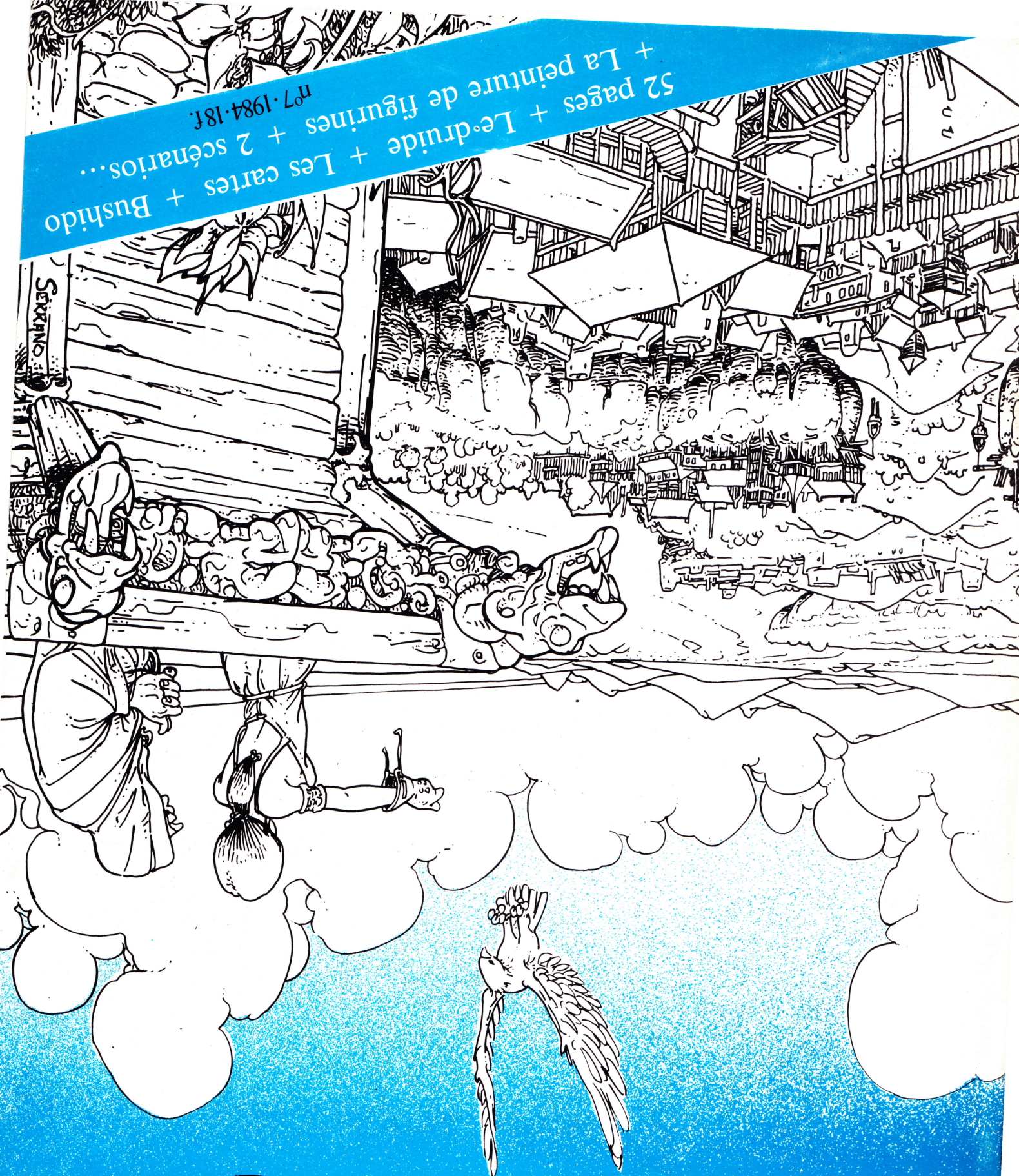


+ La peinture de figurines + Les cartes + Bushido
n°7.1984.18F
52 pages + Le druide + 2 scénarios...



le bimestriel des jeux de rôle

RUMES

**JEUX DE RÔLE 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

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)	135 F

ARMS LAW	125 F
CLAW LAW	85 F
SPELL LAW	225 F
CHARACTER LAW	125 F
ROLE MASTER (LES 4)	450 F

JAMES BOND 007 RPG

JAMES BOND 007 BOXED	185 F
GAMEMASTER 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.	95 F
SOLO JADE JAGUAR MERC.	70 F
BATTLECARS GW	135 F
FELLOWSHIP OF THE RING	270 F

DRAGON PASS	205 F
ELRIC THE NECROMANCER	205 F
POWERS AND PERILS	—
OTHER SUNS	175 F
DRAGON RIDERS OF PERN	245 F
THE COMPANY WAR	245 F

ADVENTURE BOOKS SOLO

BOOKS TSR 12 TITRES Pce	15 F
BOOKS GW 5 TITRES Pce	25 F
SORGERY	65 F

RUNES N° 7

Publié par Encre Verte

Rue Joseph-Nivet
66260 St-Laurent-de-Cerdans
Tél. (68) 39.55.33

Directeur de la publication

Henri Balczesak,
Président 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 - 1^{er} trimestre 1984

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, François Ygouf, Stéphane Raddi, Alexandre Marrot, Patrice Mermoud, Jean-François Barthe, Christian Costadoat, Philippe Sallerin, Jean-Pierre Demange, Pierre-Olivier Vincent, Pierre Zardloff, Patrick Marcel, Serge Bazile, Christof Lefébure, Frédéric Mora.

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

RUNES « Service Courrier », Quartier du Turon, Lodes, 31800 Saint-Gaudens.

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 déposée 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 1984

Runes fête son premier anniversaire !

Des changements et des améliorations s'imposaient.

Vous avons essayé d'y répondre :

- Runes passe à 52 pages dorénavant. 52 pages d'articles, d'illustrations, d'aides de jeu, pour vous, joueurs et maîtres de jeu.
- Runes augmente de 3 FF et passe à 18 FF. Ce nouveau tarif prend en compte l'amélioration de la revue et surtout l'augmentation du prix du papier, augmentation que nous n'avons pu qu'au maximum retarder.
- Runes change d'éditeur pour avoir de meilleurs moyens et afin de mieux vous satisfaire et vous offrir (enfin !) un futur service d'abonnement.

— Runes vous demande d'adresser votre courrier à :

**Runes - Service courrier
Quartier du Turon - Lodes
31800 Saint-Gaudens.**

Donc, dorénavant, adressez vos lettres, articles, dessins, demandes d'envoi individuelles, à cette nouvelle adresse.

Edito

Déjà le numéro 7 !

C'est le moment du bilan...

Que de progrès réalisés depuis nos hésitants débuts ! Grâce à vous ! Votre fidélité, vos suggestions, vos nombreuses lettres et vos exigences nous ont stimulés continuellement. Nous rêvons d'être à la hauteur de ce que vous attendez de nous, mais il reste encore bien des progrès à faire.

Amélioration de la présentation et du contenu de Runes. Plus de pages, des articles plus variés, des illustrations de qualité, une couverture en couleur, etc. Nous avons besoin de vous pour que vous soyez fiers de votre magazine préféré et passionnés par son contenu. Vous allez voir ce que vous allez voir.

Tenue des délais. Nos distributeurs ont trop souvent à faire face à des hordes de lecteurs impatientes qui les accusent injustement des retards.

Les seuls responsables, c'est nous ! Enfin, c'est surtout notre souci de mieux faire, les problèmes techniques, les grèves postales, etc. Ah ! Si nous étions plus riches ! En attendant, nous allons nous débrouiller.

Organisation d'un système d'abonnement. Ça vient, ça vient... Soyez sûrs que nous faisons tout notre possible pour vous satisfaire dans un avenir que nous souhaitons proche. Runes est votre magazine.

Comme vous, nous sommes avant tout des joueurs, des passionnés, des enthousiastes. Mais nous devons consentir des sacrifices et accepter de travailler dur pour vous satisfaire.

Plus vous nous aiderez, plus vous vous reconnaîtrez dans Runes. Alors, n'hésitez pas à nous écrire, à venir nous voir, à nous inviter à vos manifestations. Ce n'est pas votre argent qui nous intéresse, ce sont vos activités et votre créativité.

Que Runes soit votre porte-paroles !

Henri Balczesak

Rubriques, nouvelles, articles...

Il n'y a pas de sot métier par Henri et Dominique Balczesak	<i>Le Druide</i>	5
La souris de la bibliothèque par Dominique Balczesak	<i>Larry Niven</i>	17
Traveller par Pierre Zaplotny	<i>Un voyage banal (3)</i>	22
Runes vous aide par Sylvain Donnet	<i>Le Druide</i>	26
Au bonheur des mages + Nos amies... les bêtes		29-30
Banc d'essai par Patrice Mermoud	<i>Bushido</i>	36
Le rire de l'idiot par J.F. Barthe		39
Runequest : scénario par Henri Balczesak	<i>Un bon départ dans la vie d'aventuriers</i>	41
Ids pour Mds par Christian Costadoat	<i>Le village de Chandoz</i>	44
La Gazette		45
Quoi de neuf !		46
Ohé, les Clubs !		49
Vous dites ?		50

Articles, études...

Un peu de relief, que diable... par J.F. Barthe et Philippe Sallerin		10
Les campagnes (III) par Henri Balczesak	<i>Les cartes</i>	13
La peinture de figurines par Jean-Pierre Demange		31
Et si on faisait mieux connaissance ?		35

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**.

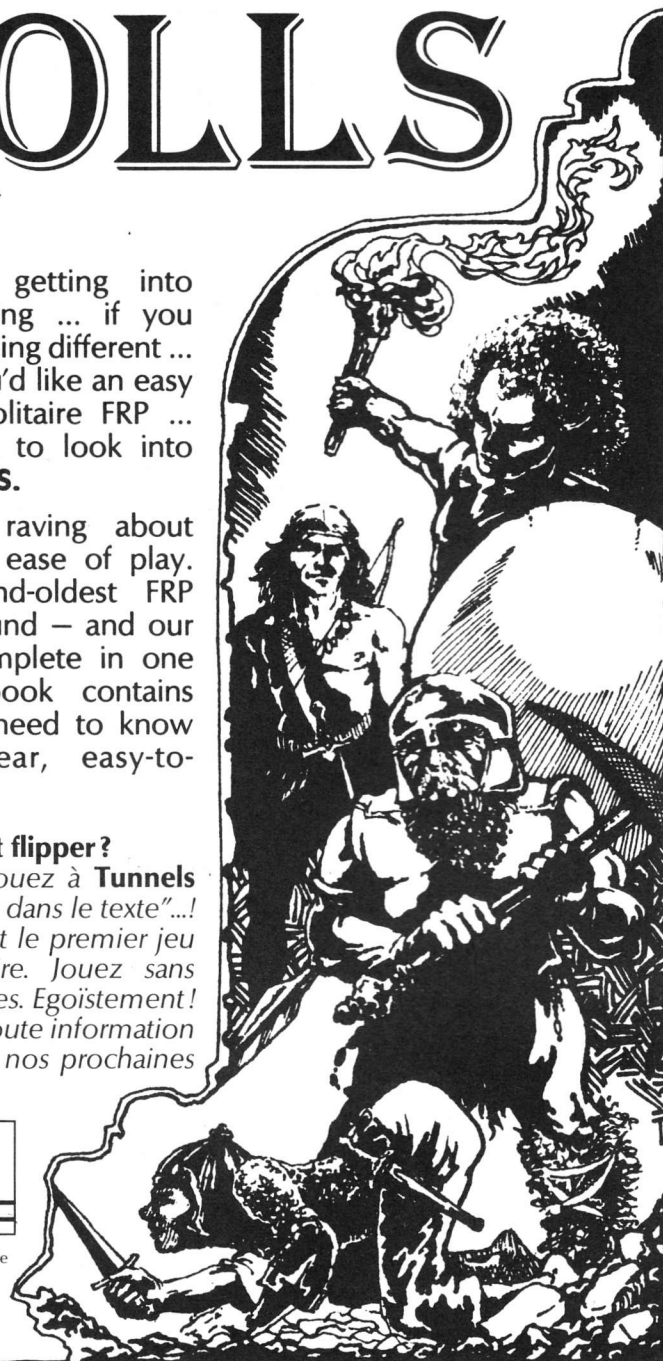
Reviewers are raving about T&T's speed and ease of play. We're the second-oldest FRP game system around – and our rules are still complete in one book! The rulebook contains everything you'll need to know to play, in clear, easy-to-understand text.

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.

le druide

Comme le dit le PHB, le Druide de AD&D™ est « un cousin médiéval » des anciens druides celtiques qui ont disparu au moment de la Conquête Romaine. Donc, malgré son titre évocateur d'une certaine authenticité historique, il n'est qu'un personnage de fantaisie que Gary Gygax a librement élaboré pour les besoins de son jeu, à partir d'une classe de prêtres ayant réellement existé, mais dont il a imaginé l'évolution fictive. Il faut, par conséquent, se garder d'accorder trop de réalisme à ce personnage car, même si les Celtes et leurs druides sont amplement décrits dans certains ouvrages d'Histoire, il n'a que très peu de choses à voir avec la réalité historique.

Le Druide, au sens « donjonnesque » du terme, doit donc être appréhendé à partir des règles avant tout. Or, celles-ci, aussi complètes soient-elles, n'en donnent qu'une image relativement schématique puisqu'elles insistent surtout sur celles de ses caractéristiques qui ont un effet direct sur la mécanique du jeu. Une large marge d'interprétation est laissée aux joueurs et il ne faut pas s'étonner si, en raison de quelques ambiguïtés gênantes et de certaines imprécisions, peu d'entre nous savent exactement ce qu'est ce personnage dont la puissance et les pouvoirs sont pourtant si attirants. Cela provoque la prolifération de Druides farfelus et inconsistants dont les joueurs jurent qu'ils sont conformes à la réalité du jeu. C'est peut-être vrai, mais il se trouve parmi vous des donjonneurs exigeants qui ne se satisfont pas de personnages caricaturaux et qui veulent pouvoir s'investir dans des alter-ego développés. Pour y parvenir, il faut consentir quelques efforts de réflexion, à partir des

règles et sans oublier que c'est plus la compréhension de la mentalité d'une classe qu'une simple connaissance de ses caractéristiques techniques qui permet d'entrer dans la peau d'un aventurier vraiment vivant. Puisse cet article vous aider...

Car le Druide est un personnage passionnant à jouer si on l'a bien compris. Apparu pour la première fois dans *Eldritch Wizardry*, un supplément hâtif aux règles de *Original Dungeons and Dragons™*, il était trop spécialement adapté aux extérieurs. Mais dans AD&D™, s'il est resté étroitement associé à la Nature, il a acquis une polyvalence suffisante pour trouver une place utile, même dans le plus profond des donjons. Pouvant ainsi plus facilement s'insérer dans un groupe d'aventuriers classiques, il stimule les déplacements en extérieurs (que les règles s'accordent à qualifier de très dangereux) car ses pouvoirs permettent de les envisager plus sereinement. Les joueurs sont, grâce à sa présence, encouragés à ne pas se limiter à une série d'incursions souterraines. De plus, et ce n'est pas le moindre de ses mérites, il favorise le jeu de campagne parce que ses particularités et son rôle religieux nécessitent la définition concrète d'un milieu susceptible d'assurer son épanouissement. Les devoirs de sa charge peuvent le mettre au centre d'aventures peu banales parce qu'il est, en principe, inséré dans une hiérarchie définie et dans des communautés rurales vivantes. C'est dans un environnement concret et naturel qu'il peut exercer pleinement les particularités de sa mentalité et de ses pouvoirs et il faudrait un MD bien cruel ou bien paresseux pour ne pas lui donner la satisfaction de se sentir vraiment lui-même.

La mentalité du Druides

Le Druides adore la Nature comme un Tout que rien ne domine. Il vénère les forces naturelles dans toutes leurs manifestations, mais il sait que certaines créatures, certaines choses sont les réceptacles privilégiés de ces forces et c'est pour cela qu'il tient pour des « divinités » le soleil, la lune et certains vieux arbres. D'ailleurs, mais ça n'a qu'un intérêt anecdotique, le mot « druide » vient du celte « dru-veid » qui veut dire « *qui VOIT le chêne* », c'est-à-dire qu'il est censé « *voir les forces qui se manifestent dans le chêne* ».

Considérant que la Nature est un Tout, il tient les dieux eux-mêmes comme des produits de celle-ci et il n'accepte généralement pas de consacrer à l'un d'entre eux, aussi puissant soit-il, l'exclusivité de sa foi. Il garde envers eux une neutralité bienveillante qui ne lui interdit pas, lorsque les circonstances l'exigent, de s'en faire le zéléateur aux yeux d'une population incapable de comprendre ce que veut dire « adorer la Nature » ou de s'allier à certains d'entre eux lorsqu'ils peuvent l'aider à accomplir ses desseins.

Sa connaissance mystique de la Nature lui permet de comprendre que celle-ci est en équilibre dynamique. Elle existe et se perpétue en suivant des cycles et des alternances qui la font osciller entre des extrêmes qui se contrebalancent harmonieusement. Les passagères dominations du Bien, du Mal, de l'Ordre et du Chaos finissent toujours par se compenser dans le cadre du Grand Equilibre de la Nature. Il est donc neutre au sens où il a une claire conscience de cet état de choses et qu'il agit pour faire reconnaître les lois naturelles d'alternance et pour maintenir l'équilibre mouvant qui sous-tend les événements. Il joue, ainsi, un double rôle, dans le cadre de sa mission « cléricale ».

Il essaie de démontrer, par son comportement et ses discours, qu'il faut se soumettre aux lois naturelles qu'il enseigne dès que l'occasion s'en présente. En usant de ses pouvoirs, qu'il détient justement de son attitude en harmonie avec la Nature, il essaie de convaincre des communautés et de conquérir des territoires en rapport avec sa puissance. Il enseigne la neutralité en démontrant qu'il ne faut pas résister aux dictats de la Nature mais, au

contraire, s'y soumettre de bonne grâce pour obtenir les meilleures chances de survie et un bonheur sage. A ce titre, il est le zéléateur de l'harmonie avec le milieu naturel.

