Armes : toutes
Huile : oui
Poison : oui.

Les personnages de moins de 5' (1,50 m) ne peuvent pas employer l'arc long ou toute arme de plus de 12' (3,60 m) de long. Ceux de moins de 100 livres (45 kg) ne peuvent pas utiliser l'arbalète lourde ou les armes de plus de 200 po en équivalent - poids.



es (PH p32-

Orc
ni-Orc

ASSIN

Table de voleur de l'assassin (PH p28)

Niveau d'assassin	Faire les poches	Ouvrir les serrures	Trouver les pièges	Se déplacer en silence	Se cacher dans l'ombre	Entendre les bruits	Monter aux murs	Lire les langues
	%	%	%	%	%	%	%	%
1	30	25	20	15	10	10	85	—
4	35	29	25	21	15	10	86	—
5	40	33	30	27	20	15	87	—
6	45	37	35	33	25	15	88	20
7	50	42	40	40	31	20	90	25
8	55	47	45	47	37	20	92	30
9	60	52	50	55	43	25	94	35
10	65	57	55	62	49	25	96	40
11	70	62	60	70	56	30	98	45
12	80	67	65	78	63	30	99	50
13	90	72	70	86	70	35	99,1	55
14	100	77	75	94	77	35	99,2	60
15	105	82	80	99	85	40	99,3	65

Table de progression (PH p30)

Points expérience	Niveau	Dés à 6 faces	Titre
0-1500	1	1	Spadassin (Bravo Apprentice)
1501-3000	2	2	Escarpe (Rutterkin)
3001-6000	3	3	Etrangleur (Waghalter)
6001-12000	4	4	Meurtrier (Murderer)
12001-25000	5	5	Thug (Thug)
25001-50000	6	6	Tueur (Killer)
50001-100000	7	7	Coupe gorge (Cutthroat)
100001-200000	8	8	Exécuteur (Executioner)
200001-300000	9	9	Assassin (Assassin)
300001-425000	10	10	Assassin Expert (Expert Assassin)
425001-575000	11	11	Assassin Supérieur (Senior Assassin)
575001-750000	12	12	Chef Assassin (Chief Assassin)
750001-1000000	13	13	Premier Assassin (Prime Assassin)
1000001-1500000	14	14	Assassin Maître de Confrérie (Guildmaster Assassin)
1500001-8 plus	15	15	Grand Père des Assassin (Grandfather of Assassin)

Poisons utilisables (DMG p20)

Poison Ingestif	Coût	Jet de protection contre poison	Chance de détection	Temps d'action	Domage si réussi	JdP râté
A	5po	+4	80 %	2-8 rounds	10pdc	20pdc
B	30po	+3	65 %	2-5 rounds	15pdc	30pdc
C	200po	+2	40 %	1-2 rounds	20pdc	40pdc
D	500po	+1	15 %	1 segment	25pdc	mort
E	1000po	—	—	1-4 tours	30pdc	mort

Poison Ingestif	Coût	Jet de protection contre poison	Chance de détection	Temps d'action	Domage si réussi	JdP râté
A	10po	+4	80 %	2-5 rounds	0pdc	15pdc
B	75po	+3	65 %	1-3 rounds	5pdc	25pdc
C	600po	+2	40 %	1 round	0pdc	35pdc
D	1500po	+1	15 %	1 segment	0pdc	mort





Légendes

par Christian Rossiquet
aidé de Pascal Coquet
et Gérard Dejonghe

Editeur : Jeux Descartes

Auteurs : S. Daudier, M. Deladerrière, J.-M. Montel, G. Rohmer, P. Mercier.

Dessinateurs : D. Guiserix, Lefko, J. Penalba

Nous nous rappellerons de cette année 83 : déjà marquée par la traduction du *Basic Set* de **D&D**, puis par la sortie du premier jeu de rôle français à être commercialisé (**L'Ultime Epreuve**), elle se termine en beauté avec la mise en vente de **Légendes**.

Commençons par la boîte : il y a un truc, c'est sûr ! Solide, en carton fort, elle se présente comme un gros livre, façon *Ace ou Aces*, c'est-à-dire ouverte sur le côté, sans couvercle, et prévue pour être rangée verticalement. Bien remplie, avec ses quatre livrets, néanmoins il reste encore de la place pour un cinquième livret et quelques feuilles de personnage. Pas de dés, bien qu'ils soient tous nécessaires pour jouer, mais ce n'est pas grave, puisque la plupart d'entre nous en possèdent déjà. Enfin, le prix est fixé à 179 F, raisonnable.

*A **Légendes**, en effet, on ne tire pas un personnage, on le crée... on le construit.*

Les règles de **Légendes** proprement dites sont contenues dans deux livrets blancs intitulés simplement **Règles** et **Règles Avancées** (faisant respectivement 68 et 60 pages). Le troisième livret, nommé **Légendes Celtiques**, se distingue des autres par son épaisseur (108 pages) et sa couverture décorée : c'est le livret « de civilisation », premier support offert pour vos campagnes. Le dernier livret est mince (28 pages) et renferme une aventure pour débutants, sa couverture constituant la feuille de personnage de **Légendes** adaptée à la civilisation celtique.

BANC D'ESSAI

Les deux livrets de règles sont de présentation sobre, aérée, agrémentée de multiples exemples encadrés et de dessins explicatifs. On découvre en les feuilletant que de nombreux tableaux sont regroupés à la fin et qu'il n'y a qu'une seule table des matières (pas d'index alphabétique) à la fin du deuxième livret. C'est écrit dans un français enjoué et précis, sans répétitions inutiles. L'ensemble a l'air d'avoir été pensé et organisé logiquement (impression largement confirmée par la suite) ce qui contraste agréablement avec certains *Manuels* et *Guides* que nous connaissons bien !

Entrons dans le détail. L'introduction sur les jeux de rôle en général est courte mais intéressante, mettant en avant les mots **Réalisme** et **Logique**, **Imagination** et **Mythe**. Bien. Nous suivons ensuite un personnage type, *Brennus*, au cours de sa création et dans toute la suite des règles. A **Légendes**, en effet, on ne tire pas un personnage, on le crée, et le processus, s'il est long et parfois complexe, réserve de plaisantes surprises aux habitués de *AD&D*. Chaque joueur construit réellement son personnage, à l'intérieur de limites fixées dans les règles, et avec quelques petites interventions du hasard. Les personnages sont définis par des dons (*Combat, Magie, Artistique, Communication, Perception, Mécanique, Nature, Foi*) et des caractéristiques (*Force, Rapidité, Coordination, Endurance, Volonté, Santé d'esprit*), sur une échelle de 0 à 20. Puis viennent un grand nombre de caractéristiques secondaires (Facteur de Force, Ambidextrie, Aura, Souffle, Fatigue, performances sportives, etc.) plus ou moins tirées des dons et caractéristiques principales.

Tous les personnages ont le choix entre un grand nombre de compétences allant — pour la civilisation celtique — de *Nager* à *Composer des Danses*, en passant par les compétences de combat (*Empoignade, Epée Longue*, etc.) et les compétences magiques (jeter tel sortilège). A la création, le joueur a un potentiel de 100 points d'achat à consacrer à l'acquisition de certaines de ces compétences, à sa guise, selon le profil qu'il veut donner à son personnage. On trouve dans le troisième livret (*Légendes Celtiques*) des profils « classiques », archétypes de la société celtique : chevaliers, druides, bardes, magiciens, marchands, espions, amuseurs, médecins, etc. Chacun peut s'inspirer de ces modèles pour créer un aventurier assez spécialisé (ce qui est conseillé au début) ou non. Le système est certes complexe : un point d'achat a des valeurs différentes selon que l'on est plus ou moins naturellement *doué* pour une compétence, on ne peut consacrer plus de dix points à la même compétence (auquel cas on atteint son maximum — des *prérequis* — en d'autres compétences. Cependant la création d'un personnage devient un moment de jeu passionnant (ainsi d'ailleurs qu'un entraînement au calcul mental !). Les compétences, bien sûr, peuvent évoluer avec l'expérience ou en se perfectionnant auprès d'un maître, avec des méthodes rappelant celles des autres jeux à compétences.



Bien que toutes les compétences aient un score sur cent (qu'il faut connaître), les chances de succès sont toujours rapportées à un dé à vingt faces. C'est un parti pris qui s'explique par l'utilisation intensive des *marges de réussite* ou *d'échec*. Ce principe, qui est une des notions de base de *Légendes*, est celui de la **Charte Angoumoise** (cf Runes n° 4), c'est-à-dire, schématiquement, que le résultat de l'exercice d'une compétence dépend de la différence entre les chances de réussite et le jet de dé réalisé. Ce principe est appliqué systématiquement, avec parfois des raffinements complexes, comme dans le combat et les sortilèges, entre autres.

Un autre principe fondamental de *Légendes* est celui des *états diminués*. Deux indicateurs essentiels de la forme physique d'un personnage sont la *Fatigue* et le *Souffle*, dont les valeurs maximales sont déterminées à la création du personnage. Les dommages causés à un adversaire le sont en points de souffle, fonction de la force, de l'arme, de la marge de réussite et de divers modificateurs. La plupart des actions (courir, combattre, lancer un sort) font varier ces indicateurs, (parfois seconde par seconde dans les règles avancées) et quand un personnage est « trop » essoufflé ou fatigué, toutes ces facultés passent dans un état dit « 25 », c'est-à-dire qu'elles sont diminuées de 25 % ; de même sont prévus

Lors des combats, l'habileté de tacticien du joueur compte autant que la compétence de son personnage.

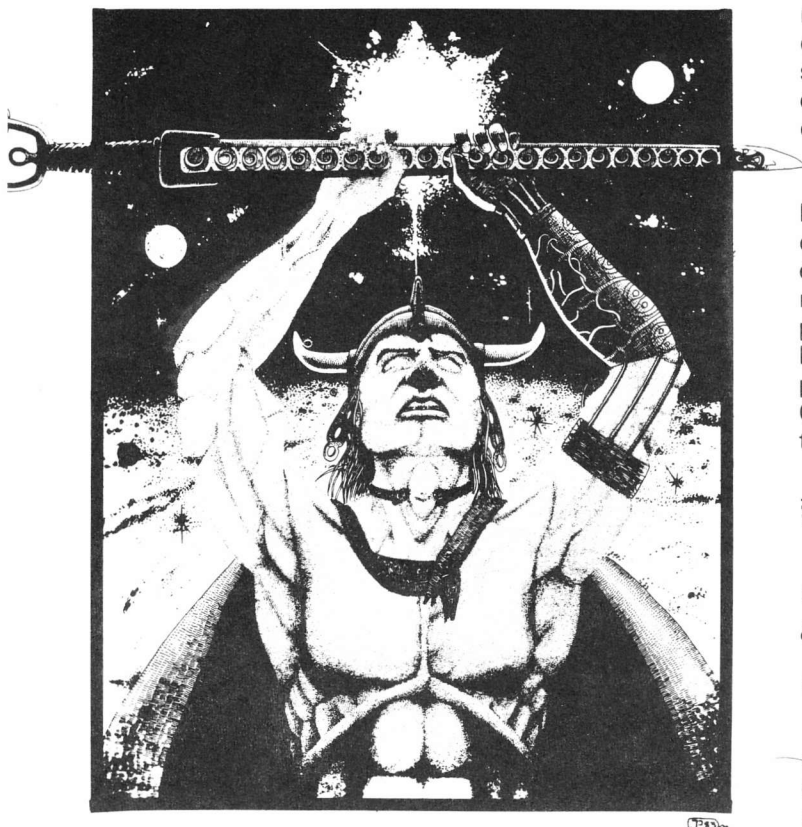
les états « 50 » et « 75 ». Au delà, c'est l'évanouissement ou le coma, voire pire. Ce principe a priori très séduisant oblige à noter sur la feuille de personnage les quatre états possibles de chaque caractéristique, performance, compétence... Ce n'est pas vraiment gênant, car il est justifié de prendre du temps à la création d'un per-

sonnage si on en est récompensé plus tard, dans le cours du jeu, par une plus grande jouabilité. Par contre, ce qui est plus ennuyeux, c'est que la gestion du personnage en cours de jeu est lourde, surtout pendant les combats.

C'est en effet lors des combats que la tâche du **Maître des Légendes** (joli nom donné au maître de jeu dans *Légendes*) devient difficile, même dans les règles non avancées, et ceci, proportionnellement au nombre de personnages en jeu. La notion familière de *round* - certes pas du tout réaliste mais combien pratique - n'existe pas et les combats sont réglés à la seconde près. Chaque action de combat (*Attaque Rapide*, *Attaque Normale*, *Parade rapide...*, *Percussion*, etc.) prend un certain nombre de secondes (dépendant du personnage et de son état) et les joueurs doivent savoir ce qu'est en train de faire leur personnage à chaque seconde, même chose pour le Maître des Légendes avec ses personnages-non-joués. Cela ne constitue pas une critique grave de *Légendes*, mais a une influence certaine sur le type de joueurs qui pourront l'apprécier à sa pleine valeur. Le combat est certes rendu plus réaliste et plus intéressant parce que plein de possibilités mais nettement plus complexe si on veut profiter de ces dernières : à *Légendes* l'habileté de tacticien du joueur compte autant que la compétence du personnage.

Les Règles Avancées introduisent des notions telles que la localisation des coups, les blessures, les coups parfaits, les échecs critiques, les détériorations d'armes et d'armures, les séquelles, la faim, la soif, l'empoignade, etc.

Le système de **magie** est un des plus complet et des plus séduisant pour l'esprit que je connaisse, et j'ai peine à imaginer des compléments aux règles en ce domaine. Qu'on en juge plutôt. Pour résumer rapidement le système, chaque personnage connaissant un certain sortilège possède une chance basique de l'utiliser, nommé *Maîtrise du Sortilège* (qui peut augmenter avec l'expérience, avec l'apprentissage d'autres sortilèges, etc.). Chaque sortilège a en lui-même, une *Difficulté*, un *Niveau d'Etendue*, un *Niveau de Portée*, et un *Niveau de Durée* et de *Temps de Latence*, tous distincts. Un tableau général donne, pour un certain niveau de durée (A, B, C, ...) et pour une certaine maîtrise du sortilège (de 1 à 20), la durée standard exacte (de une seconde à cent années !). Même chose pour la portée, l'étendue, le temps de latence. Le *Niveau d'Intensité* du sortilège, lui, est égal à la maîtrise, dans les règles de base tout au moins. Jusqu'ici, rien de bien différent du système utilisé, par exemple, dans *AD&D*. Mais ce n'est pas fini, loin de là ! Selon sa difficulté, chaque sort à une *Durée de Concentration et de Préparation* différente. Mais au moment de lancer le sortilège, le personnage peut décider de consacrer plus ou moins de temps que la normale à sa concentration et/ou à sa préparation (incantation, composantes matérielles ou pas, gestuel...). Ceci influant sur ses chances de réussir le sortilège, au moyen d'une malus/bonus. Dans les règles avancées, des possibilités analogues sont offertes, concernant les autres caractères du sort (durée, portée, intensité, etc) ; enfin, chose fascinante, un jeteur de sort peut « disposer » de



la magie d'un autre, et même la retourner contre lui ! Pour mémoire, sachez que beaucoup de sortilèges autorisent un *Type de Résistance*, concrétisé par un certain *Facteur* de la victime (*Facteur de Force*, de *Bravoure*, etc.) qui permet de résister plus ou moins longtemps à l'influence d'un sortilège... Certes, la plupart de ces subtilités sont des possibilités offertes aux joueurs de sorts, qu'ils peuvent ignorer s'ils le veulent, mais qui ne se laisserait tenter ? Malheureusement, leur contrepartie est une lourde gestion de scores, de tableaux, de modificateurs, que même une grande habitude ne pourra éviter.

Etait-il nécessaire de distinguer Argumenter, Marchander, Vanter, Mentir, Flatter, Se Moquer, Déclamer, Narrer, Chanter, Mimer, Imiter les Voix, Simuler les Emotions... ?

Les *Règles avancées* sont en fait des règles optionnelles, qui, comme indiqué dans leur introduction, sont conçues pour pouvoir éventuellement « affiner la simulation de certaines situations ». Elles se concentrent essentiellement sur les combats, la santé (souffle, fatigue, etc.) et la magie ; elles introduisent des notions telles que la localisation des coups, les blessures, les coups parfaits et échecs critiques, les détériorations d'armes et d'armures, les séquelles, la faim, la soif, l'empoignade, etc. A la complexité déjà grande des règles s'ajoutent deux problèmes aussi valables pour le premier livret. D'une part, les références trop fréquentes à des tableaux qui sont tous rassemblés à la fin, et absents à l'endroit où ils seraient nécessaires, et d'autre part, l'abondance injustifiée des abréviations qui gêne la lecture rapide des

règles. Elles sont listées à la fin, mais on en compte tout de même plus de 130 (!), dont certaines ont deux ou trois significations différentes selon le contexte ; le pire est que la plupart sont inutiles. Bien sûr, ce ne sont que deux critiques de forme et non de fond.

Il est conseillé de lire certaines parties du troisième livret, *Légendes Celtiques*, en parallèle avec les règles, en particulier le chapitre sur les compétences, qui sinon est très abstrait. Ce troisième livret n'a hélas pas d'index ni de sommaire, certainement à cause du manque de place qui s'y fait fortement sentir parfois. Il évoque tous les aspects de la civilisation celtique d'un point de vue pratique, en les traduisant si nécessaire en termes de jeu. Ce sera un ouvrage de base très utile pour les futurs Maîtres des Légendes qui situeront leurs campagnes dans le

Chose tout à fait fascinante, un joueur de sorts peut disposer de la magie d'un autre, et même la retourner contre lui !

monde celtique, mais je l'aurais préféré encore plus étoffé côté « culture générale », et il est dommage qu'il ne contienne pas une seule véritable légende. Notons au passage des titres de paragraphe tels que *Origines, Histoire, Langues, Société, Religion, le pouvoir de la Foi dans les combats* (très drôle !), *Armes celtiques, Chevaliers, Druides, Bardes*, etc., *Calendrier, Jeux, Lois, Monnaie*,... Tous les tableaux nécessaires au système de compétences dans le monde celtique sont là, et un procédé simplifié de sélection des compétences est proposé, ce qui est une très bonne idée (surtout pour démarrer), ainsi qu'une description concise de la plupart d'entre elles, ce qui entraîne souvent des compléments aux règles (exemple : *Nager, Escalader, Poser des Pièges, Premiers Soins*, etc.). On s'aperçoit que raconter des histoires drôles peut être très dévastateur ! Cependant, là encore une question se pose : était-il nécessaire de distinguer des compétences telles que *Eloquence, Argumenter, Marchander, Venter, Mentir, Flatter, Se Moquer, Déclamer, Narrer, Raconter des Histoires, Chanter, Mimer, Imiter les Voix, Simuler des Emotions*,... ? Bien sûr, nous pouvons assez facilement les distinguer dans l'abstrait, et de plus elles sont essentielles pour la civilisation celte tournée vers le prestige, les poètes, les conteurs. Mais qu'en est-il en plein milieu d'une partie ? N'est-ce pas une porte ouverte aux pinailages sans fin ? Toute cette précision, destinée en théorie à augmenter la part du *jeu de rôle* proprement dit, a-t-elle vraiment l'effet recherché ? J'en doute, mais c'est de nouveau une question de choix individuel.

Pour connaître un sortilège puissant, il faut avoir appris tous ceux qui le précèdent sur son phylum.

Ce troisième livret présente aussi l'indispensable galerie des « monstres » celtiques. Une trentaine en tout, moitié animaux sauvages, moitié créatures mythologiques (*Fées, Esprits des Eaux, Dragons Celtiques*,...). Ils



sont tous regroupés dans les pages centrales, prêts à être séparés, le texte étant judicieusement placé exactement au dos de la description. *Légendes* est manifestement un jeu entièrement tourné vers les humains (à la différence, par exemple, de *Runequest*), et les descriptions des monstres sont très (trop ?) simples comparées à celles des personnages. Il n'est même pas prévu dans les règles que deux loups, disons, aient des caractéristiques techniques distinctes (quoique rien n'empêche l'arbitre de les changer). Enfin plus du tiers de ce livret de civilisation traite de la magie celtique, les sortilèges sont organisés en « structures semblables à des arbres généalogiques », nommés *Phyllums*. Pour connaître un sortilège puissant (et difficile à maîtriser) il faut avoir appris tous ceux qui le précèdent sur son *phyllum*. Il y a une vingtaine de *phyllums* différents dans la magie celtique, et en tout près de cent sortilèges surprendront agréablement les habituées de la magie type « artillerie lourde » ; parmi les plus faibles des sortilèges, on trouve : *Libérer la Pluie, Connaître les Secrets du Vent, Donner Soif, Résis-*

En bref, Légendes pose tout le problème du compromis jouabilité-réalisme. C'est un choix individuel.

ter au Sommeil... tandis que certains des plus puissants se nomment *Pluie de Feu, Colère Végétale, Regard de Mort, Rajeunir...* Les composantes matérielles sont souvent pittoresques : « une mèche de cheveux d'un muet de naissance », « le gésier embaumé d'une hirondelle »,

« une poignée de terre ramassée dans la demeure d'un chef de tribu », etc. Toute cette partie est très originale, et mérite d'être connue. Signalons enfin les nombreux bons dessins qui parsèment ce livret, et en particulier les magnifiques illustrations de Didier Guiserix (quel dommage qu'elles soient réduites !).

Il y a peu de choses à dire sur le quatrième livret : il contient un scénario pour joueurs et arbitre débutants (*Les Otages*), choisi pour sa « variété technique », et la feuille de personnage (bien faite) en couverture. Il comprend aussi une bibliographie, six personnages prêtirés, et un appel à entrer dans *La Guilde des Légendes*, qui est/sera le rassemblement des joueurs de *Légendes*, et à qui je souhaite une longue vie !