Mais il est aussi le gardien et le stimulateur du Grand Equilibre. Il intervient pour stimuler le dynamisme de la Nature lorsque certaines attitudes ou certains événements risquent de figer l'évolution. Il peut même aller jusqu'à provoquer des déséquilibres salutaires pour éviter une stabilisation artificielle des choses. Dans de tels cas, il agit avec l'impartialité et la fermeté de la Nature elle-même, qui se place au dessus des notions de Mal, de Bien, de Chaos et d'Ordre. Si ses pouvoirs sont si redoutables, c'est parce qu'il sait agir utilement lorsque le Grand Equilibre est menacé.

Le Druides est donc un personnage subtil et difficile à saisir. Il peut parfois sembler être misanthrope, fou même, à ceux qui ne peuvent pas comprendre la profondeur de ses motivations. Le sens réel de sa démarche est souvent mystérieux

pour ceux qui ne connaissent pas, comme lui, les lois naturelles. Il est, à l'image de la Nature elle-même, à la fois surprenant, sage et implacable.

Sa mentalité et ses pouvoirs suscitent, si on en tient compte, un jeu très particulier qui nécessite un certain nombre de précautions, comme nous allons essayer de vous le montrer.

L'optimisation du Druides

En lisant le PHB, il est facile de se rendre compte que le Druides est un personnage très avancé (surtout par rapport au clerc ordinaire). Sa progression en niveaux est des plus rapides, il dispose d'un grand choix d'armes; il bénéficie d'un bonus sur certains jets de sauvegarde, il accède à des pouvoirs étonnants en prenant de l'expérience et il peut faire usage d'une série de sorts très efficaces. Cette puissance est due au fait qu'il évolue surtout en extérieurs, mais elle risque d'être trop grande si elle n'est pas tempérée



par le respect de certaines conditions. C'est pourquoi il est souhaitable, si on veut que les Druides soient heureux mais que leurs aptitudes n'aient pas un impact trop démesuré, de préparer un environnement complet imposant des contraintes qui orientent sainement la créativité. Il est aussi nécessaire de se retrancher derrière une interprétation stricte, mais mesurée, des règles.

Celui qui veut jouer un Druide devrait être lui-même convaincu des bienfaits de la nature et au courant des grandes lois écologiques, même si l'univers du jeu est quelque peu fantaisiste quant à sa conformité avec les forces qui animent notre propre monde. Pour mieux saisir l'esprit qui a inspiré E.G.G., il devrait aussi s'intéresser au druide celtique, même si ce lui-ci est, finalement, très éloigné de celui de AD&D™.

A cet égard, nous ne saurions que trop recommander un coup d'œil dans le livret *Légendes Celtiques* du jeu *Légendes* qui est paru à la fin de l'année dernière. On y trouve une excellente description du druide, en termes clairs et adaptés, ainsi qu'une abondante bibliographie utile.

Les meilleurs Druides sont, évidemment, de race demi-elfe car ils bénéficient d'avantages supplémentaires sans se voir limiter dans leur progression vers les plus hauts niveaux de la hiérarchie.

Bien que les règles ne soient pas explicitement claires sur ce point, on admet généralement que le Druide puisse, comme les Clercs ordinaires, bénéficier de bonus de sorts en raison d'une grande Sagesse (supérieure à 12). Il est donc impératif, si les MDs admettent ce principe, que les joueurs soient attentifs à en tirer parti.

Le fort Charisme que les règles imposent à ce personnage est nécessaire pour traduire son aura particulière. En tant que zéléateur de l'harmonie avec la Nature, il a besoin de beaucoup d'ascendant sur les adeptes qu'il est censé convertir. En outre, comme il dispose de connaissances mystérieuses et qu'il se comporte d'une manière bien souvent étrange, il risque d'être très impressionnant. Les nombreux rôles qu'il peut jouer auprès des communautés qu'il réunit autour de lui, surtout lorsqu'il atteint des niveaux élevés, rendent



indispensable une forte « présence ».

Le choix de ses armes est délicat, du moins au premier niveau, parce qu'il supporte une « pénalité de non-maîtrise » élevée (-4 !). S'il veut tirer un avantage intelligent de ses particularités, il ne négligera pas de se munir d'un gourdin de chêne (Club) car, grâce au sort *Shillelagh*, il peut infliger de gros dommages à des adversaires de taille humaine ou inférieure (2 à 8, contre 1 à 8 au cimeterre). Contrairement au Clerc, il peut utiliser des armes de jet (dague, lance, fronde). Il fera bien d'en profiter car ses limitations en armure l'empêcheront souvent de se porter au contact direct de l'adversaire, ce qu'il ne devrait d'ailleurs faire qu'en dernier recours. La mode veut que beaucoup de Druides possèdent un cimeterre, mais nous avons aussi rencontré certains d'entre eux qui étaient armés de sarbacanes et de grandes faucilles (celles qui sont utilisées par les paysans pour débroussailler). Un MD bienveillant ne refusera pas de les accepter tant elles sont bien « dans le ton ».

Par contre, celui qui veut limiter rigoureusement et légitimement les pouvoirs de lanceur de sort d'un personnage aussi puissant portera un intérêt particulier au rôle du gui comme catalyseur et composante matérielle. Les règles sont très précises sur ce point, mais elles ouvrent la voie à quelques difficultés.

Un Aspirant qui vient juste de quitter son Mentor disposera sûrement de gui que celui-ci lui a « prêté » (*borrowed mistletoe*).

Cela lui permettra de lancer ses premiers sorts et de faire ses premiers pas sans trop de problèmes.

Mais, très vite, se posera la question du réapprovisionnement. Le meilleur gui étant celui qui est cueilli la nuit du solstice d'été, avec une faucille en or, il faudra prévoir un calendrier précis de campagne (pour la date) et décider si la faucille en or peut librement s'acheter (ce

qui ne paraît pas être le cas puisqu'elle ne figure pas dans la liste des pages 35-36 du PHB). Il est évident que tous les Druides essaieront de se procurer du « grand gui » (*Greater mistletoe*), mais comme les règles sont muettes sur les conditions de sa conservation et même de sa consommation, il y a fort à craindre que tous les joueurs prétendent disposer, tout au long de l'année, de celui qu'ils ont cueilli une fois pour toutes. Ce qui rendrait finalement les diverses catégories de gui inutiles, sauf si quelqu'un de malveillant a réussi à voler un stock mal surveillé...

Aussi, pour essayer de régler ces divers problèmes, le MD peut s'entretenir préalablement avec les joueurs de Druides pour leur indiquer dans quelles conditions précises il leur sera possible de se procurer du gui et de le conserver. Tim Lasko, dans le numéro 48 du magazine *Dragon*, propose un système de conservation nécessitant de l'eau de ruisseau et des herbes spéciales mélangées selon une formule que le Mentor de chaque Druide enseigne secrètement. A défaut de respect de ces précautions, le gui perd un niveau d'efficacité par semaine, passant du stade de grand gui (*greater*) à celui de gui inférieur (*lesser*) puis à celui de « prêté » (*borrowed*) avant de devenir inutile. Les herbes indispensables doivent aussi être renouvelées une fois par mois. Un tel système complique amplement la vie du Druide, mais il suffit de régler ces détails par un court dialogue assorti de quelques jets de dés avant chaque session de jeu. Il ne faut pas oublier que la recherche de composantes matérielles de sorts peut être l'argument principal d'une aventure complète, c'est pourquoi, qu'il s'agisse de trouver du gui, des herbes ou d'autres éléments, il ne faut pas recourir automatiquement à un système abstrait.

Proche de la Nature comme il l'est, le Druide devrait être capable de concocter facilement du poison. Là encore, une extrême prudence est nécessaire, car les substances vénéneuses ont des effets trop radicaux et cela peut déséquilibrer le jeu trop facilement. Un MD scrupuleux essaiera de décourager leur utilisation pour respecter l'esprit des règles qui ne manquent pas de préciser que le poison est « mal vu » par les habitants des mondes de AD&D (cf. la description de l'Assassin dans le PHB, par exemple). La neutralité du Druide devrait

le mettre au-dessus de tout scrupule, mais son Charisme risque fort de pâtir du recours systématique à des moyens aussi « déloyaux ».

Enfin, et toujours en raison de son intimité avec la Nature, on peut reconnaître au Druide des capacités de « sage » en ce qui concerne les animaux, les plantes et les conditions atmosphériques. Un tel personnage devrait pouvoir répondre comme un véritable Sage (cf. p. 31 du DMG) à des questions concernant la Flore et la Faune (*Flora and Fauna*). L'acceptation d'une telle possibilité nécessite un petit travail de mise au point en ce qui concerne la portée exacte du savoir du Druide, mais on peut accepter qu'il soit capable de répondre dans 10 % des cas à une question générale, plus 2 % par niveau d'expérience, par exemple.

Les aventures du Druide

Le Druide est inséré dans une hiérarchie réelle, un Ordre dirigé par un Grand Druide. Lorsqu'il débute, il est censé avoir été formé par un Mentor qui devrait, logiquement être du grade de « Druide » (12^e niveau) puisque les règles précisent clairement qu'un tel personnage est généralement entouré d'au moins trois Aspirants qui le servent. Au cours de sa carrière, il retournera voir son Mentor chaque fois qu'il pourra gagner un niveau d'expérience. C'est ainsi qu'il apprendra à connaître les sorts et les pouvoirs de son nouveau grade. L'ambition qui l'anime, au sein de la hiérarchie, est de gravir les échelons pour éventuellement réussir à devenir Grand Druide, ce qui serait la reconnaissance ultime de ses qualités et de la justesse de sa foi. Pour y parvenir, il lui faut acquérir de l'expérience et donc agir en aventurier. Mais, contrairement à bien d'autres classes de personnages, il dispose d'un très large éventail de possibilités d'aventures spécifiques qu'il est utile de préciser.

En examinant soigneusement les sorts dont il dispose, on s'aperçoit qu'ils sont parfaitement adaptés à la conquête d'un territoire, à la conversion d'une communauté et à la défense de ses acquis.

Au premier niveau, par exemple, l'invisibilité aux animaux (*Invisibility to Animals*), la progression sans trace (*Pass without Trace*), la détection de fosses et de collets

(*Detects Snares and Pits*), la détection de magie (*Detect Magic*), permettent de s'aventurer discrètement et sûrement dans une région à conquérir. Ensuite, la localisation d'animaux (*Locate Animals*), la discussion avec les animaux (*Speak with Animals*) et même l'« amitié » avec eux (*Animal Friendship*) offrent la possibilité de se faire de bons alliés. Puis, il peut suffire d'une prédiction du temps (*Predict Weather*) et d'une purification d'eau (*Purify Water*) pour subjuguier ou convaincre les habitants du territoire conquis. Enfin, les sorts de *Shillelagh*, d'empêchement (*Entangle*) et de leur féerieque (*Faerie Fire*) donnent d'excellent moyens de défendre et d'asseoir son autorité.

Les sorts du second niveau, combinés avec ceux du premier, rendent cette démarche encore plus efficace, et ainsi de suite... Comme le Druide devient de plus en plus fort pour conquérir un territoire, convaincre une communauté et défendre son implantation, il ne faut pas négliger de lui donner l'occasion de le faire vraiment et donc de prévoir des aventures spécialement adaptées à sa volonté d'établir son autorité sur une zone d'une taille compatible avec sa puissance.

Le Druide est donc un aventurier très particulier, puisque la nature même de ses fonctions l'invite à se livrer à des activités spéciales. Il est généralement implanté d'une manière concrète dans un milieu défini (un territoire et une communauté), ce qui suscite logiquement des thèmes d'aventures nouveaux. Il pourra être amené à défendre sa « paroisse » contre des incursions d'étrangers et, à ce moment, il peut avoir besoin de l'aide de certains spécialistes (les autres personnages). Grandissant en puissance, il peut se voir confier des missions par ses supérieurs hiérarchiques ou décider que, satisfait de l'équilibre qu'il a su instaurer à l'endroit où il se trouve, il peut aller à la recherche d'un nouveau territoire. Il peut souvent agir seul, avec ses « familiers » (dès le premier niveau, il peut s'entourer d'animaux dressés), mais les difficultés qu'il s'attend à rencontrer peuvent le mener à recruter des aventuriers de diverses classes.

Il peut aussi se joindre spontanément à des personnages de passage qui vont explorer des lieux dangereux et fortement déséquilibrés par le Bien, le Mal, l'Ordre ou le Chaos qu'ils abritent.



Au sein d'un groupe, ses qualités d'éclaireur, de détecteur, d'artificier et de protecteur lui donnent une place de la plus grande utilité. Il peut pallier l'absence de Clerc dans une certaine mesure, mais ce n'est pas sa vocation première.

Si ses qualités s'expriment le mieux en extérieurs, il ne faut pas croire qu'il manque d'efficacité dans les « intérieurs ». Il n'est pas claustrophobe (certaines forêts sont très sombres) et il ne craint donc pas de s'aventurer dans des souterrains. La Nature est toujours présente partout. Il existe des lichens, des mousses et des animaux qui vivent sous terre. De nombreux donjons comportent des cavernes naturelles, des rivières, des lacs, des forêts, des jardins plus ou moins abandonnés, etc. Le MD peut prévoir des situations spéciales pour le Druide : des hybrides de plantes et d'animaux plus ou moins monstrueux, de nouveaux phénomènes écologiques, des magiciens fous qui se livrent à des expériences contre nature, etc. Evidemment, certains de ses sorts risquent de ne plus être utilisables, mais il vient toujours un moment où il faut sortir du donjon, ne serait-ce que pour se retaper...

Enfin, arrive le temps où un Druide atteint le niveau à partir duquel il lui faut se battre pour acquérir un nouveau grade. Des aventures individuelles doivent donc être organisées. Elles peuvent constituer un spectacle de belle tenue, un affrontement entre deux Druides de haut niveau pouvant devenir formidable si les joueurs prennent soin d'exploiter en détail les pouvoirs dont ils disposent. Notre confrère *White Dwarf* a proposé, dans son numéro 36 (décembre 1982) un système complet pour régler les duels de Druides de niveaux supérieurs à 11, avec carte, tables et conseils. Essayez de trouver cet indispensable numéro si vous n'avez pas la patience d'attendre le système que nous ne manquerons pas de vous proposer dans un avenir plus ou moins lointain...

Vous voyez qu'un Druide peut intervenir comme catalyseur d'événements dans vos campagnes si vous ne le ravez pas à un rôle de figurant passif. Même si aucun de vos joueurs n'est intéressé par ce personnage, vous pouvez l'utiliser comme un adversaire étrange et imprévisible aux ambitions prétentieuses de certains aventuriers. En tant que MD, vous prendrez un immense plaisir à jouer le Druide qui peut mériter, comme d'autres d'ailleurs, le titre privilégié de « personnage de MD ». Ses aptitudes à la discrétion, sa mentalité et son intransigeance permettent même d'en faire un adversaire à long terme, un adversaire qui réapparaît périodiquement sur le chemin des autres personnages, qui hante leurs aventures et qui les oblige à tenir compte de la Nature... En tant que PNJ, il est aussi très intéressant !

L'évolution du Druide

S'il se trouve beaucoup de jou-

eurs pour reconnaître que le Druide est bien plus puissant qu'il apparaît à première vue, il s'en trouve aussi pour regretter que ses pouvoirs n'aient pas été assez étoffés.

Vous savez sans doute, puisque vous lisez *Runes*, que Gary Gygax travaille actuellement à un complément des règles de AD&D™ et qu'il envisage de publier cette année un *Expansion Volume*. Le Druide ne sera pas oublié et nous pouvons d'ores et déjà dire que de nouveaux sorts officiels sont préparés, ainsi qu'une modification de la hiérarchie druidique.

En effet, Gary Gygax a prévu une quinzaine de nouveaux sorts : 2 du 1^{er} niveau (Détection de poison et Précipitation — celui-ci permet de provoquer des averses), 4 du 2^o niveau (Lame de feu, Baies bienfaisantes, Bassin oracle, ralentissement de poison), 3 du 3^e niveau (Nuage pluvieux, Poussée d'épines, Lueur d'étoiles), 3 du 5^e niveau (Animation de chêne, Rayon de lune, Pierres épineuses), 1 du 6^e niveau (Transmutation d'eau en poussière) et 2 du 7^e niveau (Transformation de bâton en treant, Rayon de soleil éblouissant).

On constate qu'une plus grande place semble devoir être faite à l'eau et aux astres lumineux, mais qu'aucun sort n'est de puissance démesurée. Il ne s'agit, bien sûr, que d'une liste indicative qui risque de ne pas paraître telle que nous vous la présentons. Mais nous avons pensé qu'elle pourrait quand même orienter vos propres créations de sorts.

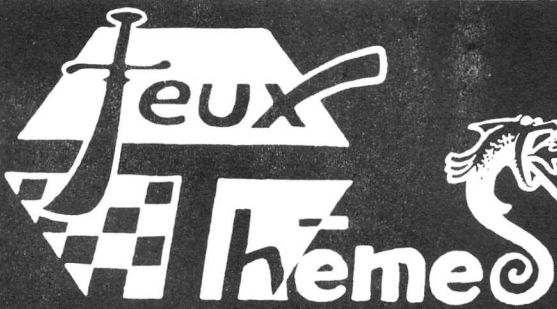
Gary Gygax a aussi annoncé qu'il existe un Druide du 15^e niveau, qu'il appelle le « Grand Druid », ce que nous pouvons traduire par « Haut Druide ». Il possède 3000001 points d'expérience au moins. Il est servi par 9 Druides de type particulier, qui n'ont rien à voir avec la hié-

rarchie d'une région déterminée. Ainsi, dit EGG, tout personnage ayant atteint le 12^e niveau (Druide) peut demander à servir le Haut Druide directement, ce qui lui confère des bonus de sorts (3 niveaux de sort supplémentaires). Le Haut Druide lui-même connaît 6 sorts de chaque niveau. En outre, trois Archidruides parcourent le monde en tant que messagers et agents de ce dernier. Ils sont choisis par le Haut Druide dès qu'ils ont fait la preuve de leurs compétences et ne peuvent pas refuser l'honneur qui leur est fait. Eux aussi disposent de bonus de sorts parce qu'ils servent le plus grand personnage de la hiérarchie (4 niveaux de sorts supplémentaires).

Ce rajout montre que l'Ordre des Druides est appelé à jouer un rôle plus important et que ceux-ci ne seront pas aussi libres que par le passé pour devenir, sans trop de problèmes, les personnages les plus élevés de leur campagne.

Souhaitons que les compléments aux règles donneront d'autres précisions, car les personnages adaptés aux extérieurs prennent une utilité grandissante, beaucoup de joueurs finissant par se lasser de ne jouer qu'en « intérieurs ».

Nous espérons vous avoir apporté quelques idées pour jouer ou rejouer, de magnifiques Druides. Il est évident qu'il y a encore beaucoup de choses à dire sur cette sous-classe assez méconnue, c'est pourquoi nous attendons vos lettres et articles avec impatience...



SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

92, RUE DE MONCEAU - 75008 PARIS - Métro Villiers

*Grande variété de jeux de rôle.
wargames, règles, figurines...
nombreuses traductions.
arrivages fréquents.
vente par correspondance
ouvert tous les jours
tél. 522.50.29*

UN PEU DE RELIEF, QUE DIABLE...

par J.F. Barthe et P. Sallerin

La réussite d'une partie implique la participation active et concertée du meneur de jeu et des joueurs.

Il existe un certain nombre d'écueils que l'on peut éviter, et nombre de petits éléments qui participent à la réalisation de ce tout qu'est une partie réussie.

La part non négligeable occupée par la résolution des combats dans les règles des jeux de rôle, laisse trop souvent supposer qu'il est plus simple de résoudre tout problème par un recours souvent abusif à la violence.

Un joueur empêtré dans la toile d'araignée qu'est une aventure est plus tenté de briser les liens qui l'enserrent que de les dénouer ou de les remonter.

Dans pratiquement tous les systèmes de jeux, les personnages sont notamment caractérisés par un potentiel combatif. Quel meneur de jeu n'a pas vu et même parfois encouragé l'obtention d'un renseignement ou d'une indication par l'utilisation de la force brutale, alors qu'un sourire et quelques mots gentils eussent aussi bien fait l'affaire ?

La réduction du personnage joué à ses seuls instincts guerriers transforme finalement une partie en boucherie aussi répugnante qu'injustifiée.

On peut schématiquement ramener les comportements agressifs des joueurs à quelques profils typiques :

L'UTILISATEUR DE RÈGLES : Ce type de joueurs connaît habituellement parfaitement les règles et n'hésite pas à en dévoyer l'esprit pour en appliquer la forme, ou bien il utilise ses connaissances de joueur en fait de connaissances de personnage. Ainsi, tel guerrier qui n'a jamais entr'aperçu ne serait ce que l'ombre d'un golem, s'exclamera à l'écoute de sa description : « Oh ! C'est un golem de XXX, avec une CA de X, il a X dés de coups et n'est touchable que par des armes + X ».

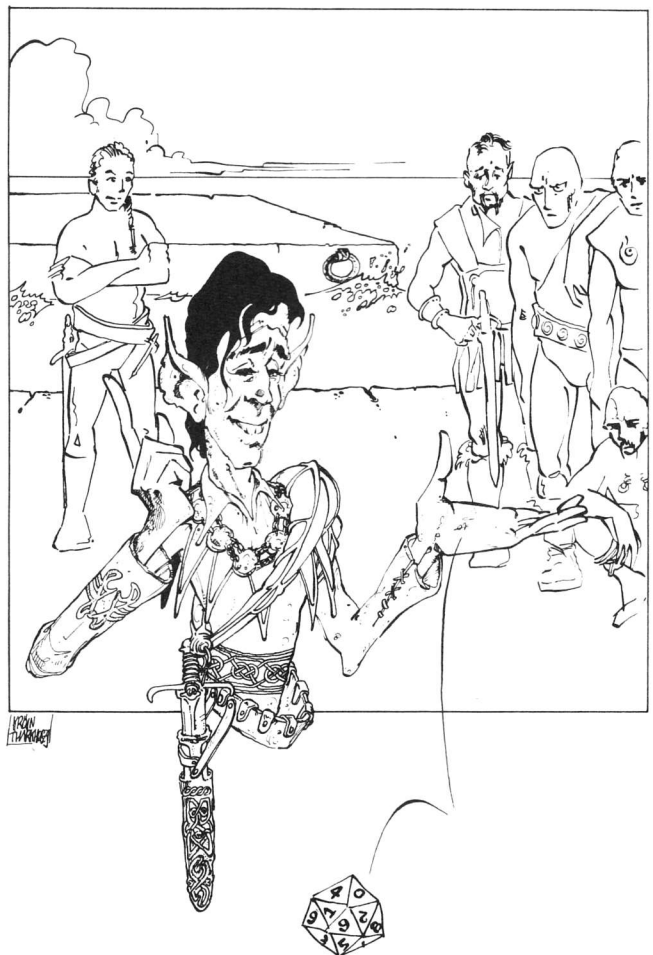
Dans de tels cas nous nous retrouvons face à des joueurs pour qui la technique, la feuille de personnage et les règles tiennent lieu de personnalité.

LE PERSONNAGE NON INCARNÉ : Il apparaît, si le joueur ne voit son personnage qu'en tant que série de chiffres, et donc ne pourra réagir que par des clichés. Que penseriez-vous d'un prince-marchand incapable de saisir l'opportunité de fructueuses transactions lors de ses pérégrinations ? Le personnage non incarné se laissera littéralement manipuler dans une aventure, où il subira le « diktat » du meneur de jeu et les quatre volontés des autres joueurs : ennui réciproque garanti.

L'ARRIVISTE : Le joueur n'a alors pour seule et unique motivation que l'obtention d'un pouvoir supérieur à celui des autres. Un tel personnage n'est satisfait que lorsqu'il est maître du monde. Il n'agira que dans la perspective d'un gain assuré et immédiat, sous forme d'expérience, d'argent ou de puissance.

L'ÉGOCENTRISTE : C'est le cas pathologique du personnage atteint de nombrilisme chronique. Combien d'entre eux ne conçoivent-ils pas le monde qu'en tant que champ d'action élaboré à leur usage exclusif, dont la seule fonction est de les distraire ?

Ainsi, tel détective privé s'offusquera d'être importuné par de vulgaires policiers, pour un délit aussi trivial qu'un malheureux excès de vitesse.



Dans tous les cas énoncés, nous avons affaire à un manque de profondeur de la personnalité du personnage joué. Alors celui-ci n'est plus qu'un robot à la programmation des plus limitée.

Il conviendrait donc de passer de la matière brute à la créature pensante.

La réalisation d'un personnage consistant passe par le développement de traits aussi bien physiques que de caractère. Chacun d'entre eux devrait être pourvu d'une ambition, qu'elle soit ou non réalisable, telle que : devenir gouverneur d'une contrée noble, ou œuvrer à la disparition de la criminalité...

Prendre un personnage dans un jeu de rôle répond à deux types de motivations : La recherche d'un exotisme, soit de situation, soit de personnalité. Le premier cas renvoie à un monde fantastique, à un univers passé, présent ou futur voire même foncièrement différent du nôtre.

L'exotisme de personnalité, quand à lui découle du désir d'incarner un personnage non humain ou à la psychologie différente de celle du joueur. Or, si l'exo-

quoi. Le plus petit village, le hameau le plus humble possède son histoire propre, ses mythes, son histoire, ses légendes et ses spécificités culturelles, dont il faudra tenir compte.

La profession exercée par un personnage devrait conditionner ou du moins marquer les attitudes psychologiques et les décisions des joueurs.

Par exemple, un personnage religieux ou mystique ou bien encore versé dans les sciences occultes, sera plus enclin à voir dans toute situation étrange des manifestations de l'au-delà qu'un scientifique qui développera certainement une approche plus rationnelle des mêmes problèmes.

Par extension, leur profession rejaillira sur les priorités des personnages. Ainsi, il serait plus logique de voir un religieux se préoccuper du salut des âmes confiées à ses bons soins que de s'engager dans une aventure sans implication spirituelle.

On retrouve ici le problème des buts et motivations du personnage, qui, pour être crédible, doit pouvoir tabler

LES 10 COMMANDEMENTS DU JOUEUR (face à son personnage)

- Le physique du personnage créeras.
- Une profession et une origine lui fourniras.
- Physique, profession et origine, cohérents tu rendras.
- Un but dans la vie point ne lui négligeras.
- Dans un monde il vit, jamais ne l'oublieras.
- Une culture il a et toujours t'y réfèreras.
- A son secours, en toutes circonstances, la personnalité viendra.
- Jamais au cliché tu ne recoureras.
- En dernière instance la force tu utiliseras.
- Toujours dans tes actions de grâce, Runes associeras.

tisme de situation est sous la compétence directe du maître de jeu, l'exotisme de personnalité, lui, incombe entièrement au joueur. Dès lors, il est bon de garder présent à l'esprit cette vérité de base : **le personnage est partie intégrante d'un univers défini, d'une société, d'une culture**, etc. Si la ligne d'action d'un personnage n'en reste pas moins mouvante en fonction des circonstances, elle reste toutefois inscrite dans une ligne générale rigoureuse.

Si le personnage se positionne dans une certaine fourchette de réactions, il n'en est pas moins positionné de fait par le monde auquel il participe. Ainsi, toutes les contraintes sociales, politiques ou religieuses façonneront les réactions des personnages joués. Dans la plupart des cas, les personnages se greffent sur un monde qui ne les a ni appelés ni attendus et qui, en conséquence, pourrait fort bien se passer d'eux. En gardant ceci à l'esprit on évitera de se comporter n'importe où comme en terrain conquis, et donc d'aller au devant de graves problèmes. Ce n'est pas parce que l'on a acquis quelque notoriété qu'il est possible d'exiger tout et n'importe

sur un certain nombre de ressorts simples mais utiles, tels que l'enthousiasme, le sens du devoir, l'honneur, la satisfaction personnelle, etc.

En outre, et bien que l'on considère l'aspect suivant comme mineur, **l'apparence d'un personnage joue pour beaucoup dans sa construction et dans sa cohérence.** Un individu affligé d'un physique aussi « typique » que celui de la créature de Frankenstein tentera rarement de persuader ses interlocuteurs par son charme personnel. De même que l'aspect extérieur conditionne les réactions, la profession conditionne l'apparence physique d'une personne. Ainsi, un visage constellé de cicatrices diverses sera plus facilement l'apanage d'un combattant que celui d'un intellectuel ou d'un gandin.

Tout comme profession et personnalité sont liés, l'origine sociale, religieuse, culturelle, influencera très fortement le profil psychologique, le choix d'un métier.

Ces trois éléments étant indubitablement liés, il est nécessaire d'établir une cohérence entre eux. C'est par l'intermédiaire de petits détails de ce genre, autant physi-

ques que psychologiques, que l'on parvient à donner un relief au personnage, offrant ainsi au joueur une plus grande facilité de réactions, quelles que soient les circonstances.

Il demeure malheureusement trop rare qu'un personnage utilise sa personnalité comme moyen de persuasion ou de résolution de conflits ou de situations complexes, le joueur faisant plus souvent appel à la force qu'à la réflexion. Ainsi, un prêtre devrait proposer les services de sa foi à une population effrayée, alors qu'un chercheur ou un érudit envisageront plus rationnellement la situation.

En d'autres termes, **un personnage devrait toujours pouvoir utiliser les ressources de sa personnalité, de son origine et de son métier, pour se sortir des situations les plus délicates.**



FROM
L'ÉPIQUE

RUNES

Le bimestriel des jeux de rôle fête son premier anniversaire

Runes 1

Le voleur, Plus fort... ou meilleur ?,
L'alignement dans D&D (I),
une nouvelle initiative,
Super-héros mode D&D
Tolkien...

ÉPUISÉ



Runes 2

Le Clerc, La mégale du MD,
L'alignement (II),
L'ambiance dans D&D,
Des glyphes de garde,
le cycle d'Elric, Call of
Cthulhu, Dragonquest...

ÉPUISÉ



Runes 3

Le Combattant,
Jets sous une caractéristique,
Verra verra pas...,
Le cycle des Epées,
Runequest, Villains and
Vigilantes, Star Frontiers...



Runes 4

Le Magicien, Les multimanes
et leur traitement,
La charte angoumoise,
Terremer, Daredevils,
Le nouveau basic set
en français...



Runes 5

Des nouvelles classes
oui mais... Fiche de temps,
Le boucher, Le livre du
second soleil de Teur,
Les campagnes (I),
L'Ultime Epreuve...



Runes 6

L'Assassin, De l'art de la
description, Les campagnes (II),
Lovecraft, Légendes, Scénarios
(Call of Cthulhu, Traveller,
Légendes, Epopée Fantastique,
Ultime Epreuve)...



Vous pouvez vous procurer les numéros encore disponibles en nous écrivant à Runes, Quartier du Turon, Lodes, 31800 Saint-Gaudens, en joignant un chèque à l'ordre de RUNES d'un montant de :

- prix de chaque numéro (15 F pour R3 à R5, 20 F pour R6, 18 F pour les suivants)
- + 7 F de frais de port pour un numéro,
- + 10 F pour 2 numéros,
- + 13 F au-delà.

Les campagnes (3)

par Henri Balczesak

La concrétisation du monde : les cartes

Maintenant que vous avez une idée générale de l'allure que va prendre votre monde et que vous avez rafraîchi vos connaissances en matière de géographie, biologie, astronomie... vous allez pouvoir mettre vos idées clairement sur papier. Comme le dit le proverbe chinois : « un dessin vaut mieux que mille paroles ». C'est pourquoi les cartes vont vous être de la plus grande utilité.

Les problèmes principaux consistent à savoir quel genre de carte il faut, comment il faut les présenter et comment il faut les utiliser. Le but du travail de cartographie est évidemment de faciliter le jeu. Les préoccupations qui président à leur conception doivent donc respecter certains principes.

Combien de cartes ? (et quel genre ?)

En tant que M.J. vous serez le seul à avoir une connaissance complète de votre monde. Un peu à la manière des écrivains, il vous faudra consentir un énorme travail de réflexion dont les joueurs ne connaîtront qu'une petite partie.

Pour décrire votre monde, il vous faut essentiellement trois types de cartes adaptées chacune à des préoccupations précises : une carte globale, une ou des cartes stratégiques et des cartes techniques.

• La carte globale

Elle décrit l'ensemble de votre monde.

Les divers continents qui le composent sont dessinés schématiquement sur une surface de projection. Cette carte n'a pas besoin d'être construite sur du papier quadrillé ou à hexagones. Elle n'a pour but que

de préparer l'avenir et situer les lieux des éventuelles extensions des aventures des personnages.

Concrètement, sur une feuille de papier blanc, vous dessinez un cadre dans lequel vous installez des continents, des îles, des archipels. Prenez soin de vous arranger pour qu'il y ait des terres sur toutes les latitudes de manière à ce que la plus grande variété de climats puisse en découler naturellement. Vous pouvez aussi prévoir les principaux courants marins qui peuvent avoir une influence climatique et qui expliqueront les raisons d'être de certaines routes maritimes. Vous pouvez nommer aussi les mers et les continents avant de choisir celui sur lequel vos aventuriers débiteront.

• La (ou les) carte(s) stratégique(s)

Ce genre de cartes est destiné à décrire plus précisément le continent ou la région où commencent les aventures et où elles se dérouleront au cours d'un certain nombre de parties.

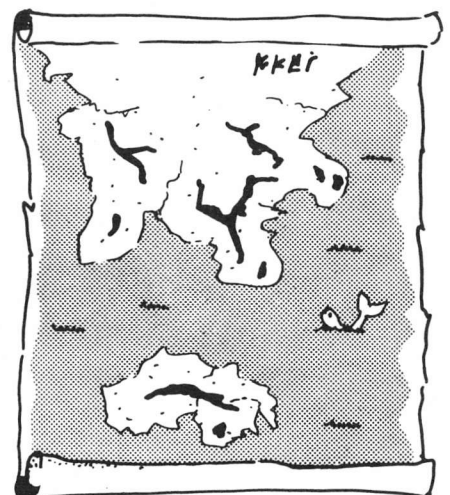
Ces cartes doivent être à une échelle compatible avec le système de déplacement en extérieur du jeu que vous pratiquez. Ainsi, vous pourrez régler les voyages d'un lieu d'action à un autre avec plus de facilité. *Par exemple* : si les personnages peuvent parcourir 30 kilomètres à cheval dans une journée, il est astucieux de couvrir la carte d'une grille d'hexagones de 30 kilomètres de large. Mais attention, si vous avez l'ambition de présenter un vaste continent, la taille de vos hexagones devra être relativement petite (1 cm = 30 km), si vous ne voulez pas vous retrouver avec un document de trop grande dimension que vous seriez obligé de plier soigneusement derrière votre écran.