Pour l'avenir, le programme de parution des auteurs de *Légendes* est le suivant : deux scénarios celtiques en Mars (*Le Trèfle Noir*, qui fait suite à celui contenu dans la boîte, et *Le Signe du Serpent*), un gros volume sur *Légendes des 1 001 Nuits* au Printemps 84, avec deux modules et une campagne (*Bagdad*), *Légendes Nordiques* à la fin de l'Été, et *Légendes Médiévales* à la fin de l'Automne. Nous allons avoir de quoi nous occuper !

En bref, *Légendes* pose tout le problème du compromis jouabilité — réalisme : il s'agit de savoir, pour chacun de nous, quel (s) type (s) de jeu de rôle nous voulons pratiquer. Ceux à qui un peu de complexité ne fait pas peur si le réalisme de la simulation y gagne, adoreront ce jeu, les autres se tâteront un peu. Une chose est sûre : *Légendes* résulte d'un travail long, concerté et intelligent de passionnés des jeux de rôle, et son histoire ne fait que commencer.

Legendes Celtiques

Le troisième œil

par Marc Deladerrière

Neige. Dans l'aube grise balayée par le vent du nord, tout le village attendait assemblé devant la demeure du chef. Lilaïs, un peu à l'écart, s'était adossée contre le tronc du chêne sacré. D'un geste vif elle avait rejeté son capuchon de laine, laissant apparaître son doux visage marqué d'inquiétude.

Hiver de douleur. La forêt alentour gémissait sous l'étreinte glaciale. Pas un mot, juste une pensée unique tissant sa toile comme une araignée de givre, les emprisonnant tous... « Déesse-mère, faites qu'il ne naisse pas maintenant ! ».

Pas maintenant... Le premier cri se fit entendre, étouffé par les murs et malgré tout tranchant comme une lame.

Déchirure. Lilaïs ferma les yeux... « Déesse-mère, il faut que ce soit une fille ! ».

Instant de vide. La tribu se dispersait lentement. Gandiorix, silhouette massive, se tenait immobile devant l'entrée de sa demeure et Carrunos s'approchait de lui, tenant sa cape serrée contre son corps. Les deux hommes se regardèrent mais sans vraiment chercher à se voir, les yeux perdus dans une pénombre lointaine. Carrunos parla, trop bas pour que Lilaïs puisse entendre. Elle se souvint de l'une des phrases que son père aimait à employer pour décrire le talent du barde : « Carrunos connaît des mots aussi réconfortants pour l'homme qui souffre que des gorgées d'hydromel pour celui qui a froid ». Une rafale et la bise fut une morsure cruelle sur les joues de la jeune femme. Braises sous les cendres, sa colère s'embrasa en un feu éclatant, faisant étinceler ses yeux clairs. Un long frisson la secoua toute entière, elle décida enfin de quitter la protection de l'arbre séculaire.

Les deux hommes ne s'aperçurent de sa présence que lorsqu'elle fut à quelques pas. Elle fixa les yeux sombres de Carrunos pour annoncer : « mon père nous attend, le moment est venu d'agir ».

Le vieillard assis devant le foyer aux flammes mourantes ne leva pas la tête quand ils entrèrent car il savait qui ils étaient. Il le savait depuis bien longtemps maintenant et il connaissait aussi ceux qui les accompagnaient. Son visage labouré par les ans contrastait avec ses mains de jeune homme. Celles-ci, posées sur les genoux comme effleurant la tunique blanche, devaient certainement leur aspect au contact régulier avec l'eau pure. Du moins c'est ce que disait une des poésies de Carrunos. L'intérieur de la demeure était étrangement silencieux, le vent hurlant du dehors se limitait ici à un murmure. La voix claire du vieil homme s'imposa soudain à tout autre bruit, mais avec une douceur infinie : « avant de vous parler j'aimerais que soyez tous réunis, allez chercher Trucus et la Louve ». Le nom de cette dernière creusa une ride entre les sourcils de Carrunos et Lilaïs s'avança d'un pas, prête à parler. La main de son père s'éleva alors en un geste apaisant : « vous avez besoin d'elle pour accomplir votre destinée et en un sens elle a besoin de vous, allez la chercher ». La main du pouvoir reprit son vol et vint se poser sur la chevelure blanche, lissant les mèches dorées par les lueurs vacillantes du feu.

Pendant leur marche dans la forêt la bise se calma peu à peu et finit par disparaître lorsqu'ils arrivèrent à la clairière du sorcier. Celui-ci était mort bien sûr, sinon ils n'auraient pas osé venir. Maintenant la louve habitait sa maison. Le calme succédant à la tempête était presque effrayant en cet endroit. Dans le silence, une voix rauque claqua soudain comme un fouet : « qu'est-ce que tu veux ? » dit-elle. Gandiorix se retourna et aperçut entre les arbres la chevelure d'un roux flamboyant qu'il connaissait si bien. La louve revenait de la chasse et portait deux lièvres **accrochés** de part et d'autre du ceinturon de cuir qu'il lui avait offert. « C'est un garçon, petite sœur, et j'ai besoin de toi ». Il s'avança à sa rencontre, laissant les deux autres en arrière.

Après s'être enlacés, ils discutèrent un moment, la Louve montrant des réticences évidentes même pour Carrunos et Lilaïs que ne les entendaient pas. La Louve rentra ensuite chez elle et Gandiorix revint pour annoncer qu'elle avait accepté. De ce fait elle réapparut un instant plus tard, s'étant séparée de son arc et du gibier, mais armée d'un poignard. Le chemin de retour se fit sans un mot car la Louve marqua immédiatement des distances en lançant un **regard** de défi aux compagnons de son frère.

Au village, après un temps de surprise, Trucus accepta à son tour. La **tête ceinte de son habituel bandeau de cuir**, il acquiesça simplement et se joint au groupe sans plus attendre.

Ils étaient tous réunis, assis en demi-cercle devant le druide, de l'autre côté du foyer de braises. Le sage les regarda un à un et commença à chanter très doucement. Sa voix était comme le murmure d'un ruisseau. Carrunos qui lui avait appris ce chant l'accompagna aussitôt et la mélodie se transforma, pour devenir le soupir du vent dans la forêt printanière. Ce vent soufflait vers le passé et Gandiorix baissa la tête car les mots racontaient son histoire...

A cette époque Gandiorix n'était qu'un jeune homme et son père était le chef du village. Un matin de printemps, un messager était venu pour annoncer que plusieurs bateaux de la funeste race des Formoîrés avaient accosté en Armorique. Il n'eut pas besoin de prolonger son discours, les hommes commençant à lancer des cris de guerre et faisant sur le champ leurs préparatifs. Néanmoins un conseil fut rapidement tenu et il fut décidé que seul un groupe d'une vingtaine de guerriers participerait. Gandiorix était du nombre.

Les Formoîrés n'eurent pas beaucoup l'occasion d'apprécier la terre des hommes et doivent encore parler de ce guerrier héroïque qui décapita leur chef et plus grand magicien. Gandiorix était ce héros. Il revint au village dans les premiers jours de l'automne, précédé par sa renommée, couvrant sa tribu de gloire. Il était devenu un homme, un chef et la tête embaumée du grand mage Formoîré accrochée au hanachement de son cheval était là pour le prouver. Seules les légendes des bardes parlaient de héros ayant combattu et vaincu un ennemi porteur du troisième œil.

Les deux hommes s'arrêtèrent de chanter et le druide parla alors d'une voix aussi glaciale que le vent d'hiver.

« Nous avions préparé un festin et la nuit nous voyait encore à manger, boire, chanter et surtout à écouter Gandiorix parler de ses exploits, lorsque de la tête qu'il brandissait le troisième œil s'ouvrit. Aussitôt une voix horrible se fit entendre, couvrant la rumeur de la fête. Elle clama

ceci : "Ton troisième enfant sera un garçon et naîtra une nuit d'hiver. Ce sera ton enfant mais un peu plus tard alors que la lune aura caché le soleil, je deviendrais son père et son troisième œil s'ouvrira".

Je ramassais la tête qui roulait sur le sol et la plongeais dans l'eau pure en m'écriant : "Que cette eau sacrée éclaire les ténèbres". J'égorgeais alors une poule au-dessus du chaudron et entrepris une divination des plus puissantes. Dans le silence absolu, j'observais le sang qui gouttait dans l'eau et obscurcissait peu à peu la vision que j'avais de la tête coupée, reposant sur le fond du chaudron, et du troisième œil toujours ouvert qui me fixait. Quand le sang du sacrifice eut rempli son office, des images se formèrent à la surface de l'eau et j'appris ce que la mage n'aurait pas aimé que je sache. J'avais été aussi loin que mon pouvoir le permettait et briser par la fatigue, je sommais dans l'inconscience. »

Ces quelques phrases semblaient avoir épuisé le vieil homme et il regarda Carrunos qui enchaîna :

« Lorsque notre devin reprit connaissance, il annonça que la malédiction, bien que d'une puissance hors du commun, pourrait peut-être être contre-carrée le moment venu. Il ajouta que dès le matin il partirait pour en savoir plus. La fête était finie bien sûr et nous avons ramené Gandiorix chez lui dans un état de stupeur dont il n'émergera que trois jours plus tard. Depuis personne n'a parlé de ce drame et le souvenir même, jusqu'à cette nuit, semblait en avoir été effacé ».

Le druide se leva en s'appuyant sur son bâton de chêne et vint se placer derrière eux. Sa voix les surprit par la force, le pouvoir qu'elle recevait :

« Voilà ce qu'il vous faut accomplir maintenant. Demain le jour succombera avant la nuit, la lune occultera le soleil. Pendant ce cours instant d'obscurité vous devrez vous trouver dans la caverne aux confins du bois de bouleau et toucher la roche face à l'entrée avec une branche d'aubépine mêlée à une branche de gui. De ce contact naîtra une source d'eau pure et magique. Vous remplirez un chaudron et reviendrez au village avant que le soleil ne disparaisse à l'horizon. J'immergerais alors le nouveau-né et son troisième œil disparaîtra à tout jamais.

Cette nuit vous irez au pied de la colline, de l'autre côté de l'étang, couper la branche d'aubépine. Je vous donnerais un serpe d'or que j'ai préparé ainsi pour le gui. Il est nécessaire que Lilais procède elle-même à la coupe car elle seule connaît le cérémonial à accomplir.

Il vous faut savoir que les forces des ténèbres vont agir contre vous pour que la malédiction s'accomplisse. Je ne peux vous en dire plus car la destinée ne se laisse voir qu'enveloppée de mystère. Pour tout cela il est préférable qu'une fois en possession de l'aubépine, vous partiez tout de suite en direction de la caverne. »

Le druide après un long silence, vint devant eux et leur fit signe de se lever.

« Allez maintenant, réunissez-vous chez Gandiorix, vous avez encore beaucoup de chose à mettre au point et je ne vous serais d'aucune utilité ».

Achevant sa phrase, il regarda intensément la Louve qui se détourna pour partir la première. Comme elle était sur le seuil, il ajouta : « encore un instant... » Il semblait hésiter. « ... Carrunos, tu entreras le dernier dans la caverne, et sur le chemin du retour, prends garde je vous ai vu... il y avait une ombre... je ne sais pas ce que c'est ! »

DESSIN : Jacques Pénalba

LEGENDE : Marc Deladerrière

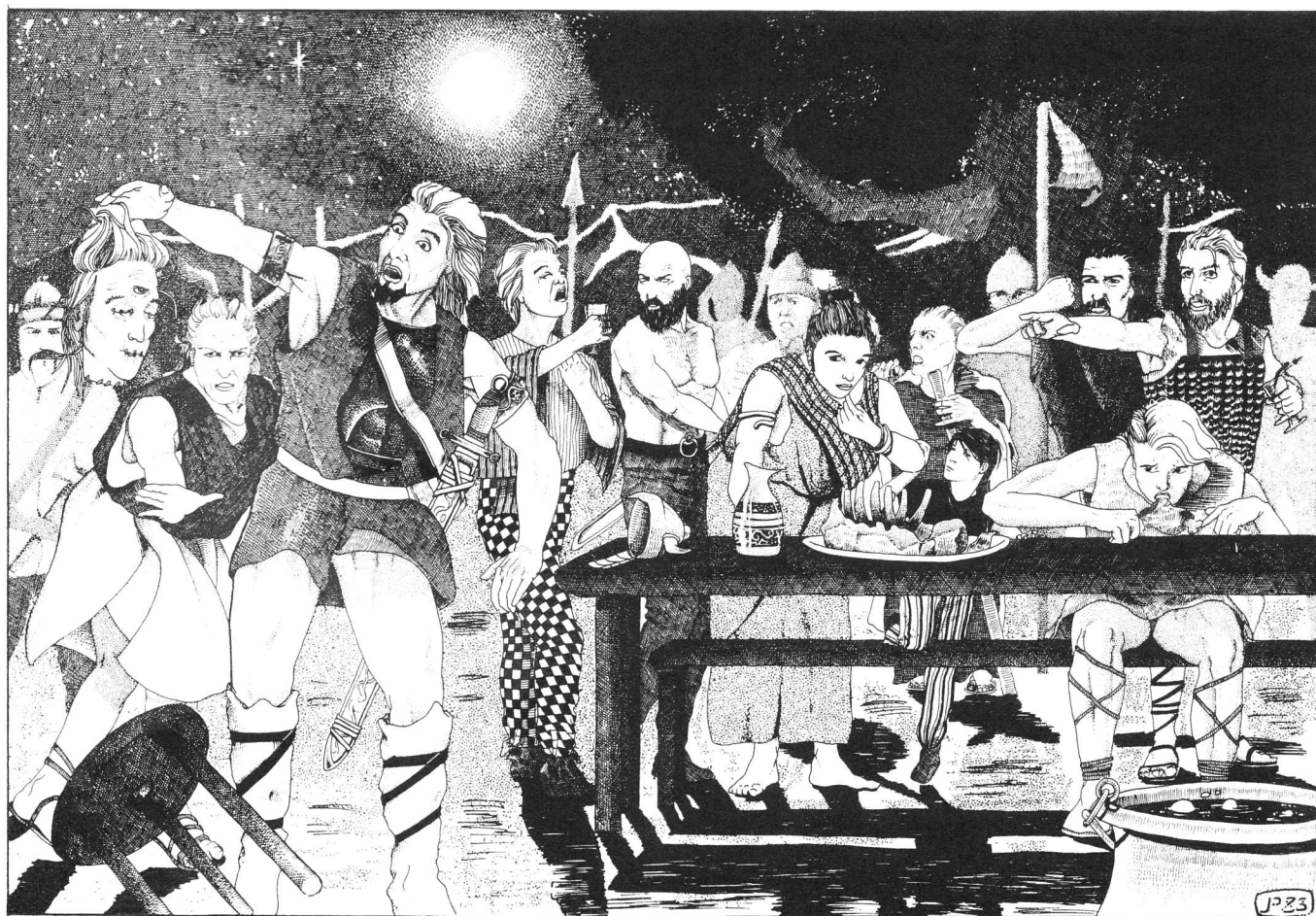
LES RÔLES

La Louve

C'est une jeune femme vivant dans une maison située en dehors du village. A l'époque où elle n'était qu'un nourrisson, le druide a excommunié son père. Rejeté par tous, il a dû partir et n'est jamais revenu. Sa mère, quant à elle, est restée, menant une existence un peu en marge de la tribu. Lorsqu'elle est morte, quelques années plus tard, la Louve s'est retrouvée seule, sans aucune famille. Le chef du village, père de Gandiorix, l'a alors recueilli et élevé comme sa propre fille. Malgré l'affection dont elle a été entourée, elle a gardé un caractère sauvage, rapidement agressif. Hormis sa famille adoptive, elle déteste l'ensemble de la tribu et en particulier le druide.

Elle a appris à se battre au côté de Gandiorix et a étudié la magie auprès d'un vieux sorcier, mort depuis deux années, dans la maison duquel elle habite. Ses venues au village sont rares.

Au-delà de son attitude farouche et de son caractère volontairement insociable et violent, elle souffre de l'isolement de sa situation. Bien qu'elle ne l'accepte pas, elle se lierait volontier d'amitié avec une ou deux personnes de sa génération, à qui elle n'a en fin de compte rien à reprocher.



Lilais

C'est une jeune femme, fille du druide du village. Elle a été initiée à la magie par son père et prendra sa succession. Son apparence frêle cache en réalité une forte personnalité. Son habituelle douceur et une certaine timidité sont le reflet de la difficulté qu'elle a de communiquer avec autrui.

Elle est intriguée par le personnage de la Louve et éprouve une sympathie instinctive pour elle. Si la situation s'y prête, elle lui accordera son amitié.

Trucus

C'est un jeune homme que le métier des armes, pas plus qu'un autre métier, n'a jamais attiré. Il se rend utile au sein de la tribu par de petits services. Il a quand même essayé d'apprendre la magie, sans succès, mais s'est découvert à cette occasion des talents d'amuseur. De caractère extraverti, il ne cache qu'une chose : son attachement pour Lilais.

Carrunos

Autrefois marchand, cet homme est devenu barde-voyageur au hasard d'une rencontre lui ayant révélé son don de magie artistique. Rencontrant Gandiorix lors de la bataille contre les Formoîrés, il a chanté les exploits du héros avec un tel talent que celui-ci lui a accordé l'hospitalité au sein de la tribu. Deux événements ont concouru à ce qu'il devienne barde du village : le grand âge de son prédécesseur et son mariage avec la sœur aînée de Gandiorix.

Son caractère l'a porté à garder un statut indépendant et il n'a jamais demandé à être rétribué. Il est très apprécié par l'ensemble de la tribu et possède une renommée couvrant toute la région. Malgré cette notoriété il n'a que deux amis intimes : Gandiorix et le druide.

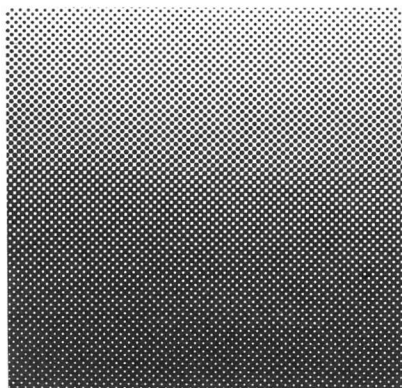
Gandiorix

Après sa guérison, lors de l'événement de la tête coupée, Gandiorix de l'avis de tous, a perdu une partie de ses capacités de raisonnement.

Il n'est pas fou bien sûr, mais sa vivacité d'esprit n'est plus, et de loin, ce qu'elle était. Malgré cela, sa valeur guerrière est telle, qu'il a remplacé son père au commandement du village et sa position n'est aucunement contestée.

PETITE INDICATION SUR L'AVENTURE

Pour le Maître des Légendes seulement.
Voici la Légende, à vous l'aventure ! Le seul point qu'il semble nécessaire de développer, en liaison directe avec la légende a trait à la mise en garde que fait le druide à Carrunos : *...tu entreras le dernier dans la caverne...* En effet, un ou deux hommes-loups attaquant les aventuriers dans cet endroit, Carrunos, en tant que barde, a le pouvoir de les charmer et de les obliger à se transformer en hommes, en jouant sur sa lyre.



EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

Jeux de rôle.

Wargames.

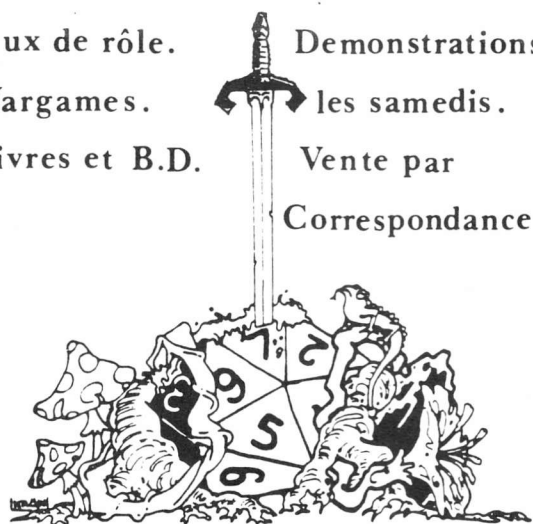
Livres et B.D.

Démonstrations

les samedis.

Vente par

Correspondance.



34 Rue du Pont des Morts.

57000 METZ

Tél: (8) 733-19-51



QUELQUES REFERENCES TECHNIQUES

Voici les dons et caractéristiques correspondant à chaque personnage, et les sortilèges :

	Cbt	Mag	Art	Com	Per	Mec	Nat	Foi
La Louve	16	10	8	2	6	3	11	15
Lilais	8	15	8	6	10	10	15	18
Trucus	5	0	8	15	14	15	8	8
Carrunos	12	15	16	15	8	8	8	15
Gandiorix	18	5	3	15	14	5	5	12

	F	R	C	E	V	I	S
La Louve	17	12	16	13	15	14	9
Lilais	8	14	10	12	14	17	16
Trucus	8	14	16	12	10	15	5
Carrunos	12	10	10	12	8	15	14
Gandiorix	16	14	16	12	10	8	5

MAGIE

La Louve - score 68 - PM 12

N° 49 : Ecouter le message du silence - DS 10 - MS 9.

N° 53 : Rapide comme le vent - DS 6 - MS 11.

N° 60 : Langage confus - DS 10 - MS 9.

N° 63 : Donner soif - DS 5 - MS 11.

N° 64 : Lier les langues - DS 6 - MS 11.

N° 73 : Forme d'ombre - DS 8 - MS 10.

Lilais - score 88 - PD 16

N° 15 : Connaître les secrets du vent - DS 3 - MS 16.

N° 16 : Tourbillon de poussière - DS 5 - MS 15.

N° 17 : Nuage de pollen - DS 6 - MS 15.

N° 18 : Message du vent - DS 8 - MS 14.

N° 23 : Empêcher le passage - DS 12 - MS 12.

N° 27 : Illumination - DS 3 - MS 16.

N° 28 : Clairvoyance - DS 8 - MS 14.

Carrunos - score 83 - PB 14

N° 83 : Rire - DS 6 - MS 14.

N° 84 : Élégie - DS 8 - MS 13.

N° 86 : Louanges - DS 14 - MS 11.

N° 90 : Eclairer la mémoire - DS 14 - MS 11.

N° 91 : Visions - DS 22 - MS 7.



Le rire de l'idiot (2)

par J.F. Barthe

Sur la colline, la bruyère frémissait doucement.

« Hé ! Hé ! » ricana le nain : « Les poursuivants entrent en scène ».

En effet, dans un fracas de sabots et de branches brisées, quatre cavaliers déboulaient sauvagement du bois et filaient sur le manoir. Les chevaux avaient dû courir longtemps. Leur robe couverte d'écume abondante le prouvait. Aucun de ces hommes n'avait d'armure, ni même de bouclier. En revanche, ils paraissaient très bien armés. Shantaï put compter trois arcs et une épée par individu. Peut-être avaient-ils tous une dague ?

Les quatre personnages n'hésitèrent que le temps d'un regroupement avant de pénétrer à leur tour dans la demeure.

C'est alors que Shantaï sortit du couvert que lui offrait le buisson.

*
* *

Rendu méfiant par la présence de la lumière, Faltar serra plus fort son bâton et progressa prudemment, lentement. L'éclairage, bien que faible, lui permettait cependant de voir distinctement les degrés qu'il descendait. Il fut soudain dans la pièce qui devait être une des caves du bâtiment.

Elle avait été transformée en un immense aquarium. Chaque surface

murale portait une partie de l'objet. De temps à autre, un scintillement et un bruit léger indiquaient un mouvement dans l'eau. Une clarté variant du bleu au vert en émanait et nimbait les lieux d'une lumière irréaliste. Au centre de la pièce, une table était posée sur un tapis ocre. Quelquefois, une bulle crevait la surface liquide en produisant un petit gargouillis répugnant.

« Par Shaï ! » souffla l'homme abasourdi par l'étrange et baroque beauté du lieu. Faltar se dirigea vers le panneau de l'aquarium qui lui faisait face. Des êtres sombres comme des ombres flottaient entre deux eaux. D'autres étaient posés sur le fond sablonneux. « Par Shaï ! » répéta-t-il, incapable de finir sa phrase.

En vérité Faltar l'esclave subissait l'étrange fascination qu'éprouve tout homme mis en présence de l'eau, de la lumière et de la vie harmonieusement réunis dans un espace réduit.

Les jointures de l'aquarium étaient de plomb ouvragé. Un fin travail en vérité. C'est alors que le doute le frappa, précisément au moment où il observait un poisson plus gros que les autres. La bête ondoyait, mollement bercée par un flux paresseux. Mais la forme semblait... Il devait vérifier !

Il sut avant d'avoir vu et une vague d'effroi le frappa aussi sûrement qu'une gifle.

Ce qu'il avait tout d'abord pris pour un poisson était une main ! Une main humaine, de grande taille. Une bague étincelait au doigt de l'horrible chose. De près il était évident que de nombreux autres débris macabres flottaient dans l'aquarium. D'autres mains.

« Shaï ! Quelle horreur ! Combien d'êtres reposent ici ? ». Il y en

avait même de petites qui avaient dû appartenir à des enfants.

La pièce parut soudain oppressante.

« Poi-sson ! ». La voix avait jailli dans son dos. Surpris Faltar réagit presque immédiatement en frappant l'adversaire tout en pivotant sur ses talons. Mais le bâton sifflant et tournoyant ne rencontra que le vide.

« Poi-sson ! » reprit la voix. Cette fois, il put localiser l'être. Il était tassé sur lui-même dans un coin. Sur ses genoux, une fine épée au pommeau d'ivoire sculpté jetait de brefs éclats quand l'éclairage de la salle variait d'intensité.

Il était de petite taille, fortement musclé et normalement constitué. De longs cheveux blonds et sales tombaient en mèches gluantes sur des yeux sans couleur. Les traits du visage étaient mous et hésitants, comme si un peintre ayant entrepris une esquisse l'avait soudainement abandonnée, déçu et déplorable résultat. Des lèvres minces et blanches ourlaient sa bouche à moitié ouverte et laissaient échapper un abondant filet de salive qui s'écoulait sur son menton, ses épaules et sa poitrine. Un tressaillement l'agitait parfois.

Alors Faltar réalisa que l'être était idiot.

« Poi-sson ! ». Il se leva lentement, souplement. Depuis son entrée dans la pièce, la créature l'observait en silence ! A cette évocation un frisson glacé secoua l'esclave.

« Poi-sson ! ». Cette fois, il était debout. La tête penchée sur son épaule gauche, il souriait, la bouche grande ouverte.

« Poi-sson ! ». Brusquement, l'épée fouetta l'air, décrivant un arc mortel.

Alors une certitude nouvelle naquit en Faltar. Il devrait se battre ! Rapidement, son espace de déplacement fut réduit aux coins de l'aquarium auxquels le dément l'avait acculé.

Désormais, chaque pas de l'idiot était ponctué d'un nouveau coup d'épée. Brusquement la créature se fendit, frappant aussi vivement que la foudre. Faltar esquiva le coup, plus par chance que par adresse, mais, il perdit l'équilibre. Déjà une nouvelle botte déchirait l'air, et à nouveau l'esclave rompit en catastrophe. Puis ce fut une grêle de coups, à chaque fois déviés de justesse. Soudain, abusé par une feinte mortelle, Faltar perdit son bâton. Alors l'idiot se retira soudain très droit et ramena sa garde, bien tassée, de manière à frapper une seule et ultime fois. Quand il eut soigneusement préparé sa position, il marqua un temps d'arrêt et son horrible sourire réapparut.

A nouveau, le terrible coup droit fulgurant ! Mais la lame ne fit qu'effleurer sa cible. Faltar comprit soudain que l'idiot jouait ! Il jouait à faire semblant de tuer. De longues minutes, la scène se répéta. Tassement suivi de la fulgurance d'un éclair d'acier bleu dont la course s'arrêtait infailliblement sur sa peau, sans jamais l'écorcher.

Debout entre les deux pans de l'aquarium, Faltar attendait et guettait le mince fil tranchant qui, tout à l'heure peut-être, le tuerait. Ou il attendait l'erreur de l'idiot diabolique. Au moins mourrait-il debout, comme un homme. Amère conclusion à une vie d'être libre, qui, somme toute, se résumait à une fuite éperdue de quelques heures.

*
* *

Les nuages sombres roulaient en flots énormes, engloutissant presque les collines dans leurs ténèbres filandreuses. Au loin, un sourd mugissement annonçait l'heure d'Adon Aïe, l'heure où le gris saisit le mauve des collines. L'heure où le plomb et le bronze sont liés. Alors dit-on, des volutes sulfureuses s'élèvent des bruyères. C'est l'heure des génies et des farfadets, qui naissent et s'évaporent en maléfices vulgaires ou subtils, suivant les ordres de Leth, leur maître, allié d'Adon Aïe et de Zaer de la terre. C'est l'heure magique où se tient le grand et le petit concile de ceux qui ne parlent pas avec des mots. C'est l'heure du serpent et de la taupe, du feu et des métaux.

« Seigneur Dereck ! Voyez les signes ! Ne reconnaissez-vous pas cette demeure ? »

L'homme parlait d'une voie blanche et son corps se couvrit d'une fine sueur glacée comme d'étranges et vieilles légendes revenaient à sa mémoire.

« Seigneur » reprit-il, « cette chevauchée nous a entraînés plus loin que nous ne le voulions, je le crains. Je connais cette maison par les récits qu'on en a faits. De bien sombres et bien tragiques récits en vérité ».

« Ecoute Seigneur ! Ici furent commis, il y a très longtemps, des crimes abominables. On dit qu'un être seul et étrangement pervers aurait assassiné tous ceux qui vivaient dans cette bâtisse ».

« Ecoute Seigneur ! Ici, dit-on, le fils tua le père et beaucoup d'autres encore. Pendant de longs jours le sang rouge des vivants abreuva cette terre d'horreur. Cela eut lieu au cours d'une nuit de grande malédiction et dura plusieurs heures. On dit aussi que le fils, atteint de démence mourut de faim et de soif au milieu des cadavres des siens. Mais on dit aussi que la chose commise ici fut si horrible qu'une force des plus maléfiques choisit cet endroit comme demeure, et rend parfois hommage à l'œuvre de destruction qui y fut accomplie ».

L'homme se tut, attendant l'inévitable explosion de colère de son maître.

« Shaï ! » rugit le comte. « Je connais cette légende ! Et celle-ci a la particularité de toutes les autres. Elle n'est qu'une légende ! Oh, Benaï Dan, père des Shotes ! Tu m'as donné des enfants tremblants pour cavaliers, des infirmes pour soldats, et des... couards pour gardes ! » Puis grondant : « Marchez, si vos muscles vous le permettent encore, marchez ! je vous l'ordonne ! ».

Les quatre hommes franchirent à leur tour le seuil de la sombre demeure.

Dehors, une rafale glacée annonça l'imminence de l'orage.

*
* *

Une lueur d'intelligence apparut dans les prunelles de l'idiot. Il avait cessé de jouer. « Maintenant, pensa l'esclave, il me tue ou je le tue ».

A l'étage supérieur, une série de bruits annonça à Faltar que ses persécuteurs avaient suivi sa trace jusque dans la maison. L'idiot l'entendit également. Et ce bruit provoqua

en lui la réminiscence du sourire terrible et grotesque qu'il avait déjà affiché par deux fois. Ce sourire humide, baveux et répugnant qui est la marque de la démence ou d'une intelligence trop éloignée des conceptions humaines pour pouvoir être même soupçonnée. Une autre odeur, une autre logique, d'autres sens et d'autres signes. Parfois, on dit l'idiot proche des dieux.

Pour la première fois, il s'adressa à Faltar de manière intelligible. Sa voix flûtée faisait mal et provoquait un irrépressible frisson, comme si deux morceaux de métal étaient frottés l'un contre l'autre.

« Hi, hi ! tu seras mon serviteur, oui, oui, tu vas me servir ! » caqueta le dément. Joignant le geste à la parole, il tendit l'épée à Faltar sans le quitter des yeux. Comme ce dernier ne semblait pas comprendre, l'idiot fourra de force l'arme entre les mains puissantes de l'esclave. Instinctivement ses doigts se refermèrent autour de la poignée.

Alors un étrange sentiment de puissance s'empara du fuyard. Ce fut comme la retrouvaille de deux vieux amis très longtemps séparés. Une vague de chaleur et d'énergie l'assaillit. Fugitivement il eut conscience d'avoir déjà possédé cette épée, ailleurs sur d'autres terres, dans d'autres vies. Il sut aussi que l'étrange sentiment de fragilité et de faiblesse qui, toute sa vie, l'avait poursuivi, n'apparaîtrait plus jamais tant qu'il posséderait une arme pour se défendre. L'homme et la lame furent comme le prolongement l'un de l'autre. Il arrive qu'un homme naisse pour accomplir une tâche dictée par le destin. Si Faltar ne savait pas ce qu'elle était, il ne pouvait plus ignorer désormais qu'elle était liée au métier des armes.

L'idiot semblait s'être évaporé. Sa présence ne se fit plus sentir, exactement comme s'il n'était plus là. Sa silhouette gracile se découpait cependant sur l'écran de l'aquarium, mais il paraissait pas être plus qu'une ombre.

Dans l'escalier, le bruit furieux des bottes précéda de très peu l'irruption des cavaliers dans la petite pièce. Le baron arriva en tête. A la mine résolue de l'esclave, il comprit qu'un combat serait nécessaire. D'un geste il déposa ses hommes en ligne. Chacun étreignait une lourde épée de bronze. La faible lumière jouait sur les gilets de cuir noir, tandis que parfois, la clouterie jetait de pâles et brèves flammes.



Pour vous reposer du fracas de vos habituelles batailles, voici un peu de merveilleux qui vous aidera à retrouver votre âme d'enfant en cette fin d'année 83. Cette idée de scénario pas comme les autres est adaptable sans trop de peine à votre jeu de rôle médiéval fantastique préféré (D & D, l'Ultime Epreuve, Runequest, Tunnel and Trolls, etc...).

Le Roi des Contes

Le roi des contes

par Bruno Faidutti

De retour d'une aventure éprouvante, les aventuriers se sont arrêtés dans un bourg campagnard assez important, d'environ 300 habitants. Ils ont été bien accueillis par les villageois qui leur ont loué, très bon marché, une petite maison pour s'y reposer.

Quelques jours après leur arrivée, le prêtre qui dirige le village vient leur dire que le soir même se déroule une fête traditionnelle et qu'ils y sont conviés. Les préparatifs des réjouissances se remarquent partout : grands feux pour lesquels on amène du bois sur la place principale, mise en place d'estrades, vieillards s'habillant en costumes folkloriques, musiciens qui répètent...

Le soir, la fête bat son plein, l'alcool coule à flots (cidre et vin), on peut déguster sur un buffet campagnard les spécialités locales, un orchestre joue sur la grande place et les gens dansent. Un peu à l'écart, les enfants du village sont groupés en cercle autour d'un vieillard à barbe blanche qui raconte des vieux contes et des légendes de la région mais cela n'a pas l'air de les passionner. Ils sont tous un peu dans la lune. Si on les regarde de près, on verra que leur yeux pétillent d'intelligence, ce qui n'est généralement pas le cas des vieux. De plus, un certain malaise semble exister car les adultes ont tous l'air angoissé ou curieux quand ils passent près des enfants.

... Si les aventuriers prennent à part le conteur d'histoires ou le chef du village et lui demandent ce qui se passe avec les enfants, voici ce qu'on leur racontera :

« Il y a 15 ans, un vieil homme fatigué, marchant péniblement, appuyé sur son bâton, est arrivé au village. Il était gentil, serviable et très apprécié des enfants, aussi s'est-il rapidement intégré à la vie locale. Il était aisé de voir qu'il avait un peu de sang elfe dans les veines, et cela expliquait ou excusait aux yeux des villageois son air bizarre, toujours un peu rêveur. Souvent, le soir à la veillée, les enfants allaient chez lui ou sur la place autour d'un feu et il leur racontait de vieilles histoires de sorcières ou des contes de fées comme seuls les elfes en connaissent. Peu à peu, les enfants se sont désintéressés des récits des autres vieux et, il est devenu, en quelque sorte, le conteur du village.

Il a vécu ici une douzaine d'années, apprécié de tous. Il se rendait souvent dans un bois à quelques kilomètres du village et nous pensions qu'il allait seulement s'y promener ! Quelle erreur !

Il y a exactement trois ans, après une fête comme celle-ci, il est monté sur l'estrade principale et s'est adressé aux villageois. Voilà ce qu'il leur a dit : « Demain je partirai de ce village que j'aime pourtant beaucoup. J'irai m'installer dans le Bois des Fous », c'est le nom du bois où il allait souvent se promener — « et seuls ceux qui ont un cœur d'enfant pourront venir en toute sécurité dans mon royaume. Si vous voulez me revoir, apprenez à être des enfants. »

On le savait bizarre, peut-être un peu fou, mais il était si gentil que personne ne pensait qu'il était si dangereux. Depuis ce jour-là, nous ne l'avons plus revu. Cela ne serait rien, s'il n'y avait pas ce bois, l'ancien Bois des Fous, que l'on appelle maintenant le Bois des Enfants.

Régulièrement, plusieurs fois par semaine, les enfants du village s'y rendent et rien en peut les en empêcher. Ils en reviennent fatigués mais avec l'air content et le sourire aux lèvres et ils refusent obstinément de nous raconter ce qui se passe là-bas. De tous les adultes qui ont voulu pénétrer dans le bois pour savoir ce qui s'y passe, aucun n'est revenu et ils furent près de vingt à y aller...

La plupart des enfants ne sont absents qu'une journée mais, cependant, certains y sont restés plus d'une semaine. Les parents sont bien sûr inquiets et pensent que vous, qui avez l'air habitué à cotoyer la magie et les dangers, pourriez peut-être aller là-bas et revenir nous dire ce qui s'y passe. Si vous nous révélez le secret du Bois des Enfants, vous recevrez chacun 700 pièces d'or. »

... Si un aventurier discute avec un parent inquiet, celui-ci après lui avoir parlé de « l'affaire du Bois » le conduira dans l'ancienne maison du conteur où une cache secrète contenant un parchemin à la signature illisible pourra être découvert dans le salon.

... S'il y a une elfe ou une magicienne dans le groupe, un enfant du village la prendra à part juste avant que le groupe parte vers le bois et lui dira :

« Madame la Fée, tu leur diras pas ce qu'il y a là-bas, hein ? Il ne faut pas le dire. »

... S'il y a un nain dans l'équipe, un enfant du village s'approchera de lui pendant la fête et lui dira :

« Monsieur le nain, pourquoi tu es parti de ta colline ? Elle va bien la jolie princesse ? »

... Si les aventuriers agissent avec gentillesse et diplomatie, ils pourront extorquer quelques renseignements aux enfants (descriptions de style Disneyland) mais ceux-ci resteront cependant très prudents.

LE BOIS DES ENFANTS

L'entrée du bois que les enfants appellent « la Forêt Enchantée » est à environ deux kilomètres au nord-est du village. Une route assez large y mène — route qui n'est plus utilisée que par eux.

Avant appris que des adultes entraient dans le bois, les enfants s'abstiendront de s'y rendre pendant une semaine.

On peut marcher à trois de front sur les grands chemins mais il faut se mettre en file indienne dans les petits sentiers.

La forêt est peu touffue et composée essentiellement de feuillus. Il est facile de s'éloigner des chemins.

Les personnages

LE PETIT CHAPERON ROUGE allant chez sa mère-grand.

C'est une petite fille d'environ 7 ans, habillée tout en rouge, avec un petit chapeau rouge. Elle porte à la main un panier d'osier contenant une galette et un petit pot de beurre. Elle avance tranquillement en cueillant des fraises des bois et en sifflotant.

Si les aventuriers la laissent continuer, elle arrivera en 2, environ deux heures plus tard (ajuster selon la distance de 2, elle marche lentement).

Le cas échéant, elle acceptera de mener les aventuriers chez sa mère-grand.

LE PETIT POUCKET ET SES SIX FRÈRES

Ils se sont perdus dans la forêt après avoir été abandonnés par leurs parents. Le Petit Poucet espérait retrouver son chemin grâce aux miettes de pain semées sur la route, mais les oiseaux les ont mangées.

Si les aventuriers les laissent passer, ils se dirigeront en soirée vers la lumière de 6' et arriveront chez l'ogre à minuit. Ils parviendront à s'enfuir au matin, après que l'ogre ait tué ses filles. Ils ne connaissent pas le chemin pour rentrer chez eux.

Ils ont entre sept et dix ans et portent des bonnets. C'est Poucet, le plus jeune, qui marche en tête. Si les aventuriers leur promettent de les ramener chez eux, ils accepteront de les suivre.

LE CHAT BOTTÉ allant vers 4

C'est un chat de taille normale, gris mais qui marche debout. Il porte des bottes de cuir et tient un petit sac à la main.

Il racontera qu'il se promène dans la forêt pour chasser et qu'il cherche un château où installer son maître. Il va donc dans la direction de 4 et dira qu'il pense en trouver un par là. Il acceptera d'y accompagner les aventuriers mais n'ira pas avec eux dans une autre direction.

Si les aventuriers le laissent passer, il y a 30 % de chance pour qu'il arrive en 4 par chaque demi-journée écoulée.

Dans le château de l'ogre, il profitera de la bêtise et de la vanité de ce dernier pour lui demander de se changer en souris et le manger.

Son sac est magique. Si on le laisse ouvert dans un bois, il attire le gibier (lièvres et lapins) qui entre dedans et se laisse enfermer. Si les aventuriers l'aident, il leur donnera ce sac.

LA VIEILLE REINE déguisée en paysanne

En fait, elle n'est pas si vieille que ça (environ 30 ans). Elle s'est déguisée en vieille paysanne appuyée sur un bâton et porte un sac. Si on la regarde de près, on voit qu'elle est en fait très belle.

Son sac contient des nourritures diverses, dont des pommes empoisonnées. Elle a également une dague empoisonnée (mortelle) sur elle.

Dès qu'elle verra les aventuriers, elle leur demandera s'ils connaissent l'endroit où habitent sept petits nains.

Elle trouvera normalement leur maison le lendemain matin du jour où les aventuriers l'auront rencontrée et réussira à faire manger une pomme empoisonnée à Blanche Neige.

A priori, elle n'attaquera pas les aventuriers.