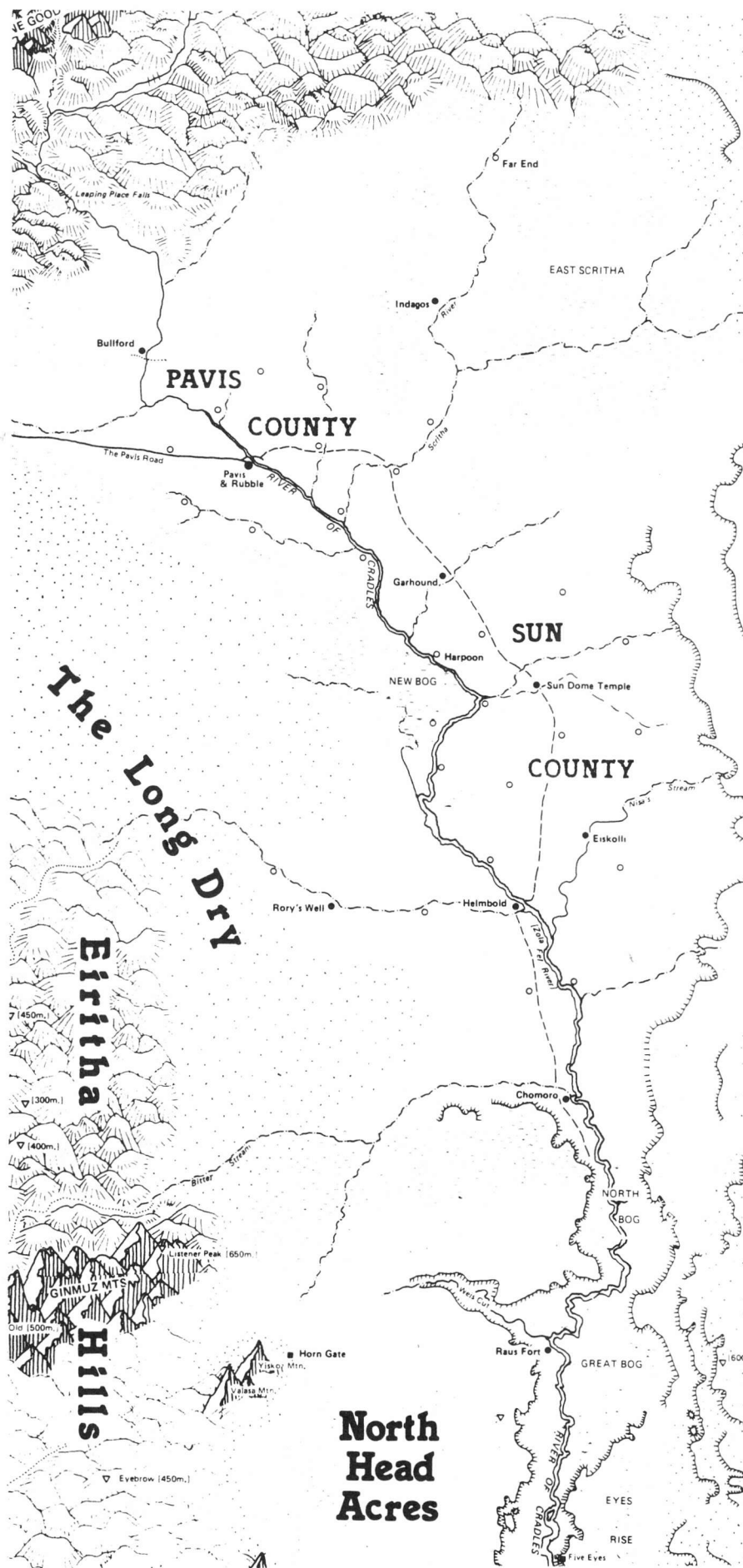
Une carte stratégique n'a pas besoin d'être excessivement précise. Son rôle est simplement de vous aider à placer les diverses attractions géographiques et les principales divisions politiques. Grâce à elle, vous serez en mesure de décrire à vos joueurs le décor d'ensemble de leurs déplacements. *Par exemple* : « ... après une vingtaine de kilomètres de marche dans les collines, vous voyez apparaître à l'Est une chaîne de montagnes aux pieds desquelles une immense forêt sombre borde une rivière de grande largeur... ». Plusieurs problèmes sont à résoudre :

— Comment habiller votre carte ?

Bien qu'il n'y ait pas de règles immuables, il est prudent de respecter certains principes.

Commencez par placer les chaînes de montagne, puis faites-en partir les cours d'eau qui normalement devraient se diriger plus ou moins directement vers la mer. N'oubliez pas que les montagnes et les cours d'eau constituent d'excellentes frontières naturelles qui pourraient conditionner la géographie politique de votre monde. Placez ensuite diverses collines, plissements de terrain, buttes, volcans ainsi que quelques forêts et zones désertiques, en n'oubliant pas de tenir compte des impératifs climatiques. Le reste pourra être considéré comme étant constitué de plaines (ou steppes, savanes, etc.).





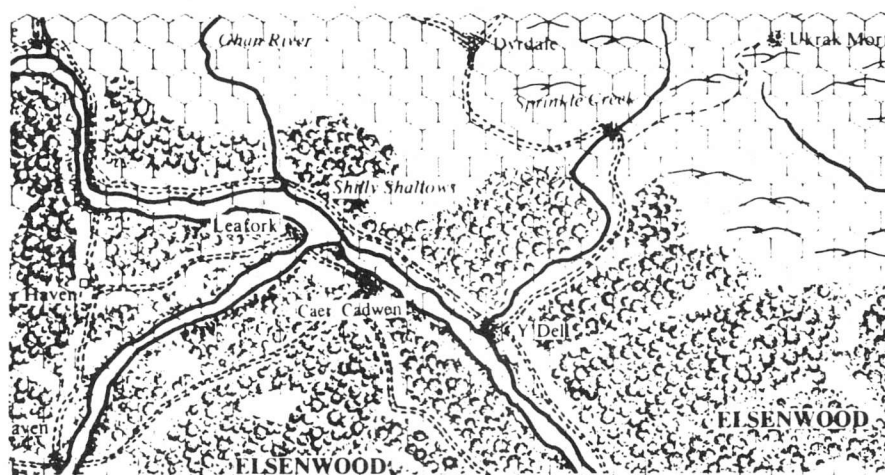
Extrait du monde de Glorantha (Runequest) :
la vallée de la Rivière des Berceaux (Plaines de Prax)

Bien entendu, il est possible de prendre modèle sur la géographie de notre Terre. Mais, comme votre monde est adapté à un jeu, il faut y ajouter des curiosités et des attractions d'essence magique, mythologique ou simplement mystérieuse. Choisissez-les en fonction des situations potentielles de jeu qu'elles peuvent contenir. Ainsi, une faille large et profonde peut être le lieu de résidence privilégié de certaines créatures ou peuplades. Une zone jouissant d'un microclimat enchanteur peut abriter un peuple élu des dieux. Une étendue de poussière stérile peut cacher les restes d'une ville maudite, etc. Ce sont ces lieux exceptionnels qui constituent des motifs particuliers d'aventure et qui donnent une dimension fantastique à votre monde. Elles vous permettent aussi de prendre des libertés avec l'indispensable cohérence de votre création.

Une fois le fond général défini, vous pouvez placer des villes dans des lieux militairement ou commercialement stratégiques (embouchure d'un fleuve, sortie d'une passe montagneuse, etc.) et les relier par un réseau de voies de communication. Situez aussi quelques villages et quelques forteresses, bien que plus tard (cf. article suivant), il vous faudra tenir compte des fondements économiques et politiques des sociétés que vous installerez dans votre décor.

D'excellents exemples de telles cartes vous sont généralement présentés dans les boîtes de vos jeux. Si vous en avez l'occasion, jetez un œil sur la carte de *Glorantha* du jeu *Runequest* ou sur les cartes des *Terres du Milieu* de *ICE* qui constituent, entre autres, des modèles particulièrement spectaculaires. Mais d'un point de vue pratique, ce sont, sans doute, les cartes de la *Judges Guild* qui sont les plus immédiatement exploitables (cf. Runes n° 6). Quoiqu'il en soit, ne perdez jamais de vue que les composantes simplement géographiques de votre monde peuvent être une source d'aventures par les idées qu'elles peuvent susciter. Aussi pensez toujours en fonction de l'avenir.

Enfin donnez des noms aux principaux éléments géographiques de votre monde. Choisissez des appellations simples et évocatrices, elles seront faciles à retenir et ne vous empêcheront pas d'utiliser occasionnellement des dénominations étranges (on retient plus aisément un nom comme Morneplaine qu'un



Exemple de carte stratégique

nom comme Plaine de Azakrat, enfin, c'est une question de goût...).

— Comment utiliser une carte stratégique ?

En vue de faciliter votre travail de description, vous pouvez, à partir de votre carte précise, dessiner à l'usage de vos joueurs, des plans incomplets faisant apparaître les lieux les plus connus de votre monde. Ainsi, les personnages seront censés savoir ce qui se trouve tout autour du lieu où ils évoluent. Mais, ils n'en connaîtront que ce que le commun des mortels peut en savoir. A eux ensuite de se débrouiller pour obtenir des renseignements plus précis. Encore une fois, la *Judges Guild* offre d'excellentes illustrations de ce principe (cf. Runes n° 6).

Si votre carte stratégique est bien conçue, vous allez pouvoir en tirer des cartes tactiques plus précises et des quantités de documents descriptifs utiles aux joueurs. Mais, elle devrait essentiellement vous permettre de régler les déplacements en jours, semaines et même mois. Vous pourrez aussi organiser l'évolution des grands conflits qui agitent votre monde et à cet égard, elle risque d'évoluer dans le temps.

• Les cartes tactiques

Elles sont des agrandissements, à une échelle compatible avec des activités jouables en tours et même en rounds.

Ainsi, grâce à elles, vous pourrez décrire les circonstances et le décor

précis des rencontres et embuscades ainsi que les abords de vos « donjons » et autres souterrains. Il vous sera aussi possible de régler en détail des activités de chasse, de poursuite, de cueillette et même d'offrir à vos aventuriers une toile de fond définie pour l'installation de leur campement et l'organisation de leurs attaques et de leur défense en extérieur. Elles doivent donc être aussi précises que possible.

Elles n'interviennent dans le jeu que lorsqu'un événement particulier le justifie. Beaucoup d'activités peuvent être résolues d'une manière simplement narrative, auquel cas la carte stratégique est souvent suffisante. Mais, lorsque vous désirez préciser une situation, il vous faut avoir des cartes tactiques sous la main. *Par exemple* : si vous avez décidé que vos aventuriers rencontreront des brigands à un moment et à un endroit précis, une carte tactique vous permettra de mettre en place une embuscade intéressante. Vous saurez comment se présente le terrain et vous pourrez, en le décrivant aux joueurs, leur donner la possibilité de se défendre en utilisant les particularités topographiques.

Il ne faut donc pas sous-estimer l'intérêt de telles cartes qui devraient être aussi complètes que les plans de vos souterrains. Là encore, plusieurs problèmes sont à résoudre.

L'échelle doit être choisie pour être compatible à la fois avec la carte stratégique et avec les possibilités de déplacement des personnages au cours de tours ou de rounds.

Une carte tactique constitue

l'agrandissement d'un hexagone de la carte stratégique (ou de plusieurs). Elle devrait être découpée elle-même en hexagones adaptés au déplacement par tour de vos personnages. Pour éviter d'avoir à effectuer des calculs trop savants, vous pouvez vous référer directement à des matériaux qui existent dans le commerce. Encore une fois, le *Campaign Hexagon System* de la *Judges Guild* constitue une sorte d'idéal dont on peut se servir ou s'inspirer. Il propose un rapport de 1 à 625 (1 hexagone stratégique est agrandi et divisé en 625 hexagones) sur une échelle stratégique de 1 hexagone = 5 miles, mais il est possible de conserver cette structure en l'adaptant à d'autres échelles.

L'habillage des cartes tactiques est facile et délicat à la fois.

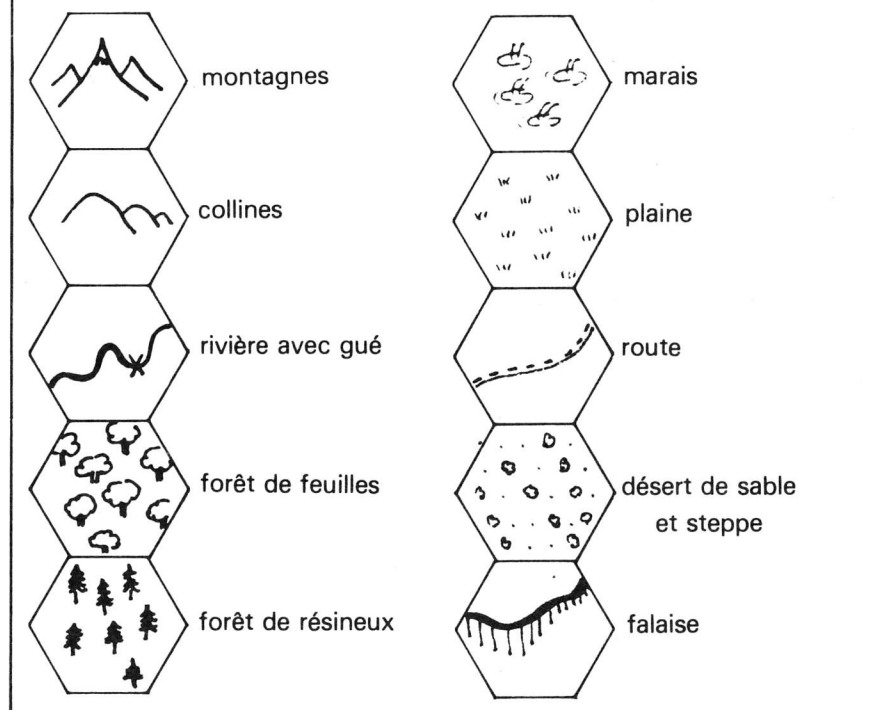
Comme elles constituent des agrandissements, il suffit de reporter dans un premier temps, les éléments de la carte stratégiques qu'elles contiennent. Ceci est relativement aisé.

Il faut ensuite, ajouter des quantités de détails qui ne pouvaient pas apparaître sur la carte stratégique. Cela peut se faire au hasard, en utilisant des tables de générations aléatoires de terrain mais cela risque de donner une certaine incohérence. C'est pourquoi, de nombreux M.J., pour gagner du temps, en sont venus à utiliser comme carte tactique de véritables cartes d'état major telles qu'elles sont vendues dans le commerce. Leur échelle de 1/50 000^e est assez pratique. Elles peuvent s'utiliser plusieurs fois (en les prenant à l'envers par exemple). Il en existe une grande variété décrivant tous les types de terrain. Il suffit de leur surajouter une grille d'hexagones. C'est facile à réaliser si vous reproduisez sur une feuille de plastique transparent, comme celles utilisées pour les rétroprojecteurs, une feuille d'hexagones vierge. Remarquez que pour une somme modique, une entreprise de photocopie peut vous faire ce travail.

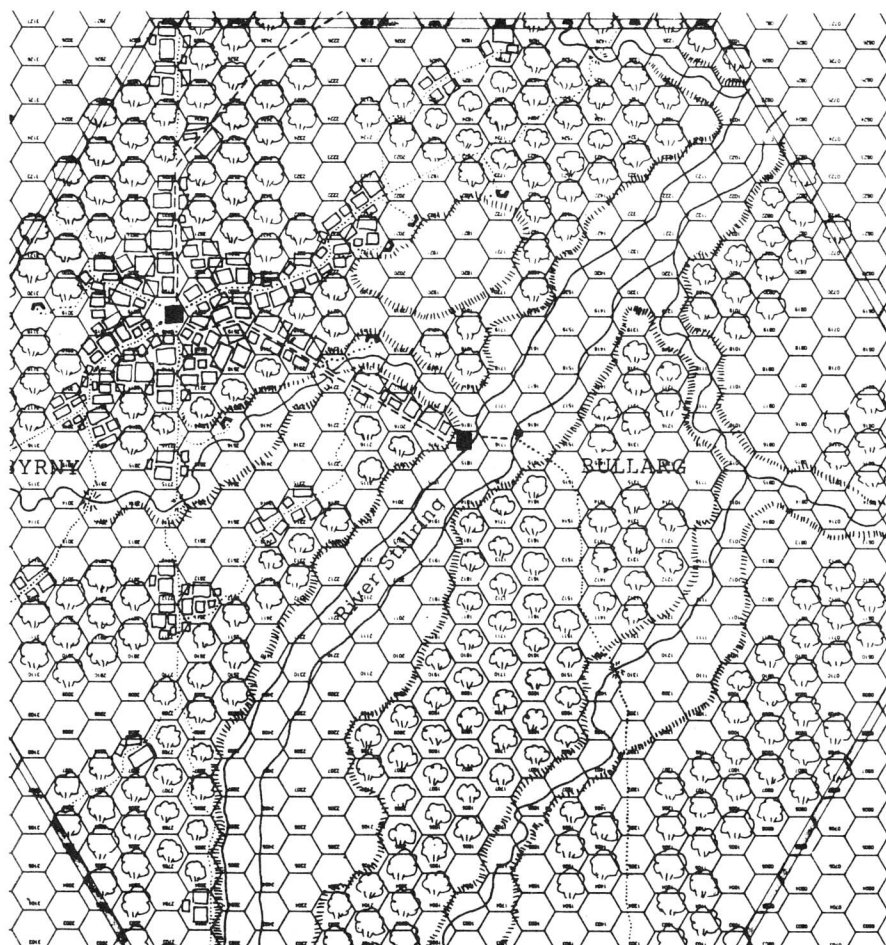
Mais si vous préférez construire vous-même vos cartes en détail, encore une fois, le *Campaign Hexagon System* de la *Judges Guild* pourra vous être d'une aide extrêmement précieuse.

C'est aussi au niveau tactique que vous pourrez prévoir des cartes de villages et de villes. Cela représente un travail long et difficile dont nous reparlerons dans un prochain article.

Symboles pour cartes stratégiques



Exemple de carte tactique



Les cartes des joueurs

Les personnages sont censés avoir une certaine connaissance du milieu dans lequel ils vivent. Si vous leur remettez une carte stratégique incomplète et pourquoi pas, une carte tactique plus ou moins précise, vous n'aurez pas à leur expliquer par de longs discours ce qui constitue leur environnement. De telles cartes représentent leurs connaissances sur le background géographique. Elles peuvent donc être étalées sur la table de jeu en cours de partie. Elles seront complétées au fur et à mesure où les personnages obtiendront des informations plus précises sur telle ou telle région.

Des joueurs avisés ne manqueront jamais d'essayer de se procurer des cartes claires. C'est pourquoi, il faut prévoir des endroits et des circonstances pour qu'ils puissent en acquérir, ainsi qu'une tarification. *Par exemple* : des personnages qui vivent dans une ville pourront, sans trop de difficultés, trouver un scribe ou un cartographe qui sera en mesure de leur en vendre à un prix relativement élevé (une carte exacte est difficile à réaliser).

Mais, ce n'est pas tout. Les personnages peuvent rencontrer des individus susceptibles de leur céder des plans plus ou moins précis de certaines régions. Des cartes de trésors circulent souvent dans les milieux aventureux. Une simple lettre racontant un périple dans une zone éloignée peut constituer une sorte de carte.

Ce qui fait que les joueurs devraient pouvoir disposer, s'ils s'y prennent bien, d'un ensemble de documents descriptifs de votre monde. Il faut donc en prévoir quelques-uns, sans négliger, compte tenu des circonstances des aventures, d'en préparer des faux qui obligeront vos héros à ne pas se départir d'une grande prudence et à ne croire que ce qu'ils ont pu vérifier par eux-mêmes.

Votre monde imaginaire sera d'autant plus partageable avec vos joueurs qu'il sera concrétisé correctement. Les cartes ne sont pas à l'usage exclusif des M.J. Elles sont des outils et des supports à l'imagination dont tous les joueurs ont besoin. On peut très bien s'en passer, mais toute une dimension du jeu risque ainsi d'être négligée.

(à suivre)



LARRY NIVEN

La science au secours de l'imagination : l'univers connu de Larry Niven

par Dominique Balczesak

Vous êtes assez peu nombreux à jouer à des jeux de rôle de S.F. et vous pourriez craindre qu'un article sur des romans concernant ce genre ne vous convienne pas. En fait, si j'ai choisi l'œuvre de **Larry Niven**, c'est parce qu'elle me semble contenir des éléments susceptibles d'alimenter l'imagination, bien sûr, mais aussi capables de vous donner des idées intégrables même dans votre jeu d'épopée fantastique.

En dehors du fait que Larry Niven a développé un univers futuriste, scientifiquement justifié dans le cadre de notre galaxie connue, il a su aussi utiliser ses talents d'écrivain pour mettre en application quelques principes, qui donnent à ses personnages une réalité hors du commun. En effet, il a réussi à rendre crédibles et compréhensibles « de

l'intérieur » des hommes éloignés de nous et des créatures extra-terrestres.

Bref, dans son œuvre on peut trouver un modèle capable de nous aider tous, quel que soit le jeu que nous pratiquons, a donné une individualité forte à nos personnages.

Aussi, vais-je tenter de mettre l'accent sur deux aspects de son œuvre. Tout d'abord, nous nous intéresserons à un univers scientifiquement justifié dans le cadre d'une prospective applicable à tous les jeux de rôle multidimensionnels (ceux qui s'ouvrent sur d'autres, « mondes »). Ensuite nous découvrirons certains des extraordinaires protagonistes qu'il met en scène et comment il s'y prend pour leur donner une réalité à laquelle tout joueur ambitieux aspire pour ses propres personnages.

UNE PERSPECTIVE PLAUSIBLE

Dans beaucoup de jeu de rôle, il est possible aux aventuriers d'effectuer des voyages spatio-temporels (portes interdimensionnelles, sortilèges, interventions des dieux, etc.). Cette faculté, lorsqu'elle est employée, permet de changer radicalement le décor des aventures. Seulement, les passages se font le plus souvent vers des univers qui ont très peu de choses en commun avec le monde de départ. C'est merveilleusement stimulant, peut-être, mais cela tend à faire oublier les possibilités qu'offre une simple manipulation du temps.

Les chercheurs modernes se livrent à de savantes études pour essayer de déterminer ce que sera l'homme dans l'avenir. Leurs hypothèses sont d'autant plus crédibles qu'elles sont fondées sur le développement scientifique d'une évolution rigoureuse des conditions actuelles de notre vie. Le futur qu'ils sont ainsi amenés à envisager est attrayant (ou horriblement effrayant) parce que nous pouvons sans peine nous l'imaginer. Il nous est, dans une certaine mesure, familier car cons-



truit à partir de notre expérience actuelle.

Nous aimerions tous savoir ce que deviendra le monde après notre départ. Pourquoi ne pas profiter des jeux de rôle pour le découvrir ? Rares sont en effet, les jeux de rôle où les aventuriers sont confinés dans un monde unidimensionnel. Par l'introduction d'un artifice quelconque, il est la plupart du temps possible de les faire surgir dans une époque future mais toujours dans le même monde. Toutefois, pour que cette liberté puisse être acceptée par les joueurs, il faut réussir à leur proposer non pas un avenir simplement fantastique mais un avenir dans lequel ils pourront reconnaître des données de leur présent antérieur. Cela leur permettra d'agir en conservant des repères sans se sentir trop dépayés. Ils seront ainsi incités à aller voir certains endroits qu'ils connaissent, à s'enquérir de l'Histoire et à chercher dans le futur la clé des mystères auxquels ils se sont heurtés auparavant. Un tel monde peut donc s'inscrire harmonieusement dans la continuité de leurs aventures.

Le problème consiste à savoir comment concevoir l'évolution d'un univers connu. Et c'est là que Larry Niven, parmi d'autres sans doute, mais avec un exceptionnel brio, peut nous venir en aide. Sa démarche, différente de celle de beaucoup d'écrivains de S.F. est remarquable à un double point de vue :

— d'abord parce qu'étant un des maîtres de la « hard science », genre que l'on peut approximativement traduire par « plausibilité scientifique » (et qui constitue la tendance « dure et pure » de la S.F.), ses romans sont écrits à partir d'extrapolations scientifiques solidement fondées. Il est intéressant de remarquer à cet égard, que le monde qu'il propose est justifié par un cheminement logique qui en constitue l'histoire. Ce qui le rend particulièrement crédible ;

— ensuite parce qu'il sait nous séduire en choisissant comme cadre grandiose de ses aventures ce qu'il est convenu d'appeler « l'Espace Connu »,

c'est-à-dire une partie de notre galaxie telle qu'elle sera dans un futur relativement proche (du moins aux yeux de l'éternité !).

Cette double attitude ne lui interdit cependant pas d'introduire des événements fantastiques : des découvertes nouvelles et imprévisibles mais surtout une intervention d'émissaires d'autres galaxies lointaines. Bref, on retrouve dans sa création les ingrédients d'une prospective romancée : d'une part, un futur relié au présent actuel par une justification scientifique rigoureuse qui lui assure sa crédibilité et d'autre part, l'introduction de faits nouveaux, prévisibles statistiquement mais dont la nature ne peut être qu'hypothétiquement envisagée.

Rigueur et fantaisie se combinent harmonieusement pour donner à l'univers qui nous est si familier, une dimension qui nous concerne parce que nous sommes curieux de notre avenir et que le schéma qui nous est proposé, réussit à nous satisfaire d'autant plus qu'il nous offre la possibilité de trouver la clé des mystères de notre histoire passée. Mais laissez-moi vous montrer comment Larry Niven s'y prend.

LA TERRE AU XXVI^e SIÈCLE

C'est un bond de plusieurs siècles dans l'avenir qu'il nous fait accomplir dès qu'on ouvre la première page de l'un de ses romans. L'homme a bien sûr changé. Il ne reste plus qu'une seule race humaine dont les traits distinctifs sont devenus un mélange uniforme de traits caucasiens, mongols et négroïdes. La population de la Terre s'est stabilisée à dix-huit milliards d'individus dirigés par un gouvernement mondial simplement appelé les Nations-Unies et qui regroupe des représentants des différents pays.

D'importantes découvertes technologiques ont été faites et il est frappant de constater à quel point notre bonne vieille Terre a changé.

En particulier, elle s'est couverte d'un **réseau de cabines de transfert** qui permettent de voyager instantanément et pour une somme modique, d'un point à l'autre du globe. C'est d'ailleurs cette instantanéité qui a provoqué la disparition des particularités de lieux et de coutumes. En effet, les villes ont fusionné au cours des siècles et les noms des localités ne sont plus que des reliques du passé. San Francisco et San Diego par exemple, sont les extrémités Nord et Sud d'une même ville côtière tentaculaire. L'infinie variété de la terre s'étant peu à peu fondue dans la grande collectivité d'une ville mondiale, les langues originelles ont disparu et tout le monde parle « interworld ». L'usage de teintures épidermiques accentue encore cette uniformisation, noyant tous les individus dans la même foule anonyme, vêtus à peu de chose près de la même façon.

L'apparition de l'**épice survolteur** (drogue empêchant le vieillissement) assure une longévité limitée simplement par la déchéance encore inévitable des nerfs spinaux. Cette découverte révolutionnaire s'est accompagnée d'un implacable contrôle des naissances afin de stabiliser, bien sûr, la population. Chaque homme n'a ainsi le droit d'être parent qu'une seule fois (à quelques rares exceptions : gènes hors du commun, fortune particulièrement élevée, billet gagnant de la loterie du jour de l'An ou encore victoire dans un combat d'arène).

Si un tel monde peut nous paraître, à nous qui vivons au vingtième siècle, oppressant, pour les individus de notre futur, il en va différemment. En effet, les mentalités ont logiquement évolué de pair avec les transformations de la vie courante et comme dans presque toutes les sociétés, sinon dans toutes, **il existe des moyens de s'évader du quotidien.**

Certaines de ces méthodes sont illégales comme par exem-



ple, « l'intoxication au courant » ou encore au « tasp » qui procurent tous les deux une joie pure, sans discordances et sans gueule de bois par la stimulation du centre du plaisir qui se trouve dans le cerveau.

D'autres sont tout à fait admises. L'institution de la sabbatique en est un exemple original. Lorsqu'un homme est lassé de la compagnie humaine, il peut, et ceci grâce aux formidables progrès des sciences aérospatiales, quitter le monde des plat-terriens et se rendre aux commandes de son vaisseau monoplace, hors des frontières de l'Espace Connu et rester là, à l'extérieur, dans la solitude glacée des étoiles, jusqu'à ce que son besoin de compagnie se réaffirme.

Ce magnifique et fantastique bond en avant des sciences de l'espace a bien sûr trouvé d'autres applications — principalement dans la conquête d'une partie de l'immensité céleste : l'Espace Humain.

Motivée au départ par la prospection des formidables ressources minières des planètes avoisinantes, cette conquête a provoqué l'apparition d'un nouvel espace habitable et parallèlement d'une nouvelle civilisation : *la Zone et les Zoniers*.

Nombreux, en effet, furent les chimistes, physiciens nucléaires, astrophysiciens, hommes politiques, astronomes, employés de bureau, marchands, programmeurs d'ordinateur, mineurs... qui décidèrent de s'installer définitivement sur les astéroïdes conquis, attirés qu'ils étaient par l'aventure d'une vie nouvelle. Les premières colonies permanentes se multiplièrent très rapidement et un vent d'indépendance souffla alors sur la Zone, qui se dota d'un gouvernement propre. Embargo et propagande décidèrent les Nations-Unies de la Terre à signer une Charte institutionnalisant les rapports de leurs deux puissances et les prétentions de chacune sur le système solaire. Et c'est ainsi que l'humanité se partagea entre plat-terriens et zoniers.

Il existe donc d'autres hommes qui développèrent une civilisation nouvelle dans un esprit

comparable à celui des conquérants de l'Amérique des dix-huit et dix-neuvième siècles.

Marqués dans leur corps et dans leur esprit par leurs conditions particulières de vie, les zoniers se reconnaissent d'abord à leur physique. Leur silhouette est généralement celle d'un joueur de basket-ball, peu musclé (l'apesanteur). Un hâle aussi foncé que du cuir de Cordoue recouvre uniquement leurs mains et leur visage alors qu'ailleurs leur peau à la couleur d'un lait de poule à la vanille (les divers rayonnements).

Leur mentalité est tout aussi spéciale. Ils s'expriment en allant droit au but (dans l'espace on communique par intercom) et considèrent comme inutiles les artifices de la culture. Leur survie étant conditionnée par leurs aptitudes à réfléchir vite et bien, ils ne s'en barassent pas de préjugés qui pourraient les distraire de la lucide appréciation des faits. En ce sens, le statut de la femme est beaucoup plus enviable dans la Zone que sur Terre. Elle n'y fait l'objet d'aucune discrimination. Elle y est, en effet, l'égale de l'homme, à condition toutefois, qu'elle sache se débrouiller toute seule.

En vérité, seuls importent, pour le véritable zonier, la rentabilité et le courage. Ainsi par exemple, si la contrebande est illégale, elle n'est pas immorale, bien plus c'est une sorte de sport auquel il est déshonorant de ne s'être jamais essayé car cela laisserait à supposer que l'on n'a « rien dans le ventre ».

Plat-terriens et Zoniers vivent dans une respectueuse mais rentable indifférence. Rares sont les contacts directs, les zoniers trouvant, par exemple, que la pesanteur terrestre est ridicule.

L'Espace Connu des hommes s'étend bien au-delà de notre système solaire. Il englobe une bulle d'étoiles d'un diamètre d'environ soixante-dix années lumière. Les connaissances obtenues sur cette immense zone résultent de laborieuses explorations humaines mais aussi de celles d'autres espèces que l'homme a rencontré. Dans ce cadre limité (!) beaucoup de découvertes restent à faire...

Néanmoins, Larry Niven n'hésite pas à nous emmener encore plus loin et son livre **L'Anneau-Monde** nous réserve une surprise de taille.

LES CONFINS DE LA GALAXIE

Quelque part dans l'espace, imaginez un ruban circulaire de plus de trois cents millions de kilomètres de diamètre (soit environ neuf cent soixante dix millions de kilomètres d'une arête à l'autre).

Cela représente mille six cent millions de kilomètres carrés soit trois millions de fois la surface de la terre. Imaginez ce gigantesque univers dont on ne parvient jamais réellement à appréhender les dimensions colossales comme un monde plat qui ne possède pas d'horizon ni de cycles saisonniers, juste un soleil toujours au zénith, périodiquement masqué par une ceinture de « carrés d'ombre » qui lui confère un cycle diurne et nocturne de trente heures. Il y a plus surprenant encore. Figurez-vous que cet anneau immense qui tourne autour d'une étoile est, en fait, une sorte d'artéfact construit par des ingénieurs de génie inconnus. La topographie de sa surface interne est celle de toutes les planètes de type terrestre, à la seule différence que comme le masque d'un astre, ses reliefs sont sculptés en creux et en bosses.

Sur ce monde laissé à l'abandon par ses géniaux ingénieurs, subsistent encore quelques créatures que le périple minuscule (à l'échelle de l'ensemble) des héros du roman nous font rencontrer. Citons rapidement et à titre d'exemples indicatifs, *les nécrophages* qui jouent un rôle important dans l'écologie du monde puisque, comme leur nom l'indique, ils sont les éboueurs et les fossoyeurs de l'Anneau ; *les phérormones*, sorte de vampires émettant un



nuage super-stimulant de signes olfactifs humains (indiquant la disponibilité sexuelle) qui a les effets d'un charme... Comme le *Chaosium* vient d'éditer un jeu de rôle centré sur l'œuvre de Larry Niven et principalement sur *L'Anneau-Monde*, je ne lèverai pas plus le voile afin de ne pas gâcher le plaisir de votre découverte...

L'ensemble des ouvrages de Larry Niven est remarquable par sa cohérence qui nous montre à quel point une approche purement scientifique du fantastique peut être enrichissante et par sa logique qui réussit à rendre le futur formidablement crédible. Mais là ne s'arrête pas l'excellent travail de cet auteur qui a su, en outre, développer des races extra-terrestres particulièrement intéressantes par leur profondeur psychologique et la richesse de leur caractère.

DES EXTRA-TERRESTRES BIEN SOUS TOUS RAPPORTS

Les jeux de rôle offrent souvent la possibilité de se mettre dans la peau d'un personnage de race non-humaine. La plupart du temps cependant, ne disposant pas d'un tableau achevé des composantes de leur individualité, les joueurs sont conduits à ne les interpréter que d'une manière schématique allant même jusqu'à n'en faire que des variantes avantageuses des hommes, ce qui à la longue, éveille leur déception. Or jouer à un jeu de rôle, c'est prendre le « rôle » d'un personnage. C'est imaginer de la façon la plus réaliste possible son comportement dans une situation donnée.

Incarné un étranger c'est donc autre chose que profiter simplement des avantages que procure sa race dans la mécanique du jeu. C'est aussi en connaître la philosophie de l'existence, pour comprendre que son idéal peut être

très éloigné de l'idéal humain. A cet égard encore une fois, Larry Niven nous offre des modèles extraordinairement évocateurs.

Les extra-terrestres que l'on voit intervenir au fil des pages de ses livres, constituent les archétypes des créatures intelligentes non-humaines. Ce ne sont, des monstres incompréhensibles, n'intervenant que comme de simples faire-valoir de l'activité humaine. Au contraire, ils nous sont présentés sous tous leurs aspects, avec profondeur et pertinence, de telle sorte qu'il nous est véritablement possible d'appréhender ce que « ne pas être humain » veut dire.

Larry Niven nous prouve que s'il ne ressemblent pas aux humains, (tant sur le plan physique que psychologique) les extra-terrestres ne sont pas tous obligatoirement horribles ou idiots. Ils sont simplement autres, bien que leur altérité rappelle étrangement certains aspects du règne animal. Les plus remarquables de ces créatures sont les Protectors Pak (cf. le roman *Protecteur*), les Kzinti et les marionnettistes (cf. le roman *L'Anneau-Monde*). Ce sont ces derniers que je vous propose en exemple pour illustrer mon propos. Lorsque vous aurez remarqué à quel point la rigueur de Larry Niven est exceptionnelle, vous admettrez sans peine, que les autres races sont, sans aucun doute possible, aussi intéressantes.

Les Marionnettistes de Pierson sont d'étranges bicéphales de sexe indéterminé, ni humains, ni humanoïdes qui se tiennent sur trois « jambes ». Les deux pattes de devant écartées de telle sorte que leurs petits sabots fourchus forment presque un triangle équilatéral. Ils ont deux têtes plates montées sur des cous minces et flexibles. Entre eux et à leur base se trouve une bosse qui se révèle être leur crâne et qui renferme leur cerveau. Les Marionnettistes ont deux yeux, un sur chaque tête, si bien qu'ils sont les seuls êtres, à ma connaissance, qui peuvent se regarder œil dans l'œil, manifestant par là leur gaieté mais également leur concentration. Ils

ont également deux bouches, ce qui leur permet de manger avec l'une et de parler avec l'autre. Elles leur tiennent aussi lieu de mains. Les lèvres souples et mobiles qui les bordent sont en fait de petites excroissances pareilles à des doigts. Sur la plus grande partie de leur corps brune, leur peau est blanche et veloutée, à l'exception d'une crinière épaisse et rêche qui prend naissance entre les cous et qui couvre l'épine dorsale et la tranche de la patte postérieure.