LES SEPT NAINS (voir 7)

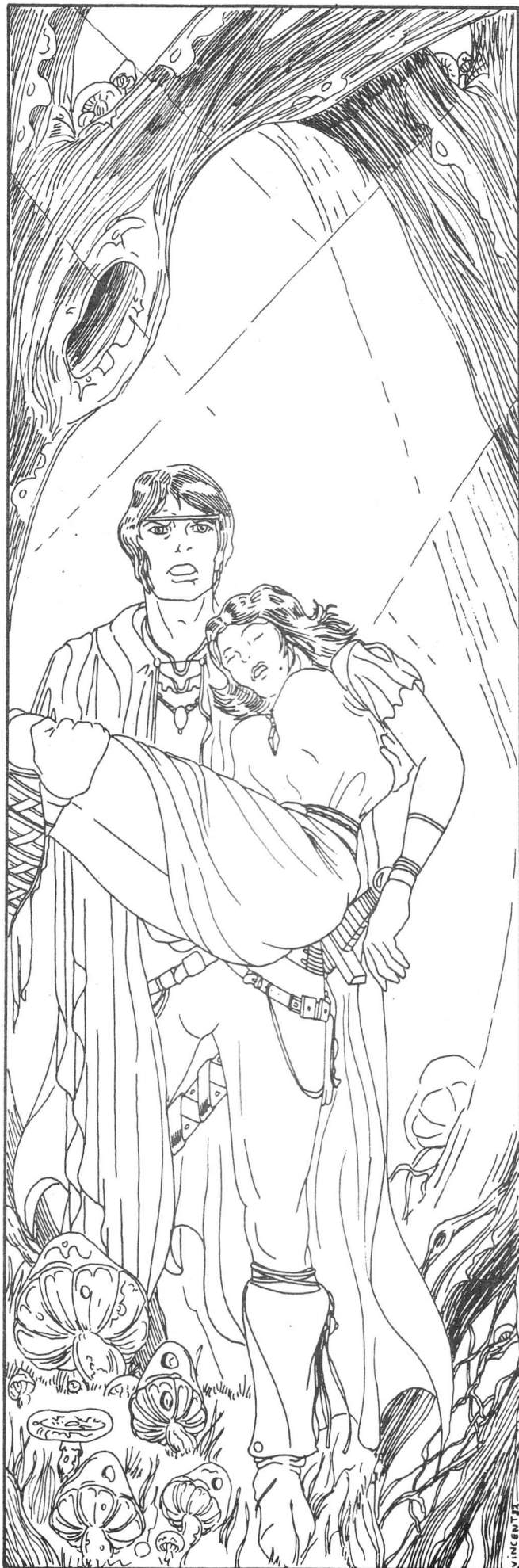
Ils rentrent du travail et vont retrouver Blanche-neige en 7.

Ils marchent d'un bon pas, en sifflotant, les pics de mineur sur l'épaule. Ils seront super sympas avec les aventuriers et leurs proposeront d'aller chez eux, surtout s'il y a un nain dans l'équipe.

PEAU D'ÂNE

C'est une très jolie fille, mais on ne peut pas s'en apercevoir car elle est couverte de crasse et pue horriblement. De plus, elle porte pour tout vêtement une peau d'âne posée sur son dos. Elle tient un bâton dans la main droite. Elle demandera d'abord la charité.

Si les aventuriers lui donnent au moins deux pièces d'or, ils pourront discuter avec elle. Elle leur racontera qu'elle s'est enfuie de chez elle car son père voulait l'épouser. Elle ne parlera pas de sa cassette. Si les aventuriers la mettent en contact avec un prince charmant, elle leur donnera le bâton sans expliquer à quoi il sert mais gardera les robes pour elle. Si on frappe le sol avec le bâton, il en sort une cassette qui contient trois robes aux couleurs magnifiques, une bleue, une argentée et une dorée et qui valent chacune 1 000 pièces d'or. Si on frappe de nouveau le sol avec le bâton, la cassette rentre sous terre et suit, de façon souterraine, le bâton quel que soit son porteur.



LES PRINCES CHARMANTS

Il y en a trois en tout, un blond, un brun et un châtain clair. Ils sont très bien habillés, portent un chapeau à plumes, des bas de couleurs et une épée au côté. Ils errent dans la forêt à la recherche d'une princesse à épouser.

Il y trois princesses dans la forêt : Blanche-Neige, Peau d'âne et les Belle au Bois Dormant plus, le cas échéant, Cendrillon qui doit normalement épouser le prince de 5'.

Les Princes Charmants resteront assez froids avec les aventuriers si ceux-ci ne leurs montrent pas les honneurs dûs à leur rang.

Il n'est possible de rencontrer qu'un seul Prince Charmant à la fois.

Ils sont assez ringards, fauchés (1 à 20 pièces de cuivre chacun) et se battent avec peu d'efficacité et beaucoup de frime.

LES ENVOYÉS DU PRINCE (si Cendrillon est allée au bal)

Ils sont deux, habillés correctement mais simplement, armés d'épées.

Ils ont un petite chaussure de verre (taille 35 1/2) qu'ils essaient à toutes les filles qu'ils rencontrent, le cas échéant de force. En fait, elle ne va qu'à Cendrillon qu'ils amèneront en 5' pour qu'elle épouse le prince, après bien sûr qu'ils l'aient retrouvée.

Les lieux

1. LE CHÂTEAU DE LA BELLE AU BOIS DORMANT

Quand on circule sur le chemin qui passe en contrebas du château, on aperçoit vaguement de jour une tour qui dépasse de la forêt — tour apparemment abandonnée depuis des années et couverte de lierre.

On ne trouvera la voie qui y mène que si on cherche attentivement car elle est elle aussi délaissée et mangée par la végétation. Aucune trace récente ne pourra être découverte.

La tour est faite de pierres grises. C'est une solide construction ancienne à deux étages. Sa porte de bois à double battant est fermée à clé. Il est cependant facile de l'enfoncer.

Rez-de-chaussée :

Derrière la porte d'entrée, se trouve une pièce ronde richement meublée. Les aventuriers ne devront pas manquer d'être frappé par le contraste entre ce lieu curieusement bien entretenu et sans poussière et l'aspect général de la tour qui semble abandonnée.

Il y a des tapis par terre. Des tableaux décorent la pièce. Un vaisselier s'appuie contre un mur. Une table en bois est entourée de sept chaises. Cinq autres sièges sont alignés ça et là.

Un escalier monte à l'étage et une porte donne sur les cuisines.

Sur la table, en face de chacune des sept chaises, se trouvent sept assiettes ainsi que des couvert en or massif sertis de diamants (valeur totale : 600 pièces d'or). Dans le vaisselier il y a des assiettes identiques et des couverts mais ceux-ci sont en argent.

Dans la cuisine, on trouvera une grande cheminée, des marmites, du bois, des légumes divers, de la viande et toutes sortes d'autres très bonnes nourritures. Tous les aliments sont frais ou parfaitement conservés et prêts à être consommés. Il y a aussi des épices, du sucre ainsi que diverses autres choses...

Si les aventuriers décident de s'asseoir autour de la table, face aux couverts d'or et commencent à manger, la porte d'entrée s'ouvrira sur la Fée Carabosse. Celle-ci porte une robe noire et un chapeau tordu de la même couleur. Son nez coule. Elle tient un balai dans la main droite.

En entrant elle dira : « Alors, on ne m'invite pas, moi la Fée Carabosse, la magicienne la plus puissante de la région ! »

Si on lui donne un siège, une assiette et un des sept couverts en or massif, elle mangera tranquillement parlant peu et s'en ira.

Si on ne lui donne pas de couvert en or, elle lancera sur un membre du groupe la malédiction suivante : « Je fais le vœu que tu te piqueras le doigt sur un fuseau et que tu mourras ».

Si personne ne dit rien, la victime de la malédiction aura 95 % de chances de glisser et de se piquer sur un fuseau qui traîne par terre dans la salle du métier à tisser et d'en mourir instantanément. Cependant, n'importe quel magicien ou illusionniste du groupe peut atténuer la malédiction et dire qu'au lieu de mourir, la victime s'endormira. Si c'est le cas, elle se piquera et restera endormie jusqu'à ce qu'une personne du sexe opposé avant 18 de charisme lui donne un baiser sur la bouche.

La Fée Carabosse n'attaquera pas mais elle se défendra si elle est agressée en utilisant tous ses sorts.

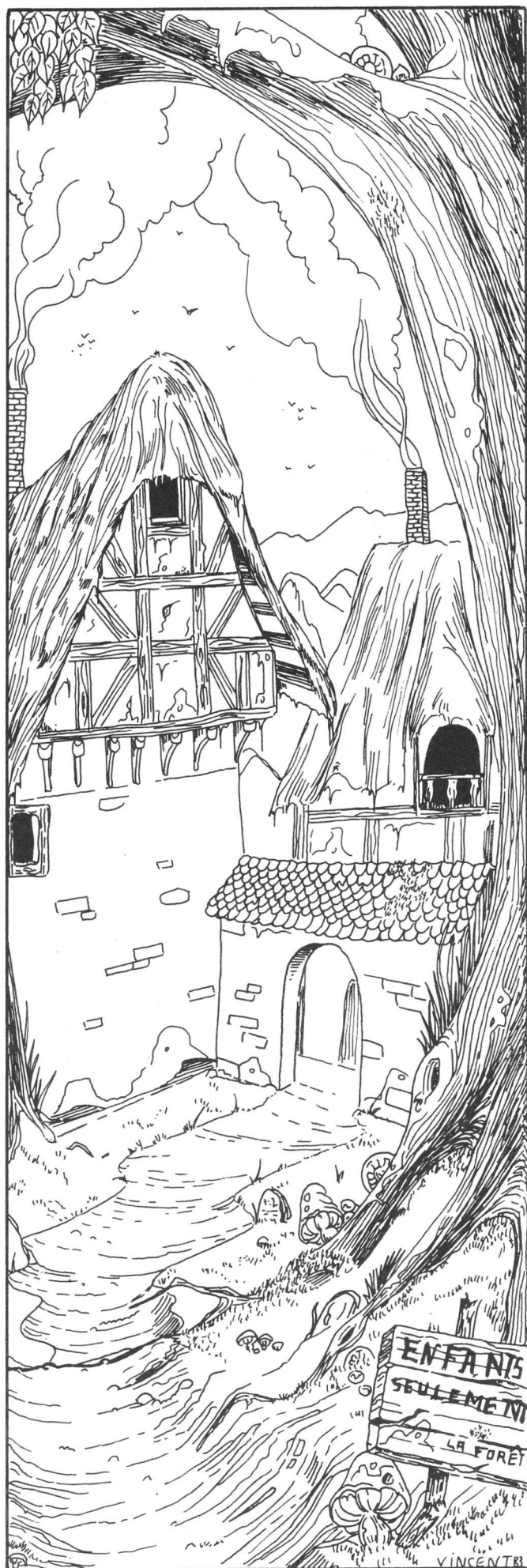
Premier étage : La chambre de la Belle au Bois Dormant

C'est une pièce luxueuse et poussiéreuse, apparemment inutilisée depuis des siècles. En son centre se trouve un grand lit à baldaquin sur lequel repose une très belle fille endormie. C'est la Belle au Bois Dormant. Elle se réveillera si quelqu'un ayant 18 de charisme, humain ou elfe et de sexe masculin, pose ses lèvres sur sa bouche (par exemple un Prince Charmant, mais cela peut aussi être un des aventuriers).

Elle suivra le groupe et cherchera par tous les moyens à épouser celui qui l'a embrassée.

Une armoire dans la pièce contient ses vêtements.

Elle conseillera aux joueurs de ne pas monter au grenier.



Deuxième étage : Le grenier

Au centre du grenier se trouve un métier à tisser. Des bobines de fil et des fuseaux sont éparpillés par terre.

Si quelqu'un se pique, même doucement avec un fuseau, il s'endormira et ne pourra être réveillé que par une personne du sexe opposé avant 18 de charisme.

On ne peut se piquer que volontairement, seul celui maudit par la Fée Carabosse à 95 % de chances de tomber et de se piquer sur un fuseau.

Les fuseaux perdent leurs pouvoirs soporifiques une fois sortis de le tour.

2. LA MAISON DE LA MÈRE-GRAND

Un sentier visible et fréquenté quitte la route et mène à cette maisonnette de pierre dont la cheminée fume. On pourra trouver des traces de loup dur le chemin. La demeure est habitée par un loup-garou qui sous forme humaine ressemble à une vieille grand-mère. La porte de la maison n'est pas fermée à clé.

Si les aventuriers se font passer pour le Petit Chaperon rouge, la grand-mère leur dira : « Tire la chevillette et la bobinette cherra » et ils pourront le surprendre au lit, sous forme humaine. Sinon, il sera sous sa forme de lycanthrope.

Si les aventuriers manquent de discrétion, il se cachera derrière la porte pour les surprendre.

Si les aventuriers ont déjà rencontré le Petit Chaperon rouge, il y a plus de deux heures et l'ont laissé tranquillement continuer son chemin, il s'est fait manger par le loup et celui-ci se méfiera d'autant plus des aventuriers.

La maison contient, dans sa seule pièce, un lit, une armoire, une table et un coin cuisine.

Sous l'armoire, il y a un sac renfermant 600 pièces d'or. Sur l'armoire, trois pots de confiture sont alignés.

3. LE CHÂTEAU DE BARBE BLEUE

Quand on est sur la route, on voit nettement le sommet d'une tour qui émerge de la forêt et en haut du bâtiment une femme en train de regarder attentivement le chemin. De plus près, si on observe soigneusement, on peut constater qu'elle parle, semble-t-il, à quelqu'un qui se trouve dans la tour.

A partir du moment où ils ont vu la tour et la femme, les aventuriers ont vingt minutes pour arriver au château et libérer Jeanne, l'épouse de Barbe-Bleue et sa sœur Anne. Sinon, elles seront toutes les deux tuées par Barbe-Bleue. Pendant ces vingt minutes, Jeanne continue de dire : « Anne, ma sœur Anne, ne vois-tu rien venir ? » et Anne : « Je ne vois que le soleil qui poudroie et l'herbe qui verdoie ».

S'ils arrivent dans les vingt minutes, Barbe-Bleue sera dans l'entrée (a), Jeanne dans la chambre (b) et Anne sur la tour (c).

(a) L'entrée :

La porte d'entrée n'est pas fermée à clé. Outre Barbe-Bleue, cette pièce contient deux grandes armoires pleines de vaisselles luxueuses, en porcelaine peinte et de couverts en argent d'une valeur totale de 300 pièces d'or, une table et des chaises.

(b) La Chambre :

La chambre se trouve dans la tour. Un escalier en colimaçon permet d'y accéder. Elle contient un grand lit, une table de nuit dans laquelle on trouvera 19 pièces d'or et une armoire pleine de vêtements divers.

Jeanne est à genoux au pied de l'escalier, en prière.

(c) La Tour :

Sur le sommet de cette tour se trouve une plateforme crénelée d'où l'on a une bonne vue sur la route.

Anne est là, guettant l'arrivée des aventuriers.

(d) Le cabinet secret :

La porte est fermée à clé. Barbe-bleue a la clé sur lui. C'est une clé magique car elle est perpétuellement tachée de sang frais qui ne peut pas être nettoyé. Quatre cadavres de femmes égorgées, dont la mort remonte à plusieurs mois, sont enfermées dans ce cabinet.

(e) La Cuisine

Nourriture ordinaire, Rien de particulier.

4. LE CHÂTEAU DE L'OGRE (Chat Botté)

Ce manoir est situé au milieu d'étendues cultivées. Il est donc visible de loin. De plus, la route qui y mène va droit à travers champ. Sur le rebord de ce chemin des paysans exécutent des travaux agricoles. Ils resteront totalement indifférents aux aventuriers. Si on leur demande : « A qui appartiennent ces terres ? », ils répondront : « Au Marquis de Carrabas ». Ils refuseront obstinément d'aider les aventuriers.

Au bout de la route, un ogre habite dans le manoir. C'est lui le vrai propriétaire des lieux (le Chat Botté le sait). Le château comporte trois pièces : une salle-à-manger, une chambre et une cuisine. Dans la chambre de l'ogre, on trouvera une cache secrète contenant 1 200 pièces d'or et 800 pièces d'argent.

En plus de ses capacités normales, cet ogre idiot et vaniteux a le pouvoir d'autopolymorphose à volonté qu'il utilisera que si on le lui demande. Si on le prie de se changer en souris, il le fera et il sera facile à un chat de l'attraper... Si on souhaite le voir se changer en lion, il le

fera aussi mais s'en prendra aux aventuriers. Il n'attaquera pas immédiatement, préférant cependant discuter pour montrer sa puissance.

5. LA MAISON DE CENDRILLON

C'est une petite demeure de pierre située sur le bord de la route, entourée d'un potager dans lequel poussent toutes sortes de légumes. Il y a même des citrouilles sur la gauche de la maison mais on ne les voit pas en arrivant.

(a) La Salle à Manger

Cendrillon est debout dans cette pièce en train de balayer.

Il y a du feu dans la cheminée.

Sur la table en bois entourée de cinq chaises : une cruche d'eau et un quignon de pain.

Trois portes et un escalier qui monte.

(b) Les Chambres :

Deux chambres luxueusement meublées, draps brodés, tableaux aux murs, grands lit sculptés, armoires pleines de robes et de manteaux très élégants.

Une cachette secrète contenant des bijoux d'une valeur de 300 pièces d'or.

(c) La Cuisine :

Rien de particulier.

(d) Le Grenier :

Bric à brac divers, une paille par terre (c'est là que Cendrillon dort), vieux coffres, chaises brisées...

En cherchant ou en demandant à Cendrillon, on pourra trouver une cage contenant six souris blanches.

La pièce est sale et poussiéreuse.

En fouillant dans les coffres, on pourra aussi découvrir deux petites pantoufles de verre, très belles, valant 50 pièces d'or et deux baguettes.

Cendrillon n'a qu'une idée en tête, aller au bal (en 5 bis), mais elle ne sait pas où il a lieu, ni comment s'y rendre. De plus, elle est si mal habillée que le service d'ordre ne la laisserait sûrement pas entrer.

Si un magicien ou un illusionniste touche de son bâton une citrouille qui pousse dans le potager, celle-ci se transformera en un beau carrosse doré à huit places muni de tout ce qui est nécessaire pour l'atteler.

De la même manière, les souris se changeront en beaux destriers blancs et les fringes en haillons de Cendrillon deviendront une magnifique robe de soie brodée d'or (300 pièces d'or).

A minuit pile, toutes ces choses reprendront leur forme originelle mais il sera possible de les métamorphoser de nouveau et cela indéfiniment.

A chaque fois, Cendrillon demandera qu'on l'amène au bal. Et ce n'est qu'à cette seule condition, qu'elle acceptera de suivre le groupe.

Ses deux sœurs et sa mère reviennent à la maison vers 3 heures du matin.

5 bis. LE BAL DU PRINCE

La route débouche sur un petit jardin à la française au centre duquel se trouve un petit jet d'eau. Derrière, un peu plus loin, un grand escalier double monte vers une large porte à deux battants, ouverte, d'où sortent de la lumière et de la musique (valse). Il y a des carrosses et des chevaux dans la cour.

C'est dans ce grand pavillon qu'a lieu le bal du prince auquel Cendrillon désire tant aller. Il fait vingt mètres de large et quinze mètres de profondeur.

En 1, un buffet a été dressé (toasts, caviar, foie gras, champagne, pizzas, petits fours...). Régulièrement des serveurs y amènent de la boisson ou des plats provenant des cuisines, et en font circuler dans la salle.

Un orchestre (piano, violons, contrebasses...) joue des valses sur une estrade (2).

Dans les cuisines (3), il y a un stock imposant de nourritures luxueuses (valeur 1 500 pièces d'or) et quelques domestiques ivres.

De nombreuses petites tables et chaises ont été disposées contre les murs de la salle de danse richement décorée. Une soixantaine de personnes valsent ou papotent à propos de choses inintéressantes. Les femmes aux coiffures sophistiquées portent des robes longues. Les hommes quant à eux sont en habits XVII^e avec des perruques poudrées. Les aventuriers ne pourront pas en tirer quoi que ce soit d'intéressant.

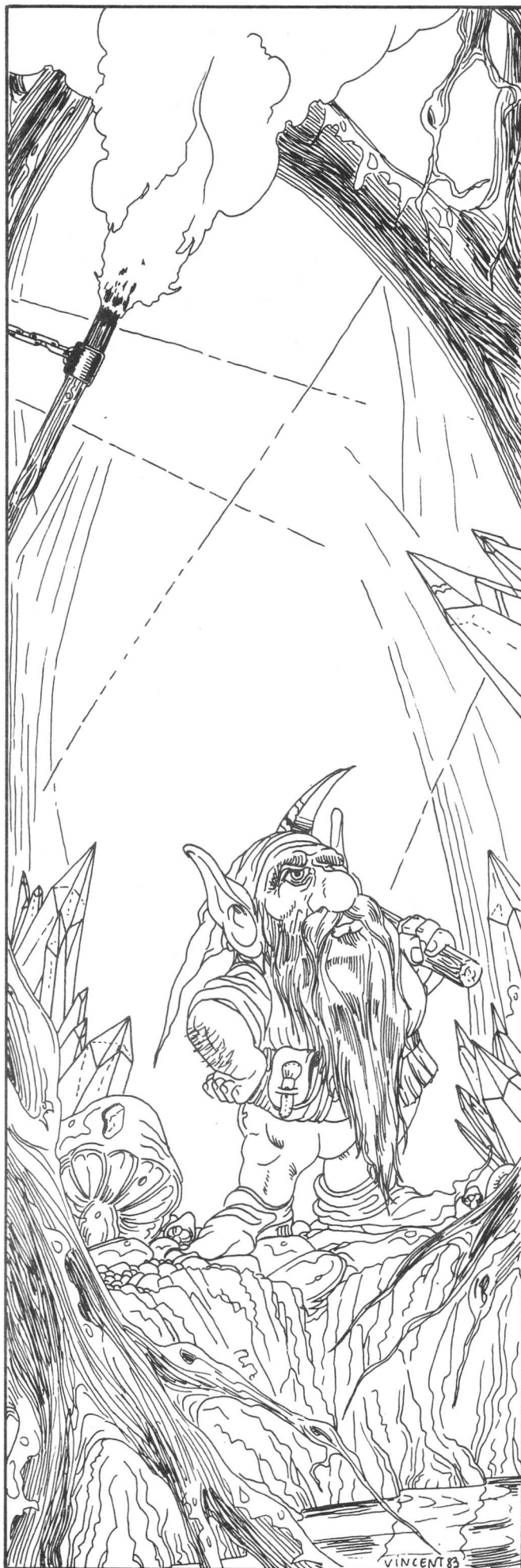
Si Cendrillon est là, le Prince lui fera la cour. Tout le monde alors, regardera les aventuriers avec gêne, comme s'ils étaient indésirables.