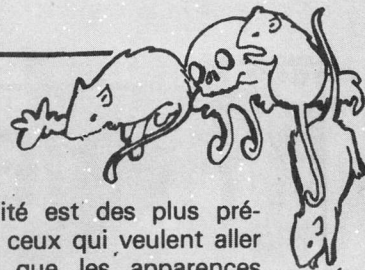
La philosophie de lâcheté éclairée des Marionnettistes repose sur des millions d'années de tradition. C'est pourquoi leur circonspection est devenue proverbiale. Cette prudence est mise en lumière par deux attitudes caractéristiques face au danger.

D'une part, comme dotés d'un réflexe, ils refusent les risques autant que possible.

Par exemple, ce n'est qu'en cas d'absolue nécessité qu'ils s'autorisent à prendre contact avec des civilisations possédant une technologie avancée (on comprend pourquoi aucun homme n'a jamais été invité à visiter leur propre monde).

Ils rechignent à confier leur vie au fragile système de subsistance d'un astronef. C'est pourquoi, lorsqu'il découvrirent que le noyau de la galaxie avait explosé et que l'onde de choc arriverait dans vingt mille ans, plutôt que d'emprunter des vaisseaux spatiaux pour quitter la région et trouver un autre endroit pour vivre, ils organisèrent l'exode de la Flotte des Mondes (en transformant leurs cinq planètes en une sorte de navire de l'espace voyageant à une vitesse proche de celle de la lumière).

Ils refusent toujours la confrontation directe lorsque cela est possible. Lorsqu'ils jugent qu'une race est à la fois inutile et dangereuse, ils entreprennent d'abord des recherches pour déterminer si elle peut être éliminée sans risque. Les Kzinti par exemple, une race composée de félins guerriers féroces, ayant tendance à attaquer avant d'être prêts, n'ont pas le sens de la guerre restreinte. Les Marionnet-



tistes ayant découvert cela à la suite d'enquêtes, décidèrent de susciter une sélection naturelle pour donner le jour à des Kzinti pacifiques. Ils le firent discrètement mais, fermement, en encourageant des conflits opposant cette race belliqueuse aux Hommes.

D'autre part, lorsqu'ils ont effrayé ou attaqué et qu'ils ne peuvent pas faire autrement que riposter directement, les Marionnettistes, toujours soucieux de préserver avant tout leur intégrité physique, essayent d'abord de se défendre à distance. Pour cela, ils utilisent volontiers « *le tasp* », cet appareil (illégal sur terre) qui permet de stimuler, de loin, le centre nerveux du plaisir de leur adversaire. Qui d'autre qu'un Marionnettiste utiliserait une arme qui produit sur l'ennemi un effet agréable ?

Prudents, donc sur leur garde, les Marionnettistes ont un constant besoin de se rassurer. C'est pour cela qu'ils aiment vivre ensemble et que leurs habitations sont contruites tout en hauteur (certains de leurs immeubles s'élèvent sur plus d'un kilomètre de haut). Ils prennent aussi plaisir à se toucher, se bousculant sans s'excuser et sans en prendre ombrage.

Pas très détendus à l'égard de la vie, cette race n'a aucun sens de l'humour. Vous ne rencontrerez donc jamais un Marionnettiste sain d'esprit qui plaisante car l'humour est associé à l'interruption d'un mécanisme de défense. Ils sont aussi très sensibles au stress et leur comportement est soumis à des variations de type cyclothymique, alternant des périodes d'exaltation et de dépression. En phase dépressive, ils ne peuvent qu'attendre que ce soit fini, se protégeant le mieux possible en enfouissant leur tête et couss entre leurs jambes antérieures et en se roulant en boule. Ils entrent alors en catatonie et y restent jusqu'à ce qu'ils se déroulent d'eux-mêmes soit parce que cette phase est finie, soit pour assurer leur propre protection.

On découvre donc que l'harmonie, la cohérence des formes et des fonctions, la plénitude des facultés ne sont plus réservés à la race humaine. Sans être des hommes, les extra-terrestres sont mis sur le même plan qu'eux. Au-delà de l'altérité des formes, l'étrangeté prend ses sources dans la manière de penser, de sentir et de réagir au monde. Cette approche de

l'inhumanité est des plus précieuses à ceux qui veulent aller plus loin que les apparences lorsqu'ils incarnent, dans leur jeu préféré, un personnage de race non humaine.

En dehors du fait que l'œuvre de Larry Niven peut apporter une aide non négligeable aux joueurs que vous êtes, il ne faut pas oublier que la lecture de ces divers romans est un excellent stimulant de l'imagination. Certes, le genre de science-fiction dont l'auteur est un représentant réputé, risque de vous sembler bien loin de vos préoccupations ludiques immédiates. Toutefois, il est remarquable de constater que le *Choasium* pour son jeu de S.F. a précisément choisi l'Univers Connu de Larry Niven. Ceux qui connaissent le niveau d'inspiration et d'inventivité des créateurs de cette firme ne peuvent qu'être persuadés qu'il y a une quantité quasi infinie de potentialités adaptables à un jeu de rôle, dans ce qui pourrait sembler à première vue n'être qu'une œuvre de science-fiction parmi d'autres. Espérons que le charme très particulier d'une vie dans un futur à la Larry Niven pourra se retrouver dans vos prochaines parties.

L'auteur :

Larry Niven est né en 1938 à Los Angeles. Après des études inachevées en mathématiques, en philosophie et en psychologie à l'université Washburn de Topeka, Kansas, la situation de sa famille lui permit de se consacrer dans la science-fiction. Il commence à publier à 25 ans et, en 1971, reçoit les prix Hugo et Nebula du meilleur roman de l'année pour *L'Anneau-Monde* (Ed. Opta, CLA 42). Il est aussi et notamment l'auteur de *Protecteur* (Ed. Albin Michel n° 14), du *Monde des Ptavvs* (Ed. Opta, CLA 48) et des *Ingénieurs de l'Anneau-Monde* (Ed. Opta, CLA 87). Il est considéré comme le chef de file de la science-fiction dite « dure », caractérisée par sa sophistication technique et son imagination audacieuse. Pour moi, il est l'un des auteurs les plus originaux de science-fiction, tout simplement.

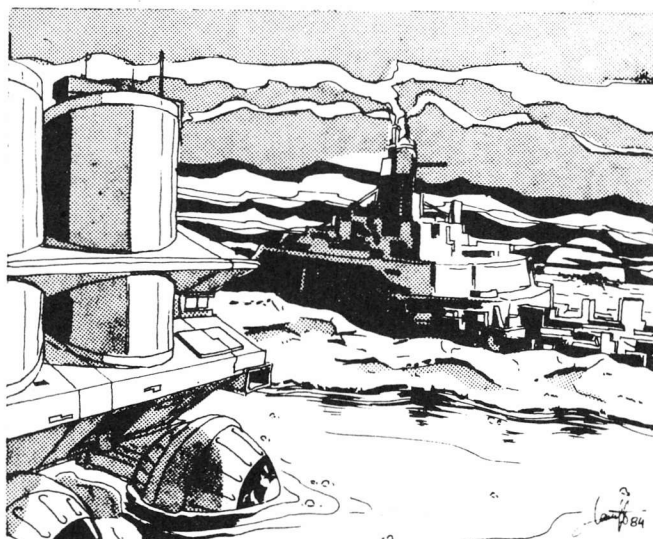
TRAVELLER

par Pierre Zaplotny

Après un bref mais intense apprentissage des us et coutumes des soirées mondaines de Félice, Joël Bouchain va se faire coiffer, habiller, maquiller selon les usages locaux. Cela ne lui fera ni chaud, ni froid : il devait avoir honte des tenues bizarres que son métier l'amène à porter, il se ferait milicien sur un quelconque monde xénophobe, et pas Marchand Galactique.

Il pleut. La lumière diminue. Les cheminées des automoteurs se mettent à fumer. Suivant les antiques coutumes des habitants des steppes, tout le monde se rassemble autour des feux de tourbe où cuisent les repas du soir. Non que les fours à gaz soient inconnus, mais le précieux méthane est réservé aux véhicules. Ne parions pas des fours à micro-ondes, trop complexes à réparer, ni des fours électriques voraces en énergie. La nuit recouvre ce qui pour nous ne serait qu'un sinistre bidonville, et qui est rempli de lumières, de rires et de chansons.

Dans une des roulottes règne une activité fébrile. Les tapis ont été nettoyés, les brûle-parfums sont remplis à ras-bord, et toutes les lampes à gaz sont allumées. Tout devrait être prêt, et pourtant, on trouve toujours quelque chose qui cloche. Bref, on s'énerve. Le rôle du joueur (Philippe) peut être très variable, cela dépend du maître de jeu, et des circonstances. Ou bien, par pitié pour les copains qui piaffent dans la cuisine, on passe rapidement sur la préparation de la soirée, et on fait arriver tout de suite les Banquières, ou bien on en profite pour présenter plus à fond les personnages. Ambre-née des Froidures, fière, volontaire, intelligente, mais habitée par le doute. Osraanin-la-Terreuse, la cinquantaine, couturée de cicatrices, fidèle à Ambre jusqu'à la mort, hostile à cet étran-



ger, un homme venu de ces étoiles dont elle connaît l'existence, mais qu'elle n'a dû voir qu'une dizaine de fois lors des Eclaircies. Dhahanne-la-Sotte, dont nom n'est que triste vérité, mais qui se fait obéir des Amrans mieux que quelqu'un qui aurait F en intelligence. Rhantieg-de-Ziola, qui ne vit que par sa jeep, son Colt et son fouet, assaillie par plus d'événements qu'elle n'en a jamais vécus, incapable d'accepter le fait que le monde s'écroule autour d'elle. Elle est jolie...

Bruissement. Grande berline antigrav stoppant sous l'auvent. Chauffeur, valet de pied. Deux dames descendent. Une Tisserande, et une Bergère. Passons rapidement sur l'accueil et les mondanités. Il suffira de voir comme Dame RouxTcha-Des-Mille-Fleurs, Bergère et Banquière en son état conduit lentement Ambre vers la toile visqueuse que Dame Ursié-Vièze a filée...

— Oui, je connais la puissance des Impériaux. Mais ils ne sont pas sorciers ! Votre troupeau est malade depuis plus de vingt mois, et je prends un gros risque en vous avançant le pris des soins. Il faut qu'au conseil d'administration, je puisse garantir des gains en rapport avec les risques courus. Oh, mais votre serveur est divin !

Plus tard.

— Soyez réaliste, Ambre. Nous ne sommes pas de celles qui disent que l'hygiène de vos bêtes laisse à désirer, mais vous comprendrez que l'on commence à jaser.

Un voyage

Il est très difficile de se débarrasser de ce genre de réputation. Garçon, si vous changiez ma serviette ?

Plus tard encore, le coup de grâce !

— Et alors, vous êtes jeune ! Si vous saviez le nombre de Libres Gardiennes à qui nous accordons bien volontiers des « Prêts d'achat initial » ! Et il n'est même pas question de cela pour vous ! Que vous soyez propriétaire de vos bêtes ou gérante pour notre propre compte, quelle différence ? Si, il y en a une : avec nous, vous avez la sécurité. Tenez, Ursié a préparé le contrat : vous ne pouvez rêver de meilleure proposition. Mon ami, donnez-moi encore un peu de ce vin, presto !

Pensée de notre barman :

— Tu vas voir, vieille peau, toi, tes manières et tes combines pourries.

Philippe, le joueur :

— Bon, je m'arrange pour dire à la nénette de ne pas signer ?

— Comment t'y prends-tu ?

— Je ne sais pas, moi ! Je lui dis que j'ai besoin d'elle à la cuisine pour savoir si la chantilly est assez cuite.

Il y a un moment où il faut savoir ne pas regarder les dés que l'on jette. Joël fait la seule chose que peut faire un Marchand dans pareil cas : il propose une alternative. Et Ambre est loin d'être une imbécile. La soirée se finira, la petite Bergère demandera à réfléchir, ce qui lui sera accordé bien volontiers « Mais bien sûr, ma chère, prenez tout votre temps ! »

Branle-bas de combat. Joël a raconté son histoire à l'équipe reconstituée, et commence un des moments les plus délectables pour tout maître de jeu : les discussions entre joueurs. Lorsque l'on a affaire à une bonne équipe comme c'est ici le cas, l'arbitre n'a plus qu'à s'asseoir et à écouter les diverses hypothèses émises. C'est en général très enrichissant. De plus, si comme maintenant la partie est improvisée, ce sont les joueurs qui détermineront la suite des événements, par leurs hypothèses, leurs idées sur les tenants et aboutissants de l'histoire. Bien sûr, l'arbitre a prévu une trame générale, et la société de Félice a été préparée. Mais le reste est dirigé par la conduite des personnages. Et c'est ainsi que :

Gairsen. — Mais on en a rien à faire de cette fille ! C'est des tissus qu'il nous faut, pas de la laine. Et puis, si ces bestioles sont malades, quel intérêt ?

Joël Bouchain. — Moi, ces espèces de banquières m'ont gonflé. Je ne serai pas contre si on leur fait une vacherie.

banal (3)

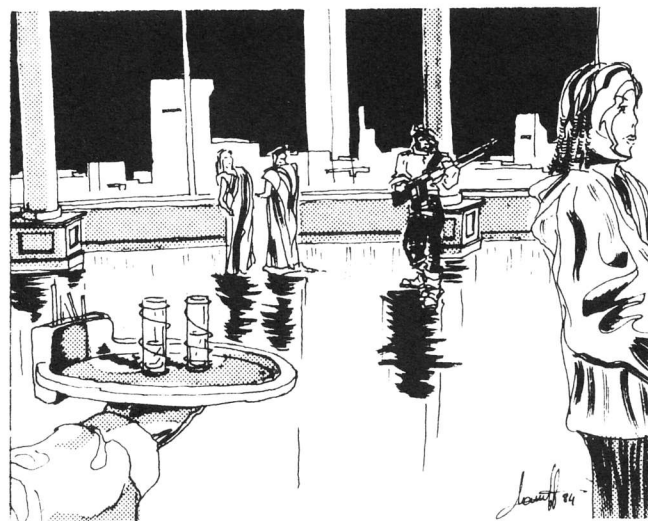
Le capitaine Caddyn. — Allons, Joël ! Je conçois que l'attitude de ces Dames a été rien moins que répugnante. Mais Gairsen a raison : ce sont des produits manufacturés qu'il nous faut. De la laine, d'animaux malades qui plus est, ne peut nous être d'aucune utilité. Lorsque nous aurons vendu ces trois limousines antigrav, nous aurons 10 tonnes sous 60 m³ disponibles, et nous avons intérêt à les rentabiliser.

Sir Yéohagim, Chevalier et ingénieur-mécanicien. — Et puis, nous ne connaissons personne ici. De plus, les étrangers sont considérés comme des bêtes curieuses, ce qui nous laisse bien peu de possibilités !

Joël Bouchain. — De toutes façons, cette maladie du troupeau me paraît tomber un peu trop bien pour ces greluches. Il y aurait un coup fourré la-dessous que cela ne m'étonnerait pas. J'aimerais en jeter un coup d'œil sur les bestioles de la petite, moi !

Grand silence. Puis d'un seul coup, tout l'équipage se tourne vers une personne restée silencieuse jusqu'à présent, mais dont le rôle va devenir essentiel :

— Diana ! Viens un peu par ici !



Traveller offre bien des « carrières » aux Personnages-Joueurs. On peut bien se demander parfois ce qu'un noble peut avoir de commun avec une scoute désargentée, ou bien ce qu'un colonel de l'armée de terre originaire de Collace/DISTRICT 268 a à raconter à un « Rogue » (truand). Sans compter ce pauvre de Barbare, qui, s'il a un quelconque intérêt en tant que Personnage-Non-Joueur, n'a autrement rien à faire hors de ses steppes.

Néanmoins, si un joueur a envie de faire un personnage particulier, savant, bureaucrate (ça existe), que ce soit par esprit d'originalité, ou par refus des carrières dites « militaires », le maître du jeu n'a aucune raison de refuser. Si ce personnage n'est pas trop délirant, et s'il est bien joué, la partie gagnera en intérêt, et des situations particulières seront posées. Véronique a donc voulu être une scientifique, spécialisée en histoire de l'art, nommée Diana Geltzeller...

Diana Geltzeller : 30 ans, trois périodes, Informatique 1, Médecine 3 (ah ?), Survie 1, Administration 1, Pistolet-mitrailleur 1 (ouille !).

Que peut-elle faire sur un cargo indépendant ? Comment l'arbitre va-t-il introduire un savant chez de fiers marchands sans recourir à un mariage forcé ?

Déjà diplômée de l'Institut des Hautes Etudes de Glisten/GLISTEN, Diana a besoin pour son doctorat de rendre une « thèse », composée de trois « mémoires », où elles comparera l'évolution artistique de trois civilisations peu connues. Comme tout étudiant désargenté, elle s'est adressée à des compagnies privées pour les frais de voyage et de séjour. La chance lui a souri : La Compagnie Générale Artistique, qui avait besoin d'un acheteur d'objets inédits l'a engagée en temps que « passagère à titre permanent » sur un cargo partant en exploration commerciale. Bonne affaire pour le capitaine « Et une cabine de louée, une ! », bonne affaire pour Diana (tourisme pendant les escales, et durant les sauts, on rédige !). De plus, elle a une compétence toujours appréciée (ah bon ? Vous êtes médecin ?).

— Dis, Diana, tu sais toujours comment faire un diagnostic ?

— Ben ! a) je ne suis pas une vétérinaire ; b) depuis que je suis avec vous, je ne soigne que les gueules de bois, et j'ai peur d'avoir oublié le reste.

— Très drôle ! En avant !

Diana passe donc trois heures à recueillir moults échantillons sur les Amrans de Dame Ambre, dans la nourriture et dans l'infect marécage nommé pudiquement « Paturage d'éloignement ! ».

— Je prends des bouses, aussi.

— Elles sont toutes vertes, sentent mauvais, et ça bouge dedans !

— Beuark ! Tant pis, je le fais.

— Quatre dés contre l'endurance.

Retour au cargo, en radeau antigrav, à petite vitesse. Ambre, dont c'est le premier vol, ne semble guère impressionnée. Il faut dire que le seul paysage n'est que collines fantomatiques qui apparaissent et disparaissent aussi vite, englouties par les brumes de chaleur (il faut bien que toutes ces pluies viennent de quelque part !). La température avoisine 45 degrés Celsius.

L'analyse des divers échantillons pendra deux jours. Pendant ce temps, les marchands vendront leurs berlines antigrav, et demanderont à Ambre ce qu'elle compte faire si coup fourré il y a.

— Ce n'est pas compliqué ! Si votre analyse révèle quelques chose que l'on ne sache, un acte criminel, par exemple, je clame plainte, et assistance devra m'être donnée par la confrérie des Bergères. Elle ne pourra pas me le refuser. Ce serait un précédent que mêmes les plus riches et les plus ambitieuses n'ont aucun désir de créer ; cela remettrait en cause toutes nos règles de vie. Mais vous, que désirez-vous pour vous-mêmes ?

Armande. — Dans un sens, nous ne sommes pas meilleurs que vos amis les Banquières. Votre laine ne nous intéresse pas, mais par contre, Félice exporte des tissus fort intéressants pour nous. Les frais d'utilisation de notre poly-analyseur, la rémunération de notre personnel (gonflée, la Comtesse !) sont élevés. Mais ils peuvent se régler en services, si vous voyez ce que je veux dire.

— Je le vois ! Je pourrai passer un accord avec la Tisserande avec qui je traitais habituellement. Elle ne demandera pas mieux. Elle manque de fournisseurs, et ma banqueroute lui fermerait des perspectives à long terme.

Evidemment, les analyses furent positives !

Diana. — Une saloperie d'alcaloïde dans les grains importés. pas très malin d'ailleurs : cette substance ne peut en aucun cas exister à l'état naturel. Les gars qui ont fait le coup sont des amateurs en matière de poisons.

Une semaine plus tard, tout est réglé ! Le rapport de Diana (Médecin Impérial et femme de surcroît) fait l'effet d'une bombe. Ambre peut s'appuyer dessus pour clamer plainte, ce qui entraîne suspension de toutes les procédures engagées contre elle pour dettes, le déblocage d'une première tranche de crédits pour ses frais de justice et un coup de radiotéléphone :

Dame Roux Tcha-des-Mille-Fleurs, Banquière. — Ma chère, j'ai appris ! C'est horrible ! Comment a-t-on pu vous faire une chose pareille ? Vous pouvez compter sur toute mon assistance, bien entendu !

Glairsen. — Elle est dans le coup !

Ambre. — Bien sûr, mais qu'y faire ? Je suis sûre que l'on ne pourra rien prouver. Est-il vrai que dans l'Impérium, les hommes sont l'égal des femmes et jouissent des mêmes privilèges ?

L'emplacement laissé libre par les véhicules est rempli de merveilleux tissus chatoyants. Vibration des moteurs de manœuvre. Anti-G. Deux cents tonnes de métal s'arrachent du sol. Le cargo se dirige lentement vers le marécage où il avitaillera. Puis ce sera l'adieu à Félice. Direction Illinyane.

— Qu'ont-ils à vendre, là-bas ?

— Je ne sais pas, mais en tout cas, ils achètent des métaux lourds !

— Tiens donc !

Les marchands sont des princes...

Fin

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

Jeux de rôle.

Wargames.

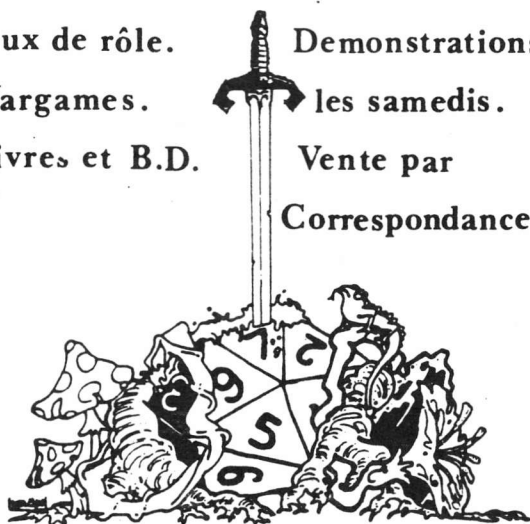
Livres et B.D.

Demonstrations

les samedis.

Vente par

Correspondance.

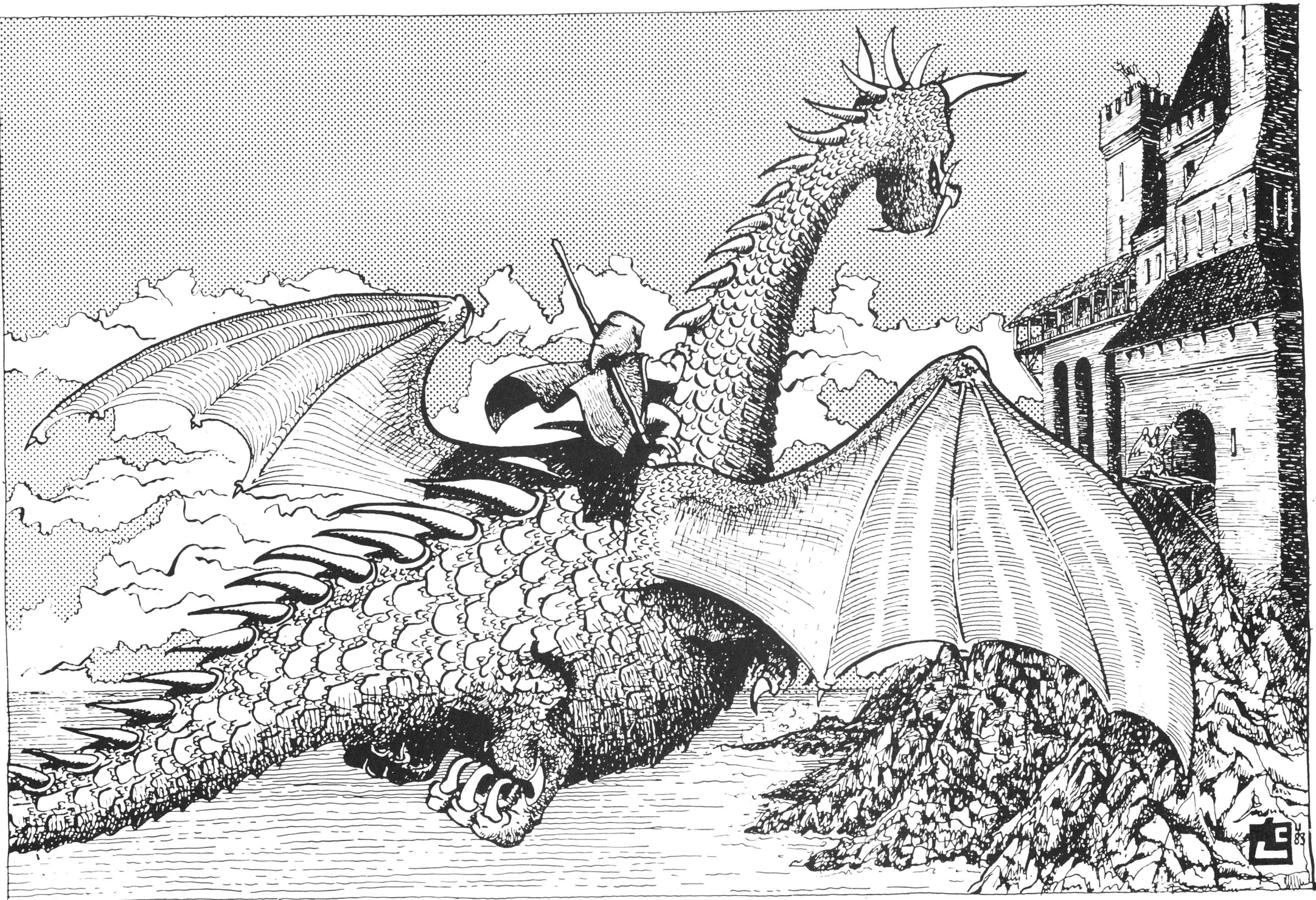


34 Rue du Pont des Morts.

57000 METZ

Tél: (8) 733-19-51





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

Caractéristiques (PH p. 20-21) :

- Correspond à l'ancien Druides Celtique. Vénère donc les arbres, le soleil et la lune comme divinités. Ne cherchera en aucune façon à causer un quelconque tort aux arbres (surtout le chêne et le frêne), bosquets ou forêts. De la même façon, évitera de tuer des animaux sauvages ou domestiques sauf pour se préserver lui-même ou pour subvenir à ses besoins.
- Le gui est son symbole sacré et est un composant important de ses sortilèges.
- Caractéristique principale : la sagesse.
 - Minimum de 12 en sagesse.
 - Minimum de 15 en charisme.
- Si la sagesse et le charisme dépassent tous deux 15, le druide bénéficie d'un bonus de 10 % en points d'expérience.
- Points de coup : 1d8 plus éventuellement bonus de constitution (1 à 2 points) jusqu'au 14^e niveau. Plus de progression possible au-delà.
- Alignements possibles : uniquement Nn (Neutre Pur).
- Remarque : peut employer des armes tranchantes ou pointues comme la dague, le cimeterre, les traits (dards).
- Le druide, contrairement au clerc, ne peut pas « tourner » les morts-vivants, diables ou démons.
- Au troisième niveau, le druide acquiert les capacités suivantes :
 - identification des plantes et de leur type ;
 - identification des animaux et de leur type ;
 - identification de l'eau pure ;
 - pouvoir de traverser, à vitesse normale, des zones recouvertes de broussailles d'épines, des buissons de ronces, etc., sans laisser de traces discernables.
- Au septième niveau, il gagne les capacités supplémentaires suivantes :
 - Immunité aux sorts de charme lancés par n'importe quelle créature associée de façon évidente avec les bois, par exemple des dryades, nixies, sylphes, etc.
 - Possibilité de changer de forme jusqu'à trois fois par jour, pour devenir *réellement et complètement* un reptile, un oiseau ou un mammifère. Le druide conserve néanmoins ses capacités mentales.
 - Chaque type de créature ne peut être utilisée qu'une seule fois par jour.
 - La taille de la créature peut varier de celle d'une chauve-souris à celle d'un serpent, d'un aigle ou d'un ours noir (environ le double du poids du druide).
 - Chaque fois qu'une nouvelle forme est prise, le druide regagne de 10 à 60 % (1d6 fois 10 %) de points de dommage perdus en combat avant de s'être transformé.
- Les druides ont leur propre langage secret, en plus des langues parlées normalement (commun, langue d'alignement et autres langues connues de par leur intelligence). A partir du troisième niveau, et pour chaque niveau supplémentaire, le druide gagne une langue de son choix parmi : centaure, dryade, elfe, faune, gnome, dragon vert, géant des collines, homme-lézard, mantico, nixie, pixie, lutin et « treant ».
- Les druides combattent et sauvent comme des clercs. Ils bénéficient d'un bonus de +2 pour sauver contre toute attaque au feu ou aux éclairs (électriques).
- Peuvent utiliser tout objet magique destiné à l'ensemble des classes et non explicitement interdit pour eux, ainsi que ceux pour les clercs qui ne sont pas manuscrits (livres et parchemins).
- Il n'y a que 9 Druides du douzième niveau pour un même dieu, trois Archi-Druides et un seul Grand Druides.
- Pour les « successions » à partir du douzième niveau de druide, il vaut mieux se reporter directement à la page 21 du PH.
- Bien qu'il puisse avoir des protecteurs à ses ordres, le Druides ne peut pas avoir de suivant en tant que tel (*hireling* ou *henchman*).

Races possibles pour le Druides (PH p. 14) :

- Pour les Personnages Joueurs :
- Humain, sans limitation de niveau.
 - Demi-elfe, sans limitation de niveau.

- Pour les Personnages Non Joueurs :
- Hobbit, jusqu'au 6^e niveau.

Multiclasses possibles : aucun.

Armes et armures permises (PH p. 19) :

- Armures : cuir seulement.
- Boucliers : bois seulement.
- Armes (magiques ou non) : massue, dague, trait, marteau, cimeterre, fronde, épieu et bâton.
- Huile : oui.
- Poison : à l'appréciation du MD.

Runes vous aide
par Sylvain Donnet

Table de progression (PH p. 21) :

Points d'expérience	Niveau	Dés de coup (d8)	Titre
0-2000	1	1	Aspirant (Aspirant)
2001-4000	2	2	Ovate (Ovate)
4001-7500	3	3	Initié du 1 ^{er} Cercle (Initiate of the 1st Circle)
7501-12500	4	4	Initié du 2 ^e Cercle (Initiate of the 2nd Circle)
12501-20000	5	5	Initié du 3 ^e Cercle (Initiate of the 3rd Circle)
20001-35000	6	6	Initié du 4 ^e Cercle (Initiate of the 4th Circle)
35001-60000	7	7	Initié du 5 ^e Cercle (Initiate of the 5th Circle)
60001-90000	8	8	Initié du 6 ^e Cercle (Initiate of the 6th Circle)
90001-125000	9	9	Initié du 7 ^e Cercle (Initiate of the 7th Circle)
125001-200000	10	10	Initié du 8 ^e Cercle (Initiate of the 8th Circle)
200001-300000	11	11	Initié du 9 ^e Cercle (Initiate of the 9th Circle)
300001-750000	12	12	Druide (Druid)
750001-1500000	13	13	Archidruide (Arch-Druid)
1500001 +	14	14	Le Grand Druide (The Great Druid)

Niveau de druide	Niveau de sort						
	1	2	3	4	5	6	7
1	2						
2	2	1					
3	3	2	1				
4	4	2	2				
5	4	3	2				
6	4	3	2	1			
7	4	4	3	1			
8	4	4	3	2			
9	5	4	3	2	1		
10	5	4	3	3	2		
11	5	5	3	3	2	1	
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3

Influence de la sagesse (PH p. 11 et DDG p. 7) :

Sagesse	Bonus de sort	Chance d'échec	Commentaires
12	aucun	5 %	sagesse minimum pour un druide
13	un du 1 ^{er} niv.	0 %	
14	un du 1 ^{er} niv.	0 %	
15	un du 2 ^e niv.	0 %	ajustement + 1
16	un du 2 ^e niv.	0 %	ajustement + 2
17	un du 3 ^e	0 %	ajustement + 3, sagesse maximum pour un Hobbit ; minimum pour avoir des sorts du 6 ^e niveau de sort
18	un du 4 ^e	0 %	ajustement + 4, sagesse minimum pour avoir des sorts du 7 ^e niveau de sort
19	un du 4 ^e	0 %	ajustement + 4, immunité à Peur au Contact (Cause Fear) ; Charme (Charm Person), Commandement (Command), Amitié (Friends), Hypnotisme (Hypnosis)

: le Druide



G.I.E REGI PAR ORD. 23.0967
35, rue Ste Geneviève
94400 Vitry s/ Seine

NOUVEAU POUR TOUS JEUX DE ROLES MÉDIEVAUX.FANTASTIQUES

Faites vivre l'aventure dans ROPE, la plus vaste île d'ARGLENN!
Jouez les 3 premiers scénarii de cette campagne, "La Guilde du A", "Les Iles Flottantes" et "La Relique perdue", tous adaptables aux JdR médiévaux!

Chaque livret, sous son écran cartonné, contient:
Un arrière-plan détaillé. Un guide des personnages non-joueurs. Une description des intérieurs. Des cartes. Des plans. De nombreux dessins et illustrations.

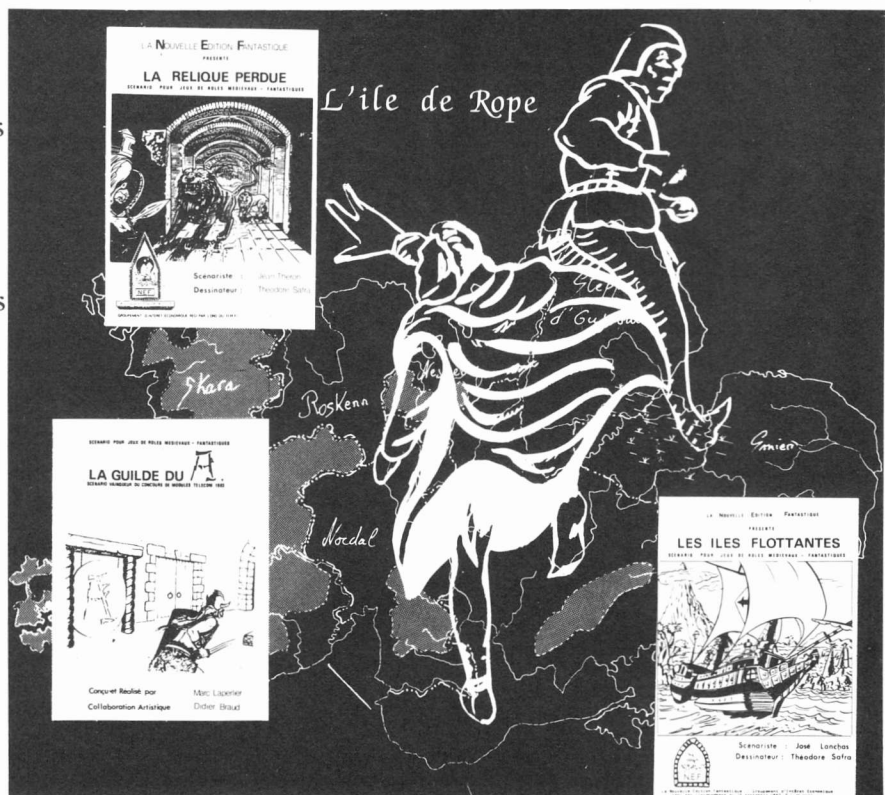
Les modules suivants comprendront un chapitre d'adaptation aux J.d.R médiévaux-fantastiques.