Dans un coin de la pièce se trouve une grande horloge. A minuit, tous les objets transformés en 5 redeviendront ce qu'ils sont réellement. Cendrillon partira en courant, perdant un de ses souliers de verre...

Dès le lendemain, on pourra croiser partout des envoyés du Prince faisant essayer à toutes les femmes la pantoufle perdue par Cendrillon (les rajouter aux monstres errants).

6. LA CABANE DES BÛCHERONS

On peut y accéder soit par un sentier, soit en suivant les petits cailloux blancs. Ceux-ci ont été semés par le Petit Poucet et dont de la



cabane à une clairière dans la forêt où de nombreux arbres ont été abattus.

Il sera impossible d'y trouver la moindre trace du Petit Poucet et de ses frères. A l'endroit où les cailloux traversent le chemin, on a 15 % de chance par personne de les voir (90 % pour un ranger ou autre spécialiste).

Dans la petite cabane en bois comprenant trois pièces (salle-à-manger, cuisine, chambre des parents, chambre des enfants), les aventuriers pourront entendre de la porte les parents en train de discuter. Ils regrettent amèrement d'avoir été obligé d'abandonner leurs enfants dans la forêt mais n'ayant plus d'argent pour subvenir à leurs besoins, ils ne se sont pas crus capables de faire autrement. La mère est plus triste que le père.

Si on leur promet de l'argent pour nourrir leurs enfants, ils acceptent de mener les aventuriers là où ils les ont abandonnés (*). Un ranger ou tout autre spécialiste pourra alors retrouver leurs traces et il sera possible, en allant vite, de les rattraper avant qu'ils n'arrivent chez l'ogre (6 bis), ce qui se passera normalement à minuit.

La cabane contient quelques hardes, des outils de bucheron, un peu de pain et dans la table de nuit des parents 11 pièces de cuivre (tout leur trésor !).

6 bis LA MAISON DE L'OGRE

On ne peut la trouver que de deux façons et de nuit.

Première méthode : en suivant, à partir de (*), les traces du Petit Poucet et de ses frères.

Si on ne les a pas rattrapés avant minuit, il faut utiliser la deuxième méthode : la lumière de cette maison est visible de nuit à 10 hexagones de distance, ce qui permet de se guider.

1) Le petit Poucet n'est pas encore arrivé (avant minuit).

- L'ogre et sa femme discutent, assis devant une table en a. La pièce sert de cuisine sert de cuisine et de salle-à-manger. On n'y trouve rien de particulier.

- En b, leur chambre, meublée dans un style ringard-art déco. Une cachette secrète est dissimulée au fond de l'armoire qui contient divers vêtements. On y trouvera 900 pièces d'or et une grande paire de bottes (les bottes de sept lieues qui prennent automatiquement la taille des pieds de celui qui les met et qui permettent d'avancer au triple de la vitesse normale).

- En c, les sept filles de l'ogre sont en train de jouer. La pièce contient deux très grands lits et une armoire.

L'ogre attaquera immédiatement et ses filles descendront l'aider dès qu'elles entendront du bruit.

La femme ne participera pas au combat. Si les aventuriers tuent son mari, elle les laissera partir comme s'il ne s'était rien passé. S'ils massacrent ses filles, elle tombera en larmes et pleurera dans son coin.

2) Le Petit Poucet et ses frères sont dans la maison de l'ogre (après minuit).

Les aventuriers trouveront les mêmes trésors dans la maison.

La porte d'entrée est fermée à clé (c'est l'ogre qui a les clés).

L'ogre et sa femme dorment dans leur chambre en b.

Le Petit Poucet et ses frères ainsi que les petites ogresses sommeillent en c.

Tout le monde est profondément endormi. Cependant, toute personne qui montera l'escalier sans précautions aura 20 % de chances de réveiller l'ogre (35 % avec une armure en plate).

Le Petit Poucet aura eu le temps d'échanger son bonnet et ceux de ses frères contre les couronnes des petites ogresses.

Si rien ne se passe, ils s'échapperont tous au matin, après que l'ogre ait tué par erreur ses filles.

7. LA MAISON DE LA REINE-MÈRE

C'est une petite maison dont la porte est fermée à clé. Personne ne se trouve à l'intérieur mais elle ne semble pourtant pas abandonnée. Elle est aménagée luxueusement.

(a) *Le Salon* :

Il est meublé avec goût d'un canapé, de profonds fauteuils, d'une petite table, d'un bar contenant des bouteilles d'alcool variées (12 en tout). Si on boit, on a 1 chance sur 12 de tomber sur celle qui contient du poison mortel.

(b) *La Chambre* :

Un grand lit à baldaquin, une table de nuit piégée (poison mortel) contenant une couronne d'or d'une valeur de 150 pièces d'or et des bijoux (300 pièces d'or) ; une armoire contenant des habits féminins somptueux.

(c) *Le Cabinet de toilette* :

Un lavabo en marbre, une brosse à dents, du savon, des serviettes, un peigne empoisonné (mortel).

A côté du lavabo, il y a un miroir. Si on s'y regarde en disant : « Miroir, joli miroir, suis-je bien le plus beau (ou la plus belle) », il répondra en indiquant s'il y a dans les cinq kilomètres alentours

quelqu'un du même sexe dont la beauté ou le charisme est supérieur à celui qui pose la question. Il ira même jusqu'à révéler le nom de cette personne...

(d) *La Cuisine* :

Une grande cheminée, des marmites, des paniers contenant divers légumes et des fruits (oranges, poires, pommes, cerises, prunes...).

Les pommes sont empoisonnées mortellement.

7 bis LA MAISON DE BLANCHE-NEIGE ET DES SEPT NAINS

C'est une maisonnette en pierre à un étage qui comprend une grande salle-à-manger agrémentée d'une cheminée au rez-de-chaussée et un dortoir au niveau supérieur.

Les sept nains sont absents de 10 h à 12 h et de 15 h à 17 h 30, car ce sont à ces périodes qu'ils travaillent à la mine.

S'ils sont là, les aventuriers les trouveront en train de discuter autour de la table pendant que Blanche-Neige fera la vaisselle ou balaiera. Ils seront tous très accueillants avec eux et leur offriront gîte et couvert. S'il y a un nain dans l'équipe, ils lui feront cadeau d'une arme magique (hache de bataille, épée ou morningstar + 1). Ils n'ont pas d'autres trésors.

La Reine-Mère arrivera le lendemain du jour où les aventuriers l'auront rencontrée pour la première fois. Elles réussira à empoisonner Blanche-Neige alors seule. Cependant, il sera toujours possible de la ressusciter en extrayant de sa gorge le morceau de pomme empoisonnée qui s'y trouve coincé.

La fin de l'aventure

Lorsque les aventuriers tenteront de sortir de la forêt, ils trouveront le magicien Charles Perrault qui les attend à l'orée du bois.

Grâce à ses yeux de sorcier qui se promènent dans la forêt, il sait exactement ce qu'ils y ont fait et peut ainsi leur donner à chacun une note d'après son système d'appréciation personnel.

Il expliquera que, grand ami des enfants, il a construit cette forêt pour les amuser et qu'il ne peut supporter de voir les adultes semer le désordre dans ses contes qui ne sont absolument pas dangereux pour les enfants.

Il classera les aventuriers en trois groupes :

- ceux ayant obtenu une bonne note pourront sortir après avoir promis de ne rien révéler de ce qu'ils ont vu ou entendu. Ils pourront garder ce qu'ils ont trouvé dans la forêt. Si un magicien se trouve dans ce groupe, Charles Perrault, lui donnera un rouleau contenant le sort « histoire de conte ».

- les aventuriers ayant eu une très mauvaise note feront l'objet de ce sortilège. C'est ainsi qu'ils joueront désormais le rôle d'un personnage de la forêt. (Tous les habitants de la forêt sont sous l'effet de ce sort).

- Il proposera aux aventuriers « moyens » une question de repêchage pour savoir s'ils ont ou non une âme d'enfant. Il leur montrera le dessin en disant « est-ce que cela vous fait peur ? » Ceux qui pensent qu'ils s'agit d'un chapeau et qui ne réussissent pas à deviner qu'il représente un serpent boa en train d'avaler un éléphant ont perdu et vont rejoindre la population de la forêt. Les autres pourront partir en promettant de ne rien révéler.

Notation

Chaque aventurier reçoit une note de 0 à 20 pour chaque aventure à laquelle il a été mêlé. On lui attribue, à priori, la note de 7 pour celles dont il ne s'est pas ou peu occupé.

Le rôle du groupe doit être de faire en sorte que chaque histoire se termine bien sans que les contes se mélangent trop entre eux.

Liste des aventures : Le Chat Botté ; La Belle au Bois Dormant ; Blanche-Neige et les sept nains ; Le Petit Poucet ; Cendrillon ; Peau d'âne ; Le Petit Chaperon rouge ; Barbe Bleue.

On voit ici que de jeunes enfants,
 Justaut de jeunes filles
 Belles, bien faites et gentilles,
 Sont très mal d'écouter toutes sortes de gens,
 Et que ce n'est pas chose étrange,
 Si il en est tant que le coup mange.
 Je dis le coup, car tous les coups
 Ne sont pas de la même sorte :
 Il en est d'une humeur accide,
 Sans bruit, sans fiel et sans courroux,
 Qui, muets, complaisants et doux,
 Suivent les jeunes demoiselles
 Jusque dans les maisons, jusque dans les vieilles ;
 Mais fatras ! qui ne sait que ces coups doucereux,
 De tous les coups sont les plus dangereux.

On ne s'afflige point d'avoir beaucoup d'enfants,
 Quand ils sont tous beaux, bien faits et bien grands,
 Et d'un extérieur qui brille.
 Mais si l'un d'eux est faible ou ne dit mot,
 On le méprise, on le raille, on le pille.
 Quelqu'un, cependant, c'est le petit marmot
 Qui fera le bonheur de toute la famille.

Attendez quelques temps pour avoir un écho,
 Rude, bien fait, galant et doux,
 La chose est assez naturelle,
 Mais l'attente cent ans, et toujours dormant,
 En ne trouve plus de damoiselle
 Qui dormit si tranquillement.

La fille semble encore vouloir nous faire entendre,
 Que souvent de l'hymen les agréables noués,
 Pour être défaits n'en sont pas moins heureux,
 Et qu'on ne perd rien pour attendre ;
 Mais le sexe avec tant d'ardeur
 S'ajure à la foi conjugale,
 Que je n'ai pas la force ni le cœur
 De lui prêcher cette morale.

Quelque grand que soit l'avantage
 De jouir d'un riche héritage
 Venant à nous de père en fils,
 Deux jeunes gens, pour l'ordinaire,
 Valent mieux que des biens acquis.

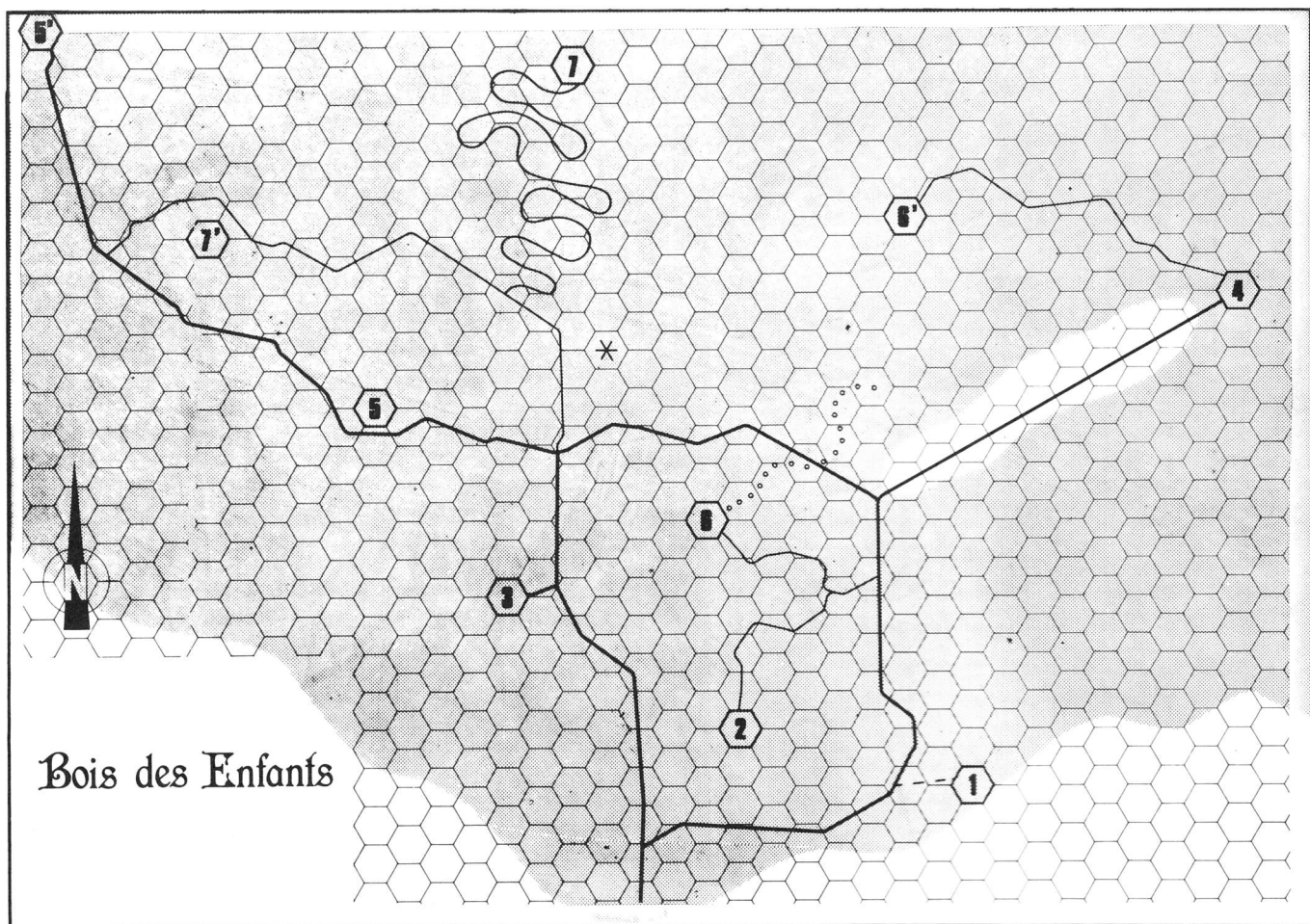
Il n'est pas malade de voir,
 Que le fait de ceci est qu'un enfant apparemment
 Qui il veut mieux s'exposer à la plus rude peine
 Que de manquer à son devoir ;
 Que la vertu peut être infortunée
 Mais qu'elle est toujours couronnée ;
 Que contre un fol amour et ses fougueux transports
 La raison la plus forte est une faible digue ;
 Et qu'il n'est point de si riches trésors
 Dont un amant ne soit prodigue ;
 Que de l'eau claire et du pain bis
 Suffisent pour la nourriture
 De toute jeune créature,
 Pourvu qu'elle ait de beaux habits ;
 Que sous le ciel il n'est point de femme
 Qui ne s'imagine être belle,
 Et qui souvent ne s'imagine encore
 Que si des trois beautés la fameuse qu'onelle
 F était démolie avec elle,
 Elle aurait eu la pomme d'or.

Est sans doute un grand avantage
 D'avoir de l'esprit, du courage,
 De la naissance, du bon sens
 Et d'autres semblables talents
 Qu'on reçoit du ciel en partage.
 Mais vous avez beau les avoir,
 Pour votre avancement ce seront choses vaines,
 Si vous n'avez, pour les faire valoir,
 Du des talents, ou des malheurs.

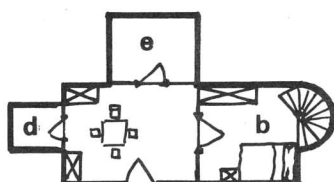
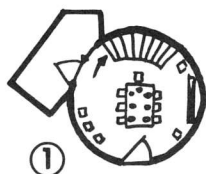
La curieuse, malgré tous ses attrails,
 Ecoute souvent bien des regrets ;
 On en voit tous les jours mille exemples paraitre.
 C'est, n'en déplaise au sexe, un plaisir bien léger
 Des qu'on le prend, il cesse d'être,
 Et toujours il coûte trop cher.

Pour celui-ci, je n'ai point de leçon,
 Car il n'est pas de ma façon.

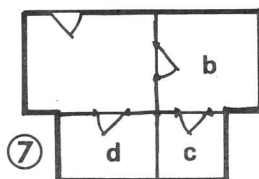
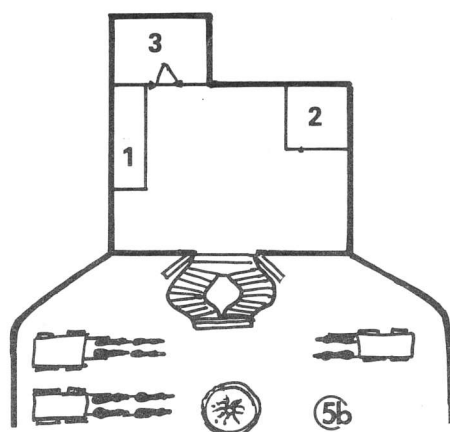
Parchemin trouvé dans l'ancienne maison du comte



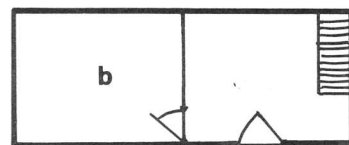
Bois des Enfants



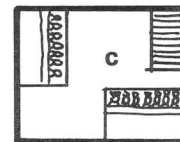
③



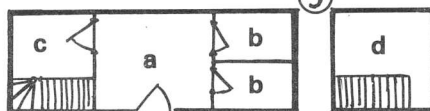
⑦



④



⑤



HISTOIRE DE CONTE

(enchantement/charme)

Sort de magicien de niveau 5

Niveau : 5 — Portée : 15 mètres — Durée : spéciale — Etendue : une personne — Composants : V, S, M — Durée de jet : 8 segments — Jet de protection : spécial.

Ce sort affecte la seule personne sur laquelle il est lancé. En le jetant, le magicien doit nommer un personnage important d'un conte de Perrault, de Grimm ou d'Andersen. La victime prendra alors l'aspect de ce personnage qui doit être de la même race et du même sexe qu'elle, mais pas nécessairement du même âge, et s'imaginera en toute franchise être ce personnage. Elle agira donc comme lui : Petit Poucet semant des cailloux blancs, Chaperon rouge allant chez sa mère-grand, etc.

Le jet de protection est lié à l'intelligence de la victime et se fait comme celui du sort de « charme d'une personne ». De plus, le sort sera brisé automatiquement si le magicien tente de faire du mal à la victime ou si deux individus se prenant pour le même personnage se rencontrent (il y a alors 25 % de chances que l'un d'entre eux devienne fou).

La magicien doit parler une langue connue de la victime pour lancer le sort. Le matériel nécessaire est un livre ou parchemin sur lequel le texte intégral du conte est écrit.

Spécifications techniques pour AD&D

Le petit chaperon rouge

Niveau : 0
PdC : 4
CA : 10
F 7 / I 7 / S 6 / C 7 / D 10 / Ch 13
Align. : Bonne Neutre

Le petit poucet et ses six frères

Age : Paul 10 / André 10 / Martin 9 / Vincent 9 / François 8 / Jean 8 / Poucet 7
Niveau : 0
PdC : Paul 6 / André 6 / Martin 5 / Vincent 5 / François 4 / Jean 4 / Poucet 3
Ca : 10
Les six frères : F 8 / I 7 / S 7 / C 7 / D 7 / Ch 9
Align : Neutres Bons
Poucet
F 6 / I 7 / S 14 / C 6 / D 13 / Ch 5
Align : Bon Droit

Le chat botté

DdC : 2
PdC : 9
CA : 8
F 8 / I 15 / S 15 / C 6 / D 13 / Ch 6
Attaques : 1-2, 1-2 (griffes)
Align : Neutre Droit

La vieille reine

Assassin de niv. 5
PdC : 18
CA : 7
F 12 / I 12 / S 9 / C 7 / D 12 / Ch 17
Attaques : 1-6 (bâton) ou 1-4 (dague) + poison
Align : Mauvaise Chaotique

Peau d'âne

Niveau : 0
PdC : 7
CA : 7
F 7 / I 8 / S 12 / C 12 / D 7 / Ch 18
Align : Bonne Droite

Princes charmants

Guerriers de niveau 3
PdC : Pierre-Henri 11 / Jean-Hector 16 / Paul-Henry 21
CA : 9
F 9 / I 8 / S 8 / C 8 / D 9 / Ch 18
Attaques : 1-8 (épée longue)
Align : Bons Chaotiques

Envoyés du prince

2 guerriers de niveau 2
PdC : 7 et 9
CA : 9
F 10 / I 10 / S 10 / C 10 / D 10 / Ch 10
Attaques : 1-8 (épée longue)
Align : Neutres Droits

La fée Carabosse

Magicienne de niveau 5
PdC : 15
CA : 9-3=6
F 9 / I 17 / S 6 / C 9 / D 17 / Ch 4
Align : Mauvaise Chaotique
Attaques : 1-6 (balai)
Sorts :
I. Détection de la magie
Chute de plume
Projectiles magiques
Sommeil

II. Obscurité
Nuage Puant
III. Boule de feu

La belle au bois dormant

Niveau : 0
PdC : 5
CA : 10
F 9 / I 9 / S 8 / C 7 / D 13 / Ch 18
Ajustements : Réactions + 30 %
Align : Bonne Neutre

Mère grand/Loup-garou (MM p63)

Sous forme humaine
Niveau : 0
PdC : 2
CA : 10
Align : Mauvaise Chaotique
sous forme animale :
ne peut être blessé que par des armes magiques ou en argent ; si quelqu'un perd 50 % de ses PdC contre un loup-garou, il peut devenir loup-garou dans les deux semaines.
CA : 5
Mouv : 15''
DdC : 4+3
PdC : 17
Attaques : 2-8 (morsure)
Align : Mauvais Chaotique

Barbe-bleue, Anne, Jeanne

Guerrier N4 / — / —
PdC : 27 / 4 / 6
CA : 6-4=2 / 9 / 9
Barbe-bleue :
F 17 / I 15 / S 9 / C 9 / D 18 / Ch 5
Align : Mauvais Chaotique
Armes : épée bâtarde
Possède 35po, 20pa, les clés du cabinet
Anne :
F 9 / I 9 / S 9 / C 9 / D 9 / Ch 9
Align : Neutre Droite
Jeanne :
F 9 / I 9 / S 9 / C 9 / D 12 / Ch 15
Align : Neutre Droite

Ogre (MM p75)

DdC : 4+1
PdC : 21
CA : 5
Mouvement : 9''
Intelligence faible
Align : Mauvais Chaotique
Il mesure 3 m et se bat à la massue
Cet ogre a le pouvoir d'autopolymorphose à volonté.

Cendrillon

Niveau : 0
PdC : 3
CA : 10
F 9 / I 9 / S 9 / C 9 / D 9 / Ch 17
Align : Neutre Bonne

Le prince et ses invités

Tout le monde dans la salle est CA9
33 % des hommes sont guerriers de niveau 2 à 4, armés d'épée. Tous les autres, ainsi que les femmes, sont niveau 0.
Il n'y a aucun Mauvais dans la salle.
Le prince est guerrier niveau 3, armé d'une épée. Il a 15 en force et 18 en charisme.
PdC : 18
Align : Neutre Bon

Les bûcherons

la mère :
Niveau : 0
PdC : 6
CA : 9
F 15 / I 7 / S 10 / C 15 / D 8 Ch 9
Align : Neutre Chaotique
le père
Guerrier niveau 2
PdC : 15
CA : 8
F 18,80 / I 7 / S 7 / C 17 / D 15 / Ch 8
Align : Neutre Chaotique
Armes : Hache de bataille, hache de lancer

L'ogre, sa femme et ses filles

CA : 5	5	8
Mouv : 9''	9''	9''
DdC : 4+1	4+1	1+3
PdC : 20	17	9,8,8,7,5,4,10
Domm. : 1d10	1d6	1d4
Align : MC	NC	MC

Blanche Neige

Niveau : 0
PdC : 7
CA : 10
F 13 / I 15 / S 15 / C 9 / D 10 / Ch 18
Align : Bonne Droite
Arme : balai 1d6

Les sept nains :

Guerriers niveau 1					
PdC : 7,7,6,6,5,10,2					
CA : 8 (gilet de cuir)					
F	I	S	C	D	Ch
9	9	9	9	9	17
9	9	9	9	9	17
9	9	9	9	17	9
9	9	9	17	9	9
9	9	17	9	9	9
9	17	9	9	9	9
17	9	9	9	9	9

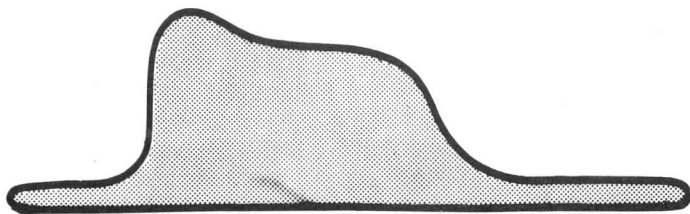
Align : Bons Droits
Armes : pics 1d6+1, hache de lancer 1d6, hache de bataille 1d8, morning star 2d4.

Charles Perrault dit « le Roi des contes »

Magicien Elfe niveau 11
PdC : 32
CA : 9-6=3 (il a un anneau -2)
F 10 / I 18 / S 9 / C 7 / D 18 / Ch 11
Align : Neutre Droit
Armes : Bâton et dague
Sorts :
I. 4 Sommeil
II. Détection du mal
Détection de l'invisible
PES
Images de miroir
III. 4 Suggestion
IV. 2 charmer un monstre
2 Oeil de sorcier
V. 3 Histoire de conte

Table des rencontres dans la forêt :

15 % de chances par tour, jouer 1d8.
Retirer si l'heure ou les circonstances ne permettent pas cette rencontre.
1. Le Petit Chaperon Rouge allant chez sa mère grand.
2. Le Petit Poucet et ses frères perdus dans la forêt.
3. Le Chat Botté se rendant en (4).
4. La vieille reine déguisée en paysanne cherchant la maison des nains.
5. Les Sept Nains rentrant chez eux après le travail.
6. Peau d'Ane.
7. Un Prince Charmant.
8. Les envoyés du prince essayant à toutes les femmes une pantoufle de verre.



L'Ultime Epreuve

Réponse de l'auteur



On efface les « erreurs de jeunesse »

Après la lecture assidue de ce banc d'essai, au demeurant fort intéressant, il m'a paru nécessaire d'en éclaircir les points obscurs relevés, et de remédier au plus vite aux quelques erreurs techniques. Une feuille d'errata est déjà imprimée afin de corriger les diverses erreurs d'imprimerie et « coquilles » habituelles. Mais pour le moment, je ne traiterai que des points importants où, vous joueurs, pourriez vous poser quelques questions et casser ainsi le rythme nécessaire à tout jeu de rôle.

Tout d'abord sur les deux points soulevés dans l'article qui pourraient nuire à la bonne marche de la partie. Ces deux points étant surtout dus à une interprétation différente. « Mea Culpa », il est parfois difficile d'expliquer ce qui est flagrant pour soi.

Le premier concerne le combat et plus précisément l'utilisation de la séquence et des rounds.

La séquence dure 15 secondes et est divisée en 3 rounds de 5 secondes. Que se passe-t-il exactement lorsqu'un combat s'engage ? Pour la première séquence, le problème ne se pose pas, chacun utilisant le 1^{er} pour prendre son arme et donner quelques directives, le 2^e pour se déplacer et enfin le 3^e pour l'attaque directe.

Les personnages qui ont attaqué en combat rapproché à cette première séquence, se sont lancés sur l'adversaire (action réciproque pour lui). L'attaque a donc été plus une charge qu'un combat de coups et de parades, chacun ayant essayé de porter un coup rapide. Les cinq secondes du dernier round sont donc largement nécessaires pour cette tentative. Le combat étant entamé, les coups et les défenses vont s'affiner, chacun cherchant le point faible de son adversaire. C'est pour cette raison que la séquence entière (15 sec.) sera utilisée pour cette deuxième tentative de coup porté.

Prenons un exemple concret de combat :

Ex. : trois aventuriers entrent dans une salle, où deux guerriers de la destruction les attendent.

La 1^{re} séquence commence.

1^{er} round : les aventuriers prennent leur arme ou en changent, tout en se donnant de brèves consignes. Les guerriers font de même.

2^e round : deux aventuriers et deux guerriers s'avancent pour s'affronter, tandis que le troisième préfère décocher tout de suite une flèche sur un des guerriers (ceci constituant son attaque pour la séquence).

3^e round : le combat s'engage avec rudesse pour les quatre combattants, chacun essayant de porter un coup (lancer du d100), tandis que le troisième aventurier range son arc et se saisit de son épée.

2^e séquence :

La bataille fait rage entre les deux guerriers et les deux aventuriers, chacun tentant de toucher l'adversaire (lancer du d100). Cette tentative est la seule possible durant la séquence. Toute autre action est interdite.

Le troisième aventurier, quant à lui, fait son mouvement et attaque à son tour l'un des guerriers (lancer du d100, constituant l'attaque pour la séquence).

3^e séquence :

Le combat est général : lancer du d100 pour chaque attaquant. Si l'un d'eux veut reculer, il pourra le faire mais perdra la possibilité de tenter une attaque (pas de lancer de d100) pour cette séquence. Les 15 secondes étant utilisées pour le recul défensif et le mouvement décidé.

Comme on peut le remarquer, seule la première séquence a utilisé les trois rounds dans un ordre précis. A partir de la deuxième séquence, quand l'action est entamée, il ne s'agira plus de rounds déterminés, mais simplement de découpages permettant au Meneur de Jeu de régler des mouvements, changement d'arme ou fuite. N'oubliez pas que ces actions seront simultanées et il est difficile à un seul MJ de les mener au même moment. C'est donc à la logique que devront faire appel les joueurs et le MJ, en se servant de ce découpage de la séquence pour savoir ce qui est possible de faire ou de tenter.

Le deuxième point concerne la magie.

Quand reprend-on des sorts ?

Il s'agit ici d'un problème posé par l'interprétation du mot « choisir » un sort. Quand votre Force Magique le permet, vous êtes capable de mémoriser des sorts. Vous allez donc les choisir, toujours en fonction de votre FM et les noter sur votre feuille de personnage. Ces sorts seront les seuls connus de vous, il n'est pas question d'en changer. Seuls les sorts notés sur la feuille de personnage sont utilisables. Plus tard, lorsque votre FM sera plus élevée, vous pourrez rajouter des sorts déjà connus. Ex. : votre Force Magique est de 35. En vous référant au tableau, vous avez la possibilité de mémoriser deux sorts que vous choisirez sur la liste. Vous voyez que quatre sorts seulement entrent dans votre choix (sorts de FM 30 à 35). Vous choisissez le sort de Soins et celui de Sommeil que vous notez sur votre feuille. Avec leur fréquence et effet. Au cours des aventures, vous pourrez donc utiliser ces deux sorts à l'exclusion de tout autre.

Vous remarquez que le sort de Soins a une fréquence égale à 3 par jour et celui de Sommeil de 1 par jour. C'est donc au total 4 lancers de sort utilisables par jour. Le lendemain, vous pourrez bien entendu réutiliser ces sorts dans les mêmes conditions.

La fréquence détermine le nombre maximum d'utilisation d'un sort dans un temps déterminé avant d'oublier ne serait-ce qu'un mot de la formule.

Si vous utilisez trois fois de suite votre sort de Soins, il vous sera impossible de l'utiliser une quatrième fois, car le type de concentration propre à ce sort vous aura fait oublier quelques mots de sa formule. Vous devrez donc attendre le lendemain pour que votre mémoire se rappelle les quelques mots oubliés de ce sort.

Par contre, vous pouvez toujours utiliser le sort de Sommeil (si ce n'est déjà fait) qui, lui, utilise une autre formule et un autre type de concentration.

En résumé, la magie est un art compliqué et fatigant.

Passons aux points techniques où des modifications s'imposent.

Le saut en hauteur

Le malus de -10 % s'applique non par mètre supplémentaire à 1 mètre, mais par 20 cm supplémentaires.

Ex. : avec un potentiel de 40 %, vous aurez seulement 20 % de chance de réussir un saut de 1,40 m.

La hauteur maximum sera fixée à 2,40 m (histoire de battre le record du monde).

En plus de ces malus, le Meneur de Jeu rajoutera des malus dus à l'équipement : en règle générale -10 % par objet encombrant (sac, épée, cape, armure, etc.). Mais ces malus peuvent être augmentés à la guise du MJ suivant l'encombrement de ces objets (ex. : gros sac rempli = -40 % etc.).

Le saut en longueur.

Tout d'abord, fixer un maximum pour ne pas voir des héros sauter plus de 12 mètres. Celui-ci sera donc fixé à 9 m (nouveau record du monde...). de plus, le saut facile ira de 1 à 3 mètres. On appliquera donc un malus de 10 % par mètre supplémentaire à 3 m et un bonus de 20 % pour un saut de 2 m (en dessous, trop facile !). Et ça, toujours avec les malus dus à l'équipement comme pour le saut en hauteur.

Enfin, pour finir, car ma petite tête va exploser, **le passage de « l'Ultime Epreuve »...**

J'en entend déjà qui sifflent, boudent, râlent, etc...

Patience, un passage avec scénario est prévu et sortira avec les Chroniques de Lynais et les règles additionnelles. En attendant, faites prendre de l'expérience à vos personnages. D'autres points sont certainement à soulever, mais j'espère que chacun saura adapter telle ou telle partie de la règle. Celle-ci n'est pas rigide et en aucun cas déterminée à tout jamais. C'est en cela que le jeu de rôle apporte un « plus », car il n'a pas de fin en soi, il n'amène qu'une structure de base permettant de jouer et d'utiliser l'imagination, tout en gardant un certain réalisme.

J'espère que ces quelques éclaircissements le seront assez pour vous, et je tiens avant de conclure, à retirer mon casque et mon armure afin de saluer toute l'équipe de Runes en leur jurant que je ne mettrai jamais de pièges à souris dans un de mes scénarios.

Fabrice CAYLA



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

L'anniversaire

« La route dessinait son tracé imprécis au milieu des champs blancs. La neige, tombée cette nuit, atténuait les contrastes et adoucissait les contours. Tout était blanc, la route, le fossé, les forêts au loin, les montagnes et même le ciel. Les aventuriers, emmitoufflés dans leurs épais manteaux, avançaient lentement sur la route vers Haryn, première étape de leur voyage. Leurs pensées évoluaient à la vitesse de leurs pas : lentement, heure après heure, à chaque changement du paysage, à chaque virage de la route. Il y avait bien longtemps que leur épée n'avait pas servi l'Equilibre.

En fin de journée, ils se présentèrent devant un gros bourg fortifié, en partie dressé sur une butte. A ses pieds, la ville basse s'étendait en une longue dentelle bizarrement découpée, grise sur fond blanc. Ils passèrent la porte principale de l'enceinte qui était entrouverte, lorsque trois gardes, frileusement serrés contre un brasero, les apostrophèrent : « Bonjour, voyageurs, bienvenue à Haryn. Veuillez vous présenter et dire ce que vous venez faire dans notre bon bourg ». Le ton monocorde des gardes ne semblait cacher aucune malice ou méchanceté.

Après s'être présentés, les aventuriers furent autorisés à circuler dans l'enceinte du fort. Les gardes les laissèrent sur place et retournèrent vite vers la maigre chaleur du brasero.

Le donjon occupait le fond de la grande cour du fort. Tout autour, collées contre la muraille, des bâtisses et des échoppes affichaient leurs couleurs tapageuses. La plupart des métiers étaient représentés. Sur la gauche, à côté du groupe, une petite maison basse faisait office d'hôtel de police. Des gardes entraient et sortaient, en général deux par deux. Un peu plus loin, un enclos contenait quelques chèvres transies par le froid. Des poules picoraien alentour et parfois couraient à toute vitesse de l'autre côté de la basse-cour pour se réchauffer.

Encore plus loin l'écurie. Odeur de crottin qu'un palefrenier remplaçait par une odeur de paille fraîche. Derrière le donjon, des maisons aux poutres bien équarries, à la chaux récente. Des fleurs aux fenêtres, du vernis sur les portes, des toits d'ardoise. Sûrement les maisons des notables. Enfin, sur la droite, coincée entre deux commerces, l'auberge avec sa porte basse et sa fenêtre embuée.

La porte s'ouvrit sur des chants, des rires, des grosses voix d'hommes. Bouffée de chaleur au visage...

La petite salle était pleine à craquer de gens de toute taille, de toute classe. Les aventuriers se frayèrent un chemin jusqu'au comptoir. Derrière, une femme servait aux clients bière sur bière sans reprendre une seconde son souffle.

Nombreuses furent les personnes qui s'approchèrent d'eux et, voyant qu'ils étaient étrangers à Haryn, qui leur souhaitèrent la bienvenue.

Il ne fut pas dur de se renseigner sur le pourquoi de cette fête. C'était le dixième anniversaire du passage de la Porte par Martil, un jeune du pays. Très doué dans le métier des armes, des joutes et des douces romances aux jeunes filles, il avait servi l'Equilibre et était devenu rapidement un Héros. Il combattait alors dans la Grande Armée, de l'autre côté de la Porte, sur un autre monde. C'était un grand honneur pour Haryn d'avoir eu un tel enfant.

Un air froid arrêta les conversations. Les regards se tournèrent vers l'entrée. Porte ouverte. Soldat dans l'encadrement. Les mains posées sur le ceinturon. Un pas, puis un autre. Il fut dans la pièce. Deux gardes le suivirent. Recul de la foule. Toujours le silence. La neige fondait sous ses bottes.

« Vous savez ce que notre Seigneur a ordonné ! Pas de fête ! Il semblait que l'ordre était clair ! La journée de demain sera dure, de même que les suivantes. Les terres sont gelées, les loups affamés s'approchent du bourg et les bandits rôdent. Les impôts vont devoir être levés et tout ce que vous pensez à faire, c'est de festoyer ! Dispersez-vous et rendez chez vous. »

Murmures désapprobateurs. Regards aux voisins de table. Résignation. Lent mouvement vers la sortie...

Galilan s'arrêta et reprit son souffle. Pourquoi avait-il dit « les aventuriers » et non « moi et mes amis » ou « nous ». Enfin...

L'auditoire, suspendu à ses lèvres, regardait ce noble vieillard fêtant ce soi-là ses soixante-treize ans. Silence. Seul, le sifflement des bûches humides dans l'âtre de la cheminée rappelait que le Temps s'écoulait. Inexorablement.

Galilan reprit...

L'histoire que ce noble vieillard évoque à ses enfants et petits enfants peut servir de base à un scénario de l'Ultime Epreuve, ainsi qu'à tout jeu d'Epopée Fantastique. Les aventuriers seront entre 4 et 6 et seront Novices.

Reprenons l'histoire là où nous l'avons laissée, mais oublions pour un moment Galilan :

Lorsqu'ils sortirent de l'auberge, les aventuriers se feront remarquer par Guril, le premier intervenant, capitaine des gardes. Il leur demandera poliment ce qu'ils font ici dans l'auberge et ce qu'ils font plus généralement à Haryn. La réponse la plus probable à la dernière question étant « on passait par là », Guril invitera les aventuriers au nom de son Maître, Beranim, Seigneur d'Haryn.

L'entrée dans le donjon sera sans problème. Les gardes, à la vue de leur capitaine, laisseront passer le petit groupe. Pendant le trajet, Guril répondra dans la mesure du possible à toutes les questions que se posent les joueurs. En particulier, si on lui demande

pourquoi il a dispersé les gens de l'auberge, il répondra qu'il devait le faire, d'une part pour rappeler à tout le monde que la Destruction vient les menacer jusque sous leurs remparts et qu'ils doivent rester vigilants, et que d'autre part, de dures journées les attendent car — les réserves de nourriture du village baissant à vue d'œil — il faut chasser sans arrêt et souvent sans succès.

Beranim, tranquillement assis à sa table dans la salle principale surchauffée, les recevra cordialement et les invitera à partager son repas. Nourritures et vins abondent.

Beranim engagera la conversation sur des sujets sans importance (le temps, l'état de la route, les autres régions qui lui sont inconnues...) puis demandera aux aventuriers un petit service. Au plus profond de son donjon, dans des couloirs sans fin et des catacombes toujours noires, vit une créature maléfique qu'il n'a jamais pu détruire. « Peut-être que vous pourriez y arriver, vous, nobles guerriers ? »

Il ajoutera qu'il n'a jamais pu le faire car ses gardes sont trop couards et trop peu expérimentés. Il sera prêt à bien récompenser les aventuriers : 500 Aris par personne.

S'ils acceptent, il les mènera dans les caves du château.

Il leur montrera la grille qu'il a fait mettre quelques années auparavant pour marquer la limite du « territoire interdit », territoire où la « bête » sévit.

Il ouvrira la grille et laissera les aventuriers s'y engager. Quand il sera seul, il cadenassera la grille et descendra au niveau inférieur par la porte secrète (a) contempler le triste sort de ses nouveaux prisonniers.

En effet, tout ce qu'il a fait ou dit jusqu'à présent n'était que pure invention ou machination. Son but est de faire, de « fabriquer » des soldats de la Destruction. Grâce à des plantes qu'il seul Guril connaît, il peut, en accoutumant des personnes à en boire, annihilier toute volonté et à les transformer en zombies.

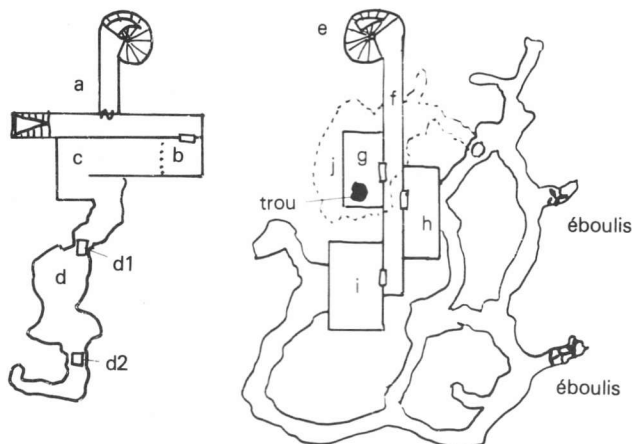
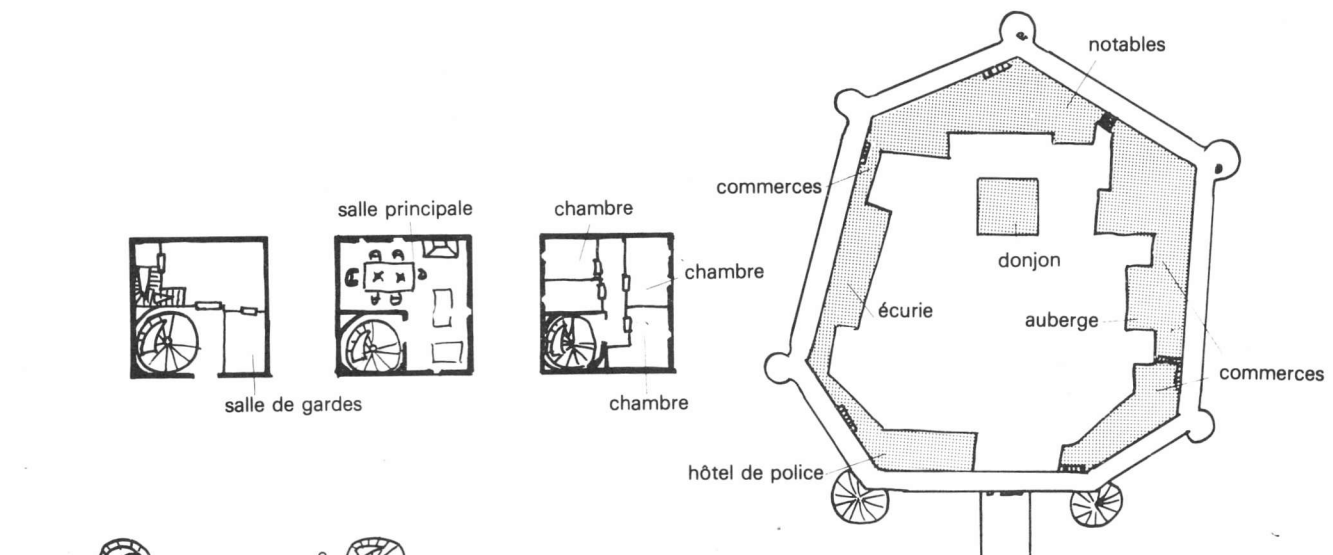
Dans la galerie (d), il y a deux trappes 1 & 2. Elles mènent toutes les deux à la salle (i) à l'étage inférieur. Beranim viendra les narguer à travers le petit judas de la lourde porte fermée. Il attendra le soir pour venir leur porter à boire (et commencer à les droguer).

Pendant tout le temps de détention, les aventuriers n'auront guère de possibilité d'évasion. Mais, s'ils pensent à sonder les murs, ils s'apercevront qu'un des murs sonne creux. Quelques bons coups d'épaulé plus tard, ils se retrouveront de l'autre côté de la salle dans de noires cavernes. C'est un véritable monde souterrain avec une multitude d'habitants (rats, araignées...). Il ne leur reste plus qu'à sortir de cette mauvaise passe et à remonter s'occuper du Seigneur et de son capitaine des gardes.

Une fois tout cela terminé, les aventuriers seront fêtés par les villageois.

Un épilogue possible pourrait être celui choisi par Galilan :

« La neige s'était arrêtée de tomber depuis environ une heure. Ils étaient entourés par les villageois lorsque l'un des habitants leva brusquement les yeux vers le ciel étoilé. "Regardez..." Une étoile filante traversait la voûte noire et finissait de mourir... ou commençait de naître. »



Spécifications techniques pour
l'Ultime Epreuve.

Beranim
Soldat de la Destruction
Epée longue
PA : 70 %, PdV : 22, FM : 50
Sorts : au choix
Cotte de maille

Guril
Soldat de la Destruction
Epée courte, dague
PA : 75 %, PdV : 27, FM : 40
Sorts : au choix
Cuir

Hommes de confiance (2)
PA : 30 %, PdV : 15
Cuir
Nécrophages (2)
2 pinces : PA : 60 %, dégâts : 1-4
Projection d'acide : PA : 60 %, dégâts 1-8
Pr.N : 3 (carapace)
PdV : 12
V : —

Dans la chambre de Beranim, un coffre plein de vêtements. Il y a un double fond contenant 3 000 Aris, 10 gemmes (5 à 100 Aris, 5 à 500 Aris).

d : galerie non éclairée. Humidité suintant des parois, comme à l'étage inférieur.
d1, d2 : 2 trappes menant par des conduits dans la salle i.

e : escalier en colimaçon.

g : salle de « débarras ». Les corps gênants sont jetés dans le trou au centre de la pièce. Beranim et Guril savent qu'il y a en dessous des nécrophages.

h : salle de torture. Grande table avec instruments.

i : salle des prisonniers. Lourde porte fermée à clef et barrée. Un petit judas sur la porte pour regarder et pour passer l'eau et la nourriture des prisonniers.

j : salle des nécrophages.

PETITES ANNONCES

• David Messika, 15 ans, cherche personnes, entre 14 et 18 ans, intéressées par D&D, Space Opéra et autres jeux de rôle, en vue de fonder un club à Yvry-sur-Seine. Téléphonez aux heures des repas au (?) 670.73.61.

• Lillois !... le club de jeux de Villeneuve-d'Ascq vous attend tous les vendredis de 20 h à 1 h et les samedis de 20 h à 4 h 30, au LCR des Chaumières. Jeux pratiqués : AD&D, Daredevils, V & V, Space Opera, Call of Cthulhu...

• Hé ! les warriors ! à Bruxelles, un club de Donjons et Dragons, répondant au nom de Club des Lycanthropes, vient d'ouvrir ses portes. Pour tous renseignements, contactez Barbara Laitem, 47, rue Renkin, 1030 Schaerbeek, Bruxelles. Tél. 216.90.01.

• Fanatiques de « Cosmic encounter » (je

sais, ce n'est pas un jeu de rôle, mais il s'en approche beaucoup), si vous êtes intéressés par des échanges de jurisprudence, mais surtout de pouvoirs inédits (j'en ai une douzaine), de lunes inédites (mon jeu comprend 200 lunes différentes) ou des règles optionnelles, je serai enchanté de pouvoir correspondre avec vous. Bruno Faidutti, 2, rue de la Petite Loge, 34000 Montpellier.

• « Dans la sombre vallée de la Fensch (quelque part en Lorraine) son souffle rougeoyant avait disparu, le martèlement de ses pas et le froissement de ses ailes s'étaient éteints. Un soir, quelques aventuriers, venus d'on ne sait où, décidèrent d'en finir avec cette légende. Très vite, ils s'aperçurent que le monstre était là, plus puissant que jamais. Après un combat sanglant, ils convinrent de revenir le combattre tous les premiers samedis soir du mois dans la petite ville de Fontoy (57), ainsi que tous les troisièmes samedis

soir du mois dans la cité de Joeuf (54). Et jurèrent de le faire tant que "le Dragon des Hauts-Fourneaux" resterait en vie ».

Par ce texte, nous avons le plaisir de vous faire savoir qu'un nouveau club de Jeux de Rôle vient de naître dans notre région.

Pour toutes informations complémentaires, écrire aux adresses suivantes :

Bouly Thierry, 7, Rempart St-Thiebault, 57000 Metz ;

Baehr Michel, 15, rue des Alliés, 57240 Knutance. Tél. (8) 285.08.32.

• Cherche des auteurs de SF, Fantastique, Heroic Fantasy, Polar, Aventures... Tous les tons permis. Envoyer toute correspondance à Emission « Espace-Temps » - Radio Pyrénées Atlantiques - 18, rue Latapie, 64000 Pau ou à Robert Hermo, route de Lourdes, 64420 Limendous.

• Le Club de SF angevin Vopaliéc-SF vient de créer une section Jeux. Un supplément à la revue Vopaliéc-SF, uniquement consacré aux jeux vient de paraître. Diplomacy, D&D, Cosmic Encounter, Wargames... Pour tous renseignements écrire à Vopaliéc-SF, 37, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers, ou appeler le (41) 68.40.15.

OHÉ LES CLUBS !

Clubs déjà présentés :

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

« Enfer et Contre Tout »
3, rue Sainte-Melaine
Boutique Ordifacé
35000 Rennes (99) 30.13.10
Présentation : Runes 5.

« Le Dragon Ludique »
LEP du Bois
31110 Luchon
Présentation : Runes 5.

« Jeronimo »
7, rue Poincaré
30000 Nîmes (66) 84.26.43
Présentation : Runes 5.

« La Guerre en Pantouffles »
Maison Pour Tous Bonne Veine
Avenue André-Zénatti
13012 Marseille
Présentation : Runes 5.

« Club de Luminy »
70, route Léon-Lachamp
13009 Marseille
Présentation : Runes 5.

« Alter Ego »
Maison de l'Enfance
50, place des Géants
38000 Grenoble
Présentation : Runes 5

« Club du Jeu de l'Oie »
3, place Charles-Félix
06000 Nice
Présentation : Runes 5.

Voici d'autres clubs :

« Les Portes de l'Aventure »
S.S. 6/53 rue des Catiches 59000
M.J.C. Haubourdin
59320 Lille

Président : Didier Milville
Date de création : 3 sept. 1982
Inscrits : 24
Horaires : 20 h
Cotisation : 28 F/an + 5 F/mois
Jeux pratiqués : D&D, RuneQuest, Diplomacy, Wargames...
Manifestations : Tournoi avec Villeneuve d'Ascq et Tourcoing, février 1983.
Projets : Tournoi D&D en février-mars 84.

« Club Rouennais de Jeux d'Histoire CRJH »
Maison Saint Sever
12, rue Saint-Julien
76100 Rouen

Président : Yann Guibert
Date de création : septembre 80
Inscrits : environ 50
Horaires : du vendredi au samedi, de 19 h à 2 h
Cotisation : non encore fixée, mais inférieure à 60 F
Jeux pratiqués : D&D, La Flèche et l'Épée, Les Aigles, Squad Leader, Cosmic Encounter, Runequest.
Manifestations : réunions publiques annuelles en mai-juin

« Club d'Histoire par la Figurine »
10, rue J.F.-Kennedy
Centre socio-culturel
54130 Saint-Max

Président : Michel Dubuisson
Date de création : 1^{er} mai 1982
Inscrits : 20
Horaires : mercredi 17-20 h, samedi 20 h, dimanche 14 h
Cotisation : 100 F
Jeux pratiqués : figurines de collection, Wargames, D&D, Stratégie
Manifestation : expositions 19 juin
Projets : conventions, expositions, concours.

« Les Insomniaques »
Jean-Michel Alicot
Chalet le Maribel
74350 Cruseilles (50) 44.20.68

Président : Jean-Michel Alicot
Date de création : juillet 83
Inscrits : 13
Horaires : samedi 14-19 h
Cotisation : 50 F/an
Jeux pratiqués : D&D, C&S, Daredevils, GammaWorld.

« Club Jeux de Rôle »
M.J.C. de Douvaine
74140 Douvaine

Président : M. Planchamp
Rue des Acacias, 74140
Date de création : printemps 83
Inscrits : une dizaine
Horaires : variable
Cotisation : 30 F
Jeux pratiqués : AD&D, C&S
Manifestations : ponctuelles

« Pays des Rêves et des Cauchemars »
Eric Masson
Résidence Houille Blanche, Ch 216
57, avenue du Grand-Châtelet
38029 Grenoble Cedex

Président : Eric Masson
Date de création : novembre 82
Horaires : vendredi 20 h, samedi 20 h
Cotisation : 20 F/an, subventions d'environ 100 F/an
Jeux pratiqués : surtout D&D, un peu GammaWorld
Remarques : grand nombre d'étudiants de l'INPG

« Club Loisirs Dauphine CLD »
Université Dauphine Paris IX
1, place du Maréchal de Lattre de Tassigny
75016 Paris (1) 505.14.10 poste 2437

Président : Pierre Durieux
Date de création : octobre 82
Horaires : 12-20 h ou 22 h, sauf samedi 12-16 h
Lieu de réunion : salle B116-B118
Inscrits : 200 +
Cotisation : 70 F (pour l'extérieur)
Jeux pratiqués : tous les jeux de simulation, surtout AD&D
Manifestations : tournoi mai 83
Projets : un tournoi par mois

« Les Paladins des Traboules »
1, rue du Garet
69002 Lyon 836.34.30

Président : ?
Date de création : ?
Horaires : vendredi 20 h à 1 h, dimanche 14 h à 19 h
Inscrits : une vingtaine
Cotisation : ?
Jeux pratiqués : D&D, Runequest, Ultime
Epreuve...

« Les Ours Mal Léchés »
12, boulevard de la Guyane
94160 Saint-Mandé (1) 328.19.93

Président : Martin Colo
Date de création : octobre 83
Inscrits : une dizaine
Horaires : téléphoner ou écrire
Cotisation : 5 F par séance + 30 F droits d'entrée
Jeux pratiqués : AD&D, D&D, Civilization, Diplomacy, La Flèche et l'Épée...

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

Tournoi Bénédicte Game Club - Anti-Mythe.

Le 15 octobre dernier, à Paris, a eu lieu un championnat de Jeux de Rôle, organisé par le **Bénédicte Game Club** et le **Club Anti-Mythes**. Ce tournoi a réuni 100 joueurs répartis en 20 tables de 5. Le donjon, de niveau 5, de M. Bonnetier, assisté de MM. Lacosse et Gioux, était joué en duplicate. Notons que l'une des tables a joué avec une maquette en trois dimensions du donjon, maquette absolument magnifique.

Le classement (individuel) est le suivant : 1^{er} Perrin (clerc) 280 pts, 2^e Guyot (magicien) 279 pts, 3^e Louvet (voleur) 277 pts, 4^e Moulin (guerrier nain) 275 pts. Première place féminine : Mlle Lorian (magicienne) 222 pts.

Les lots ont consisté en bons d'achat offerts par le **Bénédicte Game Club** et l'**Oeuf Cube**. Chaque participant a reçu une figurine offerte par l'**Oeuf Cube** (!).

Belle manifestation !

Deuxième rencontre de JdR à Orgeval

Ce qu'il y a de bien avec RUNES, c'est que vous pouvez rester tranquillement chez vous, bien au chaud, tous les événements importants vous sont racontés et vous pouvez prétendre y avoir participé. Ainsi, par exemple, vous auriez pu être à Orgeval en région parisienne, les 22 et 23 octobre, et participer à la **Deuxième Convention de Jeux de Simulation** organisée par la librairie *Le Cercle* au Centre Art de Vivre. Vous auriez pu y rencontrer une grande quantité de gens intéressants. Des distributeurs, tout

d'abord, qui étaient venus les bras chargés de toutes sortes de nouveautés : *Jeux Descartes*, *Jeux Actuels*, *International Team*, etc... Des revues spécialisées ensuite : *Jeux et Stratégie*, *Casus Belli* et même *Runes*, sans oublier le tout nouveau *Journal du Stratège*. Des créateurs de jeux, enfin : Jean-Jacques Petit, Jean-Pierre Defieux, Fabrice Cayla (**l'Ultime Epreuve**), Stéphane Daunier (**Légendes**), Xavier Jacus, Marco Donadoni (**Magikon**) et j'en oublie... Vous auriez pu assister à des démonstrations de jeux organisées par leurs auteurs, vous auriez pu discuter avec ceux que vous rêvez de rencontrer. Vous avez vraiment raté quelque chose d'important. Ce n'est pas tous les jours que le « gratin » du jeu de simulation se trouve réuni sous le même toit dans une ambiance détendue, prêt à échanger des idées, des informations, des projets et même des rêves. Tant pis. Vous y serez peut-être l'année prochaine, à moins que vous préférerez qu'on vous le raconte... Mais, rassurez-vous, il y avait déjà beaucoup de monde, même des nouveaux venus, petits, avec des grandes oreilles (comme le dit la chanson) et nous pouvons espérer que la prochaine Convention réunira plus de membres et de participants, même si vous ne vous déplacez pas.

Convention Sup'Aéro III Toulouse

Rien n'y manquait ! Ni les personnes, ni les jeux. La Convention III Sup'Aéro du 3&4 décembre à Toulouse, organisée par le Club D, dans les locaux de l'ENSAE a ravi tout le monde.

Un tournoi de AD&D, de niveau 5, était au centre de la manifesta-

tion. 115 joueurs, répartis en 23 tables ont transpiré et donné le meilleur d'eux-mêmes pendant ces deux jours marathon. Signalons que le donjon avait nécessité pas moins de 6 créateurs pendant un mois et demi !

Une bonne idée des organisateurs : chaque table a reçu un set de lots ! Il faut remercier à ce propos l'**Oeuf Cube** (une figurine par participant !), Descartes — Paris, Toulouse et Toulon — Jeux Actuels, Game's (Halles) et Stratéjeux pour la montagne de lots qui a inondé cette manifestation !

Il est à remarquer qu'une bonne partie de la France était représentée. Une quarantaine de joueurs, en effet, venaient de Toulon et de sa région, de Nîmes, Nice, Montpellier, Bordeaux et Paris.

Qui dit convention, dit multiplicité des jeux. Les autres JdR n'étaient pas en reste. Il y a eu des démonstrations de *Légendes*, *AD&D*, *Call of Cthulhu*, *Space Opéra*, *Runequest*, *Traveller*, *Daredevils*, *Superworld*, *Villains & Vigilantes*, *Chivalry & Sorcery*, *Star Fleet Battle*... Vous voyez, presque rien n'y manquait.

Parmi les personnalités présentes, il faut signaler : Didier Guiserix de *Casus Belli*, Michel Serrat de la Ligue Provence Côte d'Azur (ex PBCV), Henri Balczesak de *Runes* et les créateurs de *Légendes*. Les médias ont accordé toute l'importance que réclamait un tel événement : FR3 y a consacré son journal du soir, France Inter était aussi présente, ainsi que la presse (*La Dépêche*).

Quelques chiffres pour finir : pour se réparer de ses émotions, on a englouti quelques 30 kg de paté, 15 kg de pizzas, 40 kg de pain et bu plus d'un millier de boissons. Tout cela pour jeter environ 10 000 dés à vingt faces !

Un week-end qui laissera des souvenirs à beaucoup d'entre nous ! La prochaine Convention ? courant mai 84...



Les jeux de rôle continuent leur irrésistible percée, aussi bien en France qu'aux Etats-Unis ou en Angleterre. Mais cette évolution marque la fin de l'hégémonie de Donjons et Dragons parce que les nouveaux joueurs ont un choix fantastique de jeux qui investissent une multitude d'époques et d'univers. Il est bientôt fini le temps où seuls quelques courageux précurseurs osaient s'intéresser à autre chose qu'au jeu le plus pratiqué.

Signe des temps, les traditionnels tournois sont en train de se transformer en véritables conventions au cours desquelles ont pu découvrir et pratiquer des jeux nouveaux. Le fanatisme passionné, l'exclusive hautaine et le sarcasme blessant des « vieux de la vieille » n'empêchent plus les jeux méconnus de connaître le véritable succès auquel ils peuvent prétendre. Les clubs voient déferler des hordes de nouveaux amateurs qui ne sont plus impressionnés par les frangilistes inspirés qui les regardaient avec pitié lorsqu'ils osaient avouer qu'ils ne parlaient pas la langue de Shakespeare. Fini le temps des complexes, on va pouvoir commencer à jouer à toutes sortes de jeux, nouveaux ou anciens. N'est-ce pas le rêve que nous faisons tous secrètement ?

Alors, ouvrons les yeux bien grands, parce que des nouveautés en cette fin d'année, il y en a.

Jusqu'à présent, il était difficile de parler des jeux français, parce qu'il n'en existait pas. Mais ça a changé depuis la parution en français de *D&D* et depuis que *L'Ultime Epreuve* est apparue sur les rayons de nos boutiques préférées, suivie de peu par *Légendes*. Commençons donc, pour une fois, par parler des nouveautés françaises.

Fabrice Cayla, l'auteur de *L'Ultime Epreuve*, travaille d'arrache-pied à la finition des *Chroniques de Linaïs*. Un livre épais comprenant des règles avancées (des métiers, des religions, des règles plus précises de combat, des additions au système de magie), des scénarios pour jouer concrètement le passage de *L'Ultime Epreuve*, une nouvelle et des révélations détaillées sur le monde de Linaïs. Ce jeu qui est apparu comme peu ambitieux et qui a su initier correctement aux jeux de rôle tout un public qui se décourageait devant l'épaisseur des livrets de *D&D*, ce jeu qui est aussi accessible que *Worlds of Wonder* du *Chaosium* et aussi cohérent que *Runequest*, va devenir un jeu que même les plus avertis des joueurs pourront prendre au sérieux. Parce que jusqu'à présent, il faut bien l'avouer, les anciens du JdR ne s'y sont pas vraiment intéressés, ce

qui est normal, puisqu'il ne s'adressait pas à eux, mais plutôt à un nouveau public qui ne demandait qu'à être initié simplement et clairement. *Jeux Actuels* est un éditeur courageux qui a su faire le nécessaire pour que les premiers pas des néophytes soient bien faits. Mais cela ne l'empêche pas de penser aussi aux joueurs « avancés » puisqu'il vient d'annoncer la sortie prochaine de nombreuses nouveautés qui pourront convenir à tous les jeux médiévaux fantastiques. En plus des prochains modules prévus pour *l'UE*, il sera distribué des aides de jeu, comme les *Endless Plans* (un genre très particulier et ingénieux de floor plans).

Légendes est enfin paru. *Jeux Descartes* l'avait annoncé depuis longtemps mais il faut croire que c'était pour créer la légende afin que son jeu arrive à point nommé. Vous trouverez dans les pages de ce numéro de *Runes* une présentation critique de cette légendaire création. Souhaitons que vous saurez lui réserver un bon accueil et que vous lui pardonnerez de vous avoir fait tant attendre.

Si nous n'avons toujours pas de nouvelles des autres JdR français en préparation, nous avons remarqué que de nombreuses initiatives privées sont à l'origine de la parution plus ou moins régulière de petites choses intéressantes. Par exemple, Marc Laperlier (23, villa d'Este, 75013 Paris) vient d'éditer un module multijeu qui a gagné le concours de scénarios de l'école des Télécom. Il a pour titre *La Guilde du A* et il propose d'investir une guilde d'Assassins à la recherche d'une Princesse avant de visiter *l'île flottante* et de rechercher *les joyaux d'Ilmatar* grâce à deux nouveaux scénarios qui devraient paraître assez rapidement. La présentation est assez artisanale mais l'initiative est tellement sympathique que nous ne pouvions pas la passer sous silence. *La Guilde du A* est distribuée par quelques boutiques pour le moment.

International Team vient d'éditer *Magikon*, un jeu simple et très amusant qui contient des éléments de jeu de rôle. Il engage les participants à prendre le rôle de guerriers-magiciens et à s'aventurer dans une forêt truffée de lieux magiques, de monstres et d'épreuves. En fait, les règles très claires ne cessent de répéter que presque tout est permis et on a vite tendance à considérer le jeu comme un véritable jeu de rôle. Avec *Magikon*, vous pourrez initier rapidement toute votre famille et rire de bon cœur en vivant des aventures épiques qui laissent à votre imagination toutes les latitudes. Cinq pages de règles, un matériel magnifique et très complet : un jeu à ne pas sous-estimer.

La toute nouvelle société **Impérium-Edition** veut bâtir un empire dans le monde du jeu. La parution de *Krystal*, un magazine de quarante pages d'articles concernant de près ou de loin les jeux de simulation, est son cheval de Troie. Il ne manque pas d'intérêt, mais nous vous en laissons juge. Cette société conquérante a beaucoup de projets dans ses tiroirs et se propose, en particulier, d'éditer un *Annuaire National des Joueurs de Jeux de Rôle et de Stratégie* qui contiendra le nom d'un grand nombre de joueurs de France et de Navarre. Nous souhaitons la bienvenue à cette nouvelle société, formée par quelques jeunes entrepreneurs à l'enthousiasme à toute épreuve. Adresse : Impérium-Edition, 3 Cours Victor Hugo, 47300 Villeneuve/Lot.

Il ne faut pas oublier non plus le toute nouvelle **Société Hexalor**, créée à l'initiative de Xavier Jacus et qui se propose d'éditer des jeux de rôle. Elle vient de publier le premier numéro de son *Journal du Stratège*, consacré pour le moment uniquement aux wargames mais qui ouvrira 1/4 de ses pages à des articles sur les JdR. Adresse : Société Hexalor, rue Paul Vautier, 55200 Lerouvillle.

Enfin, citons la téméraire initiative de Didier Guiserix, le Rédacteur en chef de **Casus Belli**, qui organise, en association avec les nouvelles et ambitieuses Ligues de Lorraine et Provence-Côte d'Azur et différents clubs actifs de France, un *Championnat de France de Jeux de Rôle en simultané*. Ce projet titanesque, que Didier anime en tant que Président de la **FFJSST**, prévoit la participation de clubs éloignés à un tournoi, sur un jeu de rôle original, au même moment. La liaison entre les différentes villes concernées se fera par téléphone et les résultats permettront de désigner des vainqueurs nationaux. Si vous voulez participer activement à cette originale compétition, adressez-vous à Casus Belli au plus vite.

Nous pouvons enfin nous intéresser aux nouveautés étrangères.

A tout seigneur tout honneur, parlons de **TSR**. La première nouvelle importante est que le *Monster Manual II* est enfin arrivé. Des monstres, des monstres, encore des monstres. Si l'imagination est sans limite, il faut avouer que certains monstres ne nous ont pas convaincus. Le prix non plus. Le bon vieux *PHB* et le vénérable *DMG* ont fait peau neuve. Ils se présentent maintenant avec une nouvelle couverture, mais, rassurez-vous, leur contenu est resté inchangé. Alors, à moins que votre panoplie ne soit fatiguée, il n'y a pas de raison majeure pour consentir une appréciable dépense qui vous empêcherait de prévoir l'achat du nouveau *World of Greyhawk* avec son gazetteer entièrement révisé. Les modules *X5 - Temple of Death* et *M2 - Maze of the Riddling Minotaur* s'adressent aux joueurs qui pratiquent l'*Expert Set* (Version révisée, si possible). Mais attention, le module *M2* est prévu pour être joué en solitaire avant tout, même s'il est possible de le transformer aisément. Il faut noter un considérable progrès dans la présentation et dans l'originalité de ces récents scénarios. *Ravenloft* est le titre d'un module pour *AD&D* qui investit le domaine de l'épouvante. Une sombre histoire de vampire... Le *Best of Dragon III* vient de sortir. Il contient tous les articles sur les fameux Cantrips (des petits sorts très spéciaux et marrants) et détaille, entre autres, la classe de l'Alchimiste.

Du côté de **Chaosium**, pas grand chose de neuf si ce n'est que l'équipe de *Runequest* est en train de travailler à l'arrangement de *Runequest III* qu'Avalon Hill va distribuer à partir du début de l'année 84. Le but essentiel de ce travail est de rendre le jeu moins dépendant de Glorantha et de le compléter par des règles originales dont nous reparlerons lorsque nous les aurons vues. La deuxième édition de *Call of Cthulhu* vient de sortir aux USA. Elle se distingue de la première édition par l'utilisation de points de magie distincts des points de Pouvoir et par le fait que le Charisme a disparu au profit de l'Apparence. En dehors de ça, il n'y a rien de bien nouveau. *Ringworld*, est pratiquement paru et d'après ce que nous avons pu en voir, il promet d'être vraiment magnifique et merveilleusement documenté. Attendons...

Par contre, chez **F.G.U.**, ça ronfle ! En particulier, vient de paraître un nouveau JdR de SF qui s'appelle *Other Suns*. Moins complexe que *Space Opera*, il propose aux joueurs de prendre le rôle d'une des onze races intelligentes (ou même d'un robot) qui évoluent dans le cadre de l'Hémogénie de L'Doran. Les constructions de vaisseaux spatiaux, les combats spatiaux, la création de systèmes stellaires, les pionsniqués et plus de 100 compétences sont couverts par les règles. Pour *Space Opera*, vient de paraître un scénario d'infiltration et d'espionnage qui porte le titre de *Agents of Rebellion*. Comme des figurines à l'échelle de 15 mm sont maintenant proposées par packs de 5 (*Human Adventurers* et *Alien Adventurers*) il est possible de tenter de bien jouer à *SO*. Pour *Merc* est paru un supplément qui apporte des règles et des compétences nouvelles. Le scénario *Operation Morpheus* offre aux aventuriers d'*Aftermath* l'occasion de visiter les ruines d'un centre universitaire ancien dans lequel se pratiquaient des expériences d'un haut niveau technique. Pour *Chivalry & Sorcery* il existe, depuis longtemps déjà, des jeux de construction en carton à l'échelle de 25 mm, très pratiques pour matérialiser des situations de jeu. Il s'agit de deux pochettes : *Homes and Hovels* (des habitations moyenâgeuses) et *Towers for Tyrants* (des châteaux). Enfin **Castle Creation** a produit sous licence F.G.U. six packs de 3 figurines de Super-Héros qui sont normalement destinés à *Villains & Vifilantes* mais qui peuvent servir pour les autres jeux de Super-Héros.

On n'aurait pas pardonné à **Iron Crown Enterprises** de ne pas s'épuiser sur les Terres du Milieu. C'est pourquoi nous ne nous étonnons pas de voir que des modules paraissent régulièrement pour décrire en détail les régions les plus intéressantes de ce continent mythique. Ils sont tous d'une excellente qualité, quoiqu'un peu chers, et ils sont facilement adaptables à tous les JdR Médiévaux-Fantastiques car ils proposent tous un système de conversion qui fonctionne très bien. Sont annoncés les modules suivants : *Southern Mirkwood* (Haunt of the Necromancer), *Orthanc/Calenardhron*, *Dol Amroth* (and the region of Belfalas), *Cardolan* et *Moria I*, ainsi qu'*Arthedain*. Il faut être millionnaire pour pouvoir s'offrir le luxe de posséder tous ces modules, mais un véritable passionné des œuvres de Tolkien saura se saigner aux quatre veines pour se les offrir.

La **Judges Guild** fait dans les Super-Héros avec *Supra sentinels*, un JdR qui tient dans un livre d'une centaine de pages. Règles claires et très accessibles. Compréhensibles pour ceux qui ne savent s'exprimer que par des onomatopées tirées des comix

les plus imagés. Nous avons noté aussi la parution du *Book of Amulets and Talisman* qui décrit en détail et avec force illustrations plus de cent pendentifs divers aux pouvoirs variés.

Kevin Siembida qui illustre abominablement les modules de la **JG** vient de publier un nouveau JdR qu'il a réussi à mettre au point après quatre ans de recherches acharnées. C'est sous forme d'un livre de 280 pages qu'il est édité par **Palladium Books** et il s'appelle - comme c'est original ! - le *Palladium Role Playing Game*. Est-il besoin de préciser que c'est ENCORE un JdR Médiéval-Fantastique ?

Hero Games annonce la sortie de *Champions III* pour Noël. Le livret *Instant Enemies I* est très utile puisqu'il permet de créer en un coup de cueillère à pot des villains et des héros pour *Champions*. Toujours chez **Hero Games**, nous avons pu trouver *Justice Inc*, un jeu d'enquête et de lutte contre le crime dans les années 20 et 30 aux Etats-Unis. Le premier module, *Horror in the Sky* propose aux joueurs de faire une croisière transatlantique à bord du Zeppelin qu'un malveillant nazi veut faire sauter.

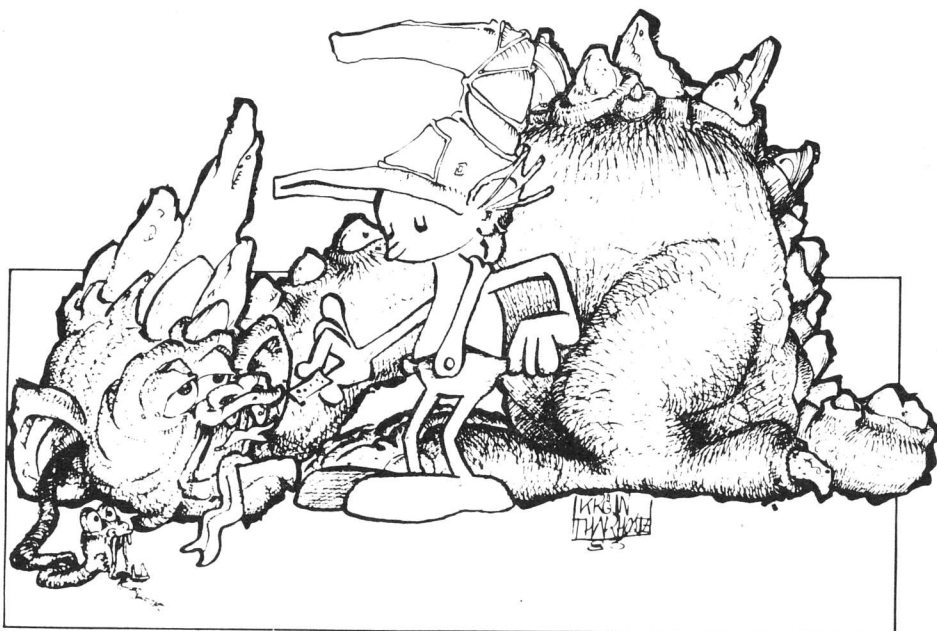
M.I.S.S.I.O.N. est un JdR d'espionnage édité par **Kabal Gaming Systems**. Il se distingue surtout par le fait que la boîte du jeu est bourrée à craquer d'aides de jeu diver-

ses : des cartes stratégiques, des plans de villes, des plans de bâtiments, une débauche de documents pour vivre en détail (et en couleurs) la vie d'un membre discret des Services Secrets.

Quant à *Recon*, de **RPG inc**, c'est une JdR sur la guerre du Vietnam qui comporte des règles applicables à des situations de mercenaires. Deux modules sont déjà parus (*The Haiphong Halo* et *Hearts and Minds*) et devraient plaire aux amateurs d'Apocalypse immédiate et de voyages au bout de la nuit.

Citons enfin, en vrac, le module *Safari Ship* que **GDW** vient d'éditer pour *Traveller*, le JdR purement anglais qui porte le nom de *Victorian Adventure* qu'un jeune auteur anglais vient de publier, *Earth 2020* qui est un JdR qui part du principe que la terre n'aura pas connu d'événement spécialement marquant à cette époque, les très intéressants livres de **Bard Games** (*The Compleat Alchemist* et *The Compleat Spell Caster*) ainsi que le nouveau magazine de **Citadel** qui ne parle que de son jeu *Warhammer* et de ses figurines (il s'appelle le *Citadel Compendium*).

Voilà, vous savez presque tout maintenant. Il ne reste plus qu'à vous souhaiter bonne chasse et bon courage, parce que si vous achetez tout ce qui vous est proposé ici, vous avez des années de plaisir devant vous (et des années de dettes aussi).



Dernière minute ! Pour **AD&D**, deux modules pas tristes : *I5* pour terminer la série du *Désert of Desolation* et *L2*, une enquête criminelle pour aventuriers débutants. Mais surtout, et c'est vraiment original, *O1*, le premier module pour face à face intime entre un MD et un seul joueur. Les figurines **OFFICIELLES** pour **AD&D**, de **TSR**, viennent enfin d'arriver en petite quantité.

Dans notre boîte à lettre nous avons trouvé une monumentalement complète nouvelle classe de personnage pour **AD&D**. Rien d'officiel, simplement le fruit du dur labeur de François Ygouf, 54 cours Clémenceau, 16100 Rouen qui est prêt à répondre à vos demandes concernant son extraordinaire *Devin*.

Le nouveau *Monster Manual* est sorti ! Plus épais que le précédent (avec ses 160

pages), mieux présenté (grâce à un effort sérieux côté illustrations), il va sans nul doute connaître un franc succès auprès des joueurs qui sont avides de nouveaux monstres. Ceux-ci, hélas, sont pour une très grande part issus de modules officiels de **TSR**, des *Monsters Cards*, ou du magazine américain *Dragon*, mais l'avantage est qu'ils sont tous rassemblés en un seul volume. Les divers démons, diables et assimilés se taillent la part du lion, et de façon générale la moyenne des monstres est assez élevée en niveau. Peu d'innovations techniques, sinon les 18 pages de tables de rencontre à la fin : par niveau, par terrain et climat, par fréquence, etc... Il y a aussi des conseils pour fabriquer ses propres tables de rencontres, et un index général très utile. Notez que toutes les tables et l'index concernent à la fois le *Monster Manual 1*, le *Fiend Folio*, et le *Monster Manual 2*.



VOUS DÎTES ?

...je pense que des joueurs expérimentés doivent le plus possible tenter d'emmener avec eux un ou deux henchmen, ce que je fais toujours très volontiers quand je pars en aventure. En effet, les henchmen ont beaucoup d'occasions pour, bon gré mal gré, sauver la vie de leur maître, par exemple en couvrant sa fuite, ou en marchant à la tête du groupe, déclenchant ainsi sur eux les pièges les plus mortels et machiavéliques qu'a pu imaginer un maître de donjon. C'est pourquoi j'estime qu'il est un inconvénient majeur de ne point pouvoir profiter de leur aide avant le 10^e niveau.

(Un extrait de la longue lettre de Jacques Delabrouille de Talence)

Tu as mille fois raison ! Pourquoi exposerait-on la vie d'un personnage de valeur lorsqu'il est possible, malheureusement « qu'à partir du 10^e niveau », de donner l'occasion à des petites gens de mourir d'une manière glorieuse. Combien de ces pauvres hères, sans envergure et sans intelligence, méritent-ils qu'on daigne s'intéresser à eux pour leur faire découvrir les délices de la mort pour un employeur prudent ? Après tout, s'ils étaient vraiment dignes de confiance, nous pourrions les envoyer en aventure sans nous et leur demander, s'ils en revenaient, de nous faire don des trésors qu'ils auraient réussi à arracher à des lieux qui ne sont pas des plus agréables. Pendant ce temps, nous pourrions jouer à Killer...

Runes ans Co,
Véronicka de la Source, Dame des Baux de Caplane, l'Eve de Tanith et passante du pont d'Aven vous souhaite une longue vie et un immense succès ! Ankou le brave, Clothilde la niaise, Bahumi le chef de clan, Quentin Guénolède, Flaubert, Amra la pulpeuse et les autres se joignent à moi...

Sachez que nous sommes une dizaine à bord du porte-avions Foch à préférer un jet de dé d'initiative à la chaude et moussante « canette » de notre « pote ». De plus, j'avais un bloc-notes de courrier à finir, alors je vous adresse cette petite missive. Pour ma part, j'ai souffert au Para-Bellum Club de Toulon et mon histoire représente aujourd'hui douze feuilles petits carreaux. Mais gardons la tête froide.

Kriss,
alias Christophe Cazeaux
(P.A. Foch)

Sylvain, Christian, Dominique et Henri, ainsi que les autres, souhaitent à toute ta joyeuse bande d'aventuriers qui ne boivent pas de bière (sont-elles elfes ?) et qui se rassient de jets de dés d'initiative dans les roulis du fier bâtiment qui porte des avions, une longue vie aussi. Merci pour les douze feuilles petits carreaux ! Nous les publierons sans doute lorsque nous aurons un Runes à finir. Des donjons sur la mer ? On aura tout vu. Bravo !

Cher Runes,
...votre article sur l'adjonction de classes nouvelles m'a fait pousser un cri guttural et désapprouvateur. Vous leur faites, il me semble, un procès en règle et les exécutez avec votre « Boucher » aussi stupide qu'injouable. A vos affirmations, je répondrai qu'il ne faut pas créer de nouvelles classes de personnages, mais élargir le champ de celles qui furent conçues par le vénéré G. Gygax...

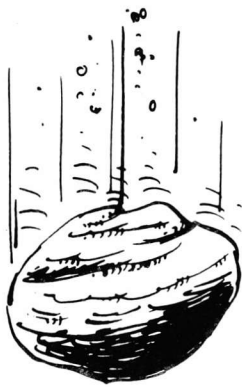
Pierre Gravelat
(Aulnay-sous-Bois)

Shame ! Shame ! Que la honte soit sur nous ! Qu'est-ce qui a pu nous pousser à commettre un tel sacrilège ! Présenter une classe aussi stupide qu'injouable et de surcroît inutile est un crime qui mérite, sans conteste, le plus grand des châtiments : un éclat de rire ! car c'est bien ce que nous espérions provoquer... Mais, il faut croire que c'était aborder avec trop de témérité un sujet aussi grave que celui des nouvelles classes !

C'est pourquoi, docte joueur, nous couvrons nos têtes de cendres et t'invitons, toi et tous les lecteurs à nous proposer de si géniales créations que le vénéré G. Gygax se sentira bien gêné d'avoir toujours refusé d'insérer dans son jeu les nombreuses propositions qui lui ont déjà été adressées. Mais reconnaitra-t-il alors son jeu ?

Errata courrier des lecteurs du n° 5 : Dans la lettre de T. Gicquel, de Lorient, il faut lire vers le milieu : « ...il existe de nombreux joueurs de D&D (les débutants nombreux qui... ». Nous vous prions de nous excuser.

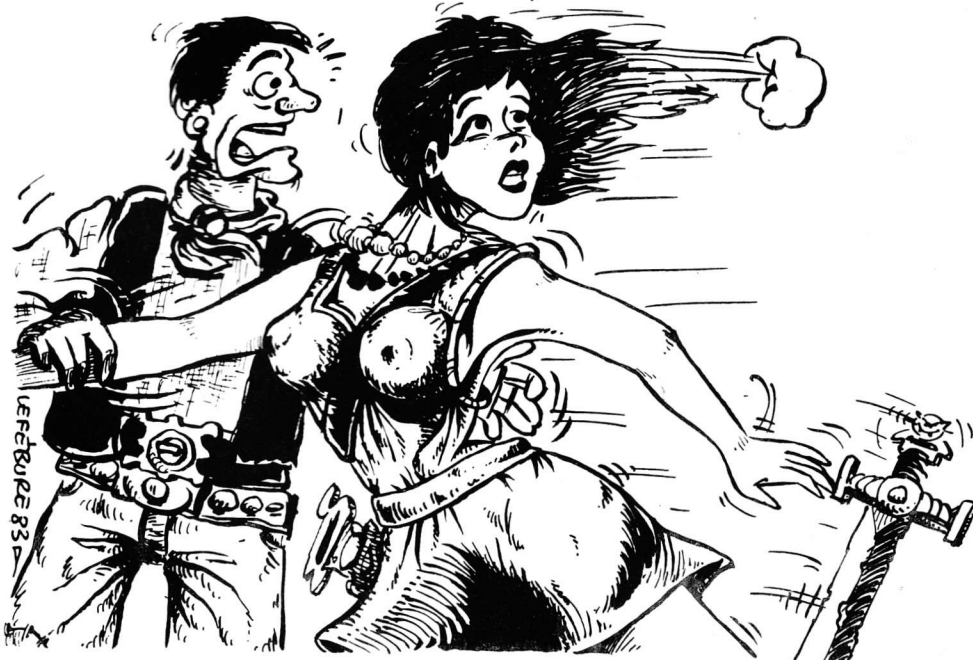
D8D Grandeur nature !...



HÉ!
ATTENTION!



Hé hé!





Deux scénarios à paraître :
Février 84 : Le TREFLE NOIR
Mars 84 : LE SIGNE DU SERPENT

Légendes

Le coffret "Légendes" 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 économiques et culturel de l'époque
- 1 scénario "Les otages" et la fiche de personnage.



Le nouveau Jeu de Rôle
édité par
JEUX DESCARTES

Le trèfle noir Février 84

L'affrontement entre les Atrenates et les Ostrites tourne brusquement à l'avantage de ces derniers. Dans une ultime tentative pour renverser le cours de la guerre, un groupe de guerriers atrenates se lance à la recherche du grand druide Arum Mac Umba, qui seul connaît les secrets du mystérieux Trèfle Noir qui semble donner l'invulnérabilité aux Ostrites...

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

Je désire recevoir :

Légendes 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. R6