A PARAÎTRE

Le Joyau d'Aranel

La Cité Engloutie

La Vallée des Maléfices



EN VENTE DANS CES MAGASINS

BOURGES _MERCREDI 22, rue d'auron	48 24 49 90	PARIS 17 —JEUX DE GUERRE DIFFUSION 19 rue Jouffroy	227 50 09
GRENOBLE _LE DAMIER 25 bis, cours berriat	76 87 93 81	PARIS 8 —JEUX THEMES 92 rue Monceau 522 50 29	522 50 29
LA ROCHELLE _SACCI PRESSE 22, rue de suede	46 67 17 86	PARIS 6 —LIBRAIRIE ST- GERMAIN 140 bd St Germain	326 99 24
LA ROCHE S/YON _AMBIANCE 18, rue de la poissonnerie	51 37 08 02	PARIS 14 —LUDUS 120 bd du Montparnasse	322 82 50
LA VARENNE _L' ECLECTIQUE 93, av du bac	283 52 23	PARIS 14 —STRATEJEUX (voir nlle adresse en encart publicitaire)	
LE MANS _JEUX ET LOISIRS 31, rue gambetta	43 28 47 68	PARIS 4 —TEMPS LIBRE: 22 rue de Sévigné	274 06 31
LYON _A VOUS DE JOUER 30, cours de la liberté	7 860 88 49	ROUBAIX —TEMPS X rue de la halle	20 70 44 80
METZ _EXCALIBUR 34, rue du pont des morts	8 733 19 51	ST-CYR-L ECOLE —IMAGE LOISIRS 1 rue V.Hugo	045 07 58
ORLEANS _EUREKA galerie du chatelet	3853 23 62	STRASBOURG —PHILIBERT 1 rue de la Grange	88 32 65 35
PARIS 12 _ATOUT CŒUR 24, rue taine	344 56 04	TOULON —LE MANILLON 5 rue P.Corneille	94 62 14 45
PARIS 1 _GAME'S forum des halles	2 97 42 31	TOULOUSE —JEUX DU MONDE 14-16 rue Fonvielle	61 23 73 88
PARIS _GAME'S les 4 temps, la défense	7 73 65 92	VELIZY II —GAME'S Centre Commercial	465 18 81

MODULES FRANCAIS

Nous recevons assez fréquemment au courrier des idées d'objets magiques, de monstres ou de sorts. Nous vous en présentons certains ci-dessous, en émettant toutefois une double réserve : il ne s'agit nullement d'objets ou de sorts OFFICIELS venant de telle ou telle marque ou société et notre intention n'est nullement de les officialiser en les incluant dans cette rubrique. Nous ne faisons qu'être votre porte-parole, à vous, joueurs et maîtres de jeu...

Au bonheur des Mages!



Mante Religieuse d'Agres- sion (*Praying Mantis of Aggres- sion*) par François Ygouf

Cet objet magique a l'apparence d'une petite broche de jade ou d'émeraude, à l'effigie d'une petite mante religieuse en position d'affût.

Quand le magicien, ou tout jeteur de sort qui possède cette broche, lance le sort sur une créature pourvue d'un scarabée de protection (*Scarab of Protection*), l'action de ce dernier est nulle (il ne protège plus son propriétaire, excepté contre le drainage de niveaux d'énergie (*energy level drain*), contre lequel il est toujours efficace).

Il y a toujours 1 chance sur 20 quand le possesseur de la mante lance un sort, qu'à l'étonnement général, la mante et le scarabée deviennent vivants, quittent en s'envolant leurs propriétaires respectifs et entament un combat sans merci, qui, en un round, les fait se détruire mutuellement, sans aucune possibilité de les arrêter à temps, même par un Souhait (*Wish*).

La mante religieuse d'agression a la même valeur que le scarabée de protection : 2500 points d'expérience et 25000 pièces d'or.

Bille de Discordance (*Marble of Detussefulness*) par François Ygouf

Cette bille (en français, littéralement : « Bille provoquant des vagues de désaccord ondionique », ou plus simplement « Bille de Dis-

cordance ») a été créée pour s'opposer partiellement à l'action défensive d'un Cube de Force.

La bille de discordance émet continuellement une onde de brouillage, dont chaque « creux » et chaque « crête » annulent respectivement chaque « crête » et chaque « creux » des ondes produites par le cube de force de l'adversaire, pour assurer leur champ de protection. La portée de cette onde de brouillage est de 1" de rayon par niveau du jeteur de sorts qui a créé initialement la bille.

La durée d'émission ondionique de la bille est quasi-éternelle, car il lui faut fort peu d'énergie pour désorganiser la protection des cubes ; de plus, seules deux sortes d'ondes du cube sont affectées par elle : la version « éloigne toute magie » (*keep out magic*) devient inefficace et la version « éloigne toute chose » (*keep out all things*) devient « éloigne toute chose non magique » (*keep out all things except magic*) ; les autres possibilités des cubes de force n'étant pas affectées.

En résumé : aucun cube de force ne peut protéger son possesseur de la magie s'il est dans l'aire d'effet d'une bille de discordance, laquelle a même valeur que lui : 3000 points d'expérience et 20000 pièces d'or.

Les cendres magiques par Stéphane Raddi

Les cendres magiques apparaissent comme des cendres normales, mais elles irradient la magie. Elles furent inventées par Ycoonu le Grand, sorcier puissant quoiqu'un peu loufoque pour le transport aisé de ses bagages.

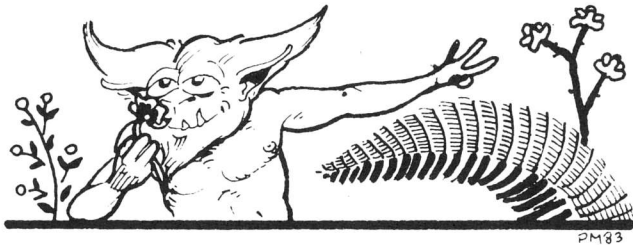
En projetant une poignée de ces cendres (= 1 dose) sur un objet quelconque (taille allant d'un tabouret à un buffet), on obtient une grande flamme très brève et beaucoup de fumée. De l'objet, il ne reste qu'un petit tas de cendres qu'il suffit de récupérer.

Pour restituer l'objet, il suffit de jeter en l'air la poignée de cendres précédemment obtenue, et encore une fois dans un nuage de fumée, l'objet se reforme. Mais ceci doit impérativement être fait par la personne qui avait projeté les cendres la première fois, sinon l'objet est perdu à jamais. Il en est de même si par accident les cendres sont éparpillées.

Ycoonu eut ensuite l'idée d'améliorer ces cendres pour pouvoir éliminer des êtres vivants. Les composants se compliquèrent (il fallait notamment un champion elfe en armure de platine et de mithril réduit en cendres par le souffle d'un Dragon Rouge un soir de pleine lune), mais l'opération réussit. Le système de réduction-restitution est le même que précédemment, et avec les mêmes conditions. Il est à noter qu'un être vivant réduit en cendres l'est avec tout son équipement et qu'il ne vieillit que d'un an pour 20 ans de sa forme sous cendres. La personne visée a droit à un jet de protection contre la mort magique à + 2.

Les cendres ne réduisent que les êtres vivants de taille Petite ou Moyenne (S ou M), et par exemple, un dragon (Grand ou L), même en utilisant plusieurs doses, ne sera pas réduit.

- cendres magiques objets :
50 pex/dose - 500 po/dose,
- cendres magiques êtres :
1500 pex/dose - 10000 po/dose.



Nos amies... les Bêtes

L'ERRANT

par Alexandre Marrot

Fréquence : peu commune

Nombre d'apparition : 1 à 6

AC : 5

Mvt : 15"

HD : 3

Attaque : 1-3/1-3/1-3

(2 par les griffes, 1 par morsure)
spéciale

Résistance à la magie :

standard/spéciale

Taille : M

Habiletés psi : aucune

L'Errant est à l'origine un humain ou un humanoïde (nain, elfe, hobbot...) chassé de son village, de sa ville ou de son peuple pour différentes causes (vol, meurtre, difformité...) et qui a cherché refuge auprès d'autres individus dans le même cas que lui, dans des marais qui apparaissent au premier abord tout à fait ordinaires, mais qui sont de type « Pell'Arn Fend'Eil ».

Ces marais sont assez particuliers et sont généralement situés à proximité de champs de bataille récents ou anciens (dans un rayon de 10 miles terrestres). Ils sont hantés par des Kolls, âmes errantes de soldats morts au combat. Un Koll a la faculté de s'emparer graduellement des âmes de tout être pensant résidant dans ces lieux d'errance afin de pouvoir mourir avec le corps de son hôte et gagner ainsi le Repos Eternel.

L'individu affecté ne se rendra pas compte de la prise de possession de son âme. Il se transformera petit à petit (en un mois), en un être repoussant, velu, difforme, aux yeux hagards et proéminents. Son intelligence déclinera assez rapidement. Il ne se lavera plus et héber-

gera dans sa toison, grise et visqueuse, de monstrueuses puces des marais d'un centimètre de long, particulièrement voraces.

L'Errant est par définition un couard. C'est un être curieux capable de s'éloigner de son repaire pour suivre un individu ou un groupe d'individus pendant 3 jours.

Il n'attaquera avec ses griffes et ses mâchoires que s'il est cerné. Il a peur du feu et des animaux autres que ceux qu'il a l'habitude de rencontrer dans ses marécages.

Il est capable de se déplacer silencieusement, de surprendre sur un score de 1, 2, 3, 4 sur 1d6 et de n'être surpris que sur un 1 sur 1d6.

Si l'on s'approche de lui ou de son repaire, l'Errant a la faculté de lancer une ou plusieurs puces (au maximum 8) sur l'intrus. Ces insectes sautent sur la victime et la piquent en 1 segment.

Le poison injecté abaisse la constitution de 1 point, et sa capacité de toucher de — 1 au toucher. L'effet dure 24 heures. L'effet de plusieurs piqûres est cumulatif. Une puce peut piquer au maximum 6 fois. Toutes les dix minutes, jeter un dé à 8 faces. Un score de 1 ou 2 indique que la victime est à nouveau piquée. Une fois sa mission accomplie, la puce regagne son hôte habituel.

L'insecte quitte aussitôt sa victime si :

- l'Errant s'éloigne,
- la victime se baigne.

Un onguent à base de menthe et de fleur de moutarde est efficace

contre ses insectes. Un clerc pourra trouver cette formule s'il arrive à capture un spécimen et s'il a la possibilité de l'étudier en toute tranquillité pendant 24 heures. Taux de base d'échec : 20 % avec un bonus de — 1 % par niveau de Clerc au-dessus du premier.

Si un individu est piqué 6 fois, il ne pourra plus combattre ou préparer ses sorts car il sera fort occupé à se gratter furieusement.

Les sorts « slow poison » et « neutralize poison » sont efficaces sur de telles blessures à condition que celles-ci puissent être lavées abondamment.

Un Errant n'est pas affecté par les sorts suivants :

- slepp
- charm
- cold
- hold

grâce au pouvoir du Koll.

Un Errant cerné combattrait jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'il lui soit possible de s'échapper.

Son langage n'est que borborygmes incompréhensibles pour tout étranger à sa race.

Un individu gesticulant, hurlant, peut faire fuir un Errant, à la condition expresse de ne pas s'approcher de lui, car tout mouvement dans sa direction sera interprété comme une menace.

Le Maître de Donjon devra jeter 1d8 pour déterminer le nombre d'insectes par individu.



La peinture de figurines

par J.-P. Demange

Sans doute agrémentez-vous vos séances de jeux de rôle par l'utilisation de figurines de métal et peut-être aimeriez-vous que votre héros favori quitte sa grise mine et revête un habit de lumière. Certains parmi vous se sont déjà essayés à peindre leurs figurines, mais beaucoup ont découvert qu'il existe un monde entre peinture et simple mise en couleurs.

C'est à ces derniers que ce petit guide est particulièrement destiné et nous espérons qu'il leur sera utile tout au long de leur découverte de ce noble art qu'est la peinture sur figurines.

Le matériel

Les pinceaux :

Votre dextérité, qui n'est certainement pas celle d'un voleur de haut niveau, ne sera jamais trahie si vous employez des pinceaux de qualité supérieure du type « Martre Kolinski ». Ceux-ci, bien que plus chers que leurs homologues en nylon, donneront un meilleur fini à vos œuvres. Selon la quantité d'or qui garnit le fond de votre bourse, il vous sera possible de vous contenter d'un unique pinceau de taille 1, mais si vous êtes suffisamment fortuné, il vous sera utile de vous procurer aussi une gamme de taille 3, 0 et 00. Il est recommandé de n'acheter des 0 à poils courts, 000 et autres, seulement lorsque vous aurez gagné des points d'expérience.

Entretien des pinceaux : Veillez à nettoyer vos pinceaux avec du diluant entre chaque utilisation. Si vos instruments de travail sont encroûtés de peinture déjà sèche, il vous sera possible de les récupérer avec du Trichloréthylène. Dans ce

cas, versez une dose de ce produit dans une fiole de verre avec un peu d'eau. Cette dernière ayant une densité inférieure au produit formera une couche de protection qui évitera son évaporation et mettra vos poumons à l'abri de ses émanations toxiques.

Les peintures :

Les plus pratiques et les plus faciles à trouver sont les peintures à maquettes à base de vernis appelées *Enamels*. La marque *Humbrol* en propose d'excellente qualité. Evitez les produits « made in Italy », moins chers, mais tout à fait excrables.

De nombreuses autres sortes de peintures existent et peuvent être utilisées telles quelles ou seulement pour obtenir certains effets spéciaux :

- les peintures à l'eau, dont certaines sont fluorescentes ou de couleur électrique, permettent de faire ressortir les torches, les yeux des monstres, les objets magiques, etc. ;

- les acryliques, qui sont également des peintures à l'eau, sont parfaites pour bien rendre les lumières sur les *Enamels* ;

- les encres transparentes, parfaites pour les effets spéciaux ;

- les huiles donnent les meilleurs dégradés car on peut les mélanger sur les figurines mêmes, mais elles sont très difficiles à utiliser et à faire sécher.

Les diluants :

Le *White Spirit* est tout à fait adapté à la dilution des *Enamels*. Les diluants « officiels » des différentes firmes de peintures sont chers et ne sont pas forcément les plus efficaces. Attention, le Trichloréthylène n'est pas un diluant ! Il dégrade les peintures et le plastique.

Divers :

Palette pour les mélanges (beaucoup d'objets peuvent en tenir lieu), peinture en bombe aérosol pour sous-couches et couches de protection, limes ou mini-perceuse pour l'ébarbage, bâtonnets pour mélanger la peinture, loupe sur pied si vos yeux fatiguent, colle à métal ou au cyanocrylate (type *Cyanolyte*), symbole béni pour la réussite, etc.



La mise en peinture

Certaines des étapes proposées peuvent être ignorées si vous êtes pressé, mais le processus complet permet d'obtenir un résultat optimum.

1. Préparation de la figurine :

Au sortir des moules, la plupart des figurines présentent des défauts (barbes) et une ligne de démoulage qui est parfois très accentuée. La première étape consistera à supprimer ces irrégularités à l'aide d'un cutter très bien aiguisé et de mini-limes de maquettiste, l'outil parfait restant la mini-perceuse avec jeu de fraises diverses (la tête fusiforme étant la plus employée). Cette perceuse permet également de récupérer les vieux pots de peintures ou les pots neufs qui présentent un dépôt. Dans de tels cas, on effectue le mélange avec une fraise ou un trombone

façonné en L (la branche courte plongeant dans le pot et découpant le dépôt). Faites attention à ne pas la faire tourner trop vite, sinon il faudra également refaire la peinture de votre chambre...

Si vous êtes adroit, il vous est possible de réparer les figurines cassées avec des colles spéciales ou en les resoudant avec un fer à tête fine. Cette dernière technique expose cependant votre héros au risque d'être transformé en amibe géante si vous ne savez pas doser la chaleur. Avec du plomb de soudure, vous pouvez reconstituer la partie manquante en déposant précautionneusement la soudure goutte après goutte et en laissant refroidir chacune d'elles avant d'en déposer une nouvelle. Attention ! certaines figurines sont irréparables selon ce procédé, car leur alliage devient cassant une fois chauffé.

Taillez et polissez pour mettre votre « re-création » en forme.

2. Sous-couche :

Elle permet à la peinture d'adhérer efficacement à la figurine. L'application se fait à la bombe ou au pinceau avec de la peinture suffisamment diluée et étalée en couche mince pour ne pas masquer les détails. Cette sous-couche peut être de trois couleurs selon la technique que vous utiliserez pour peindre votre figurine : blanche, grise ou noire mates. La teinte blanche mate en bombe est la plus utilisée.

Si vous ne désirez pas peindre vos figurines dans leur intégralité, il existe une technique qui donne d'excellents résultats en faisant ressortir les détails. C'est la technique du « Wash » noir brillant sur figurine non peinte.

Le « Wash » est une technique qui sera citée plusieurs fois au cours des étapes suivantes. Il s'agit de l'application d'une couche de peinture très diluée (jusqu'à une consistance proche de l'eau), la proportion exacte diluant/peinture étant affaire d'expérience et dépendant de l'effet recherché. Un bon « Wash » a la propriété, de par sa fluidité, de se loger au fond des creux des reliefs des figurines. Cela a pour conséquence de renforcer les ombres naturelles et de faire ressortir les détails d'une façon très agréable à l'œil. Il est à noter qu'il vaut mieux effectuer plusieurs « Wash » bien dilués, plutôt qu'un seul trop épais. Il est parfois utile d'essuyer avant séchage les reliefs supérieurs de la zone « washée » afin d'accentuer les contrastes entre ombres et lumières. Pour le faire, il suffit d'employer un simple chiffon, un pinceau sec ou... son doigt.

3. Surlignage au noir mat :

Si l'on sépare d'un trait de peinture noire les différents éléments composant l'équipement d'une figurine, cela apporte une impression de relief inégalable qui peut faire croire que la figurine n'a pas été coulée en un seul bloc, mais qu'elle a bel et bien été habillée.

Parmi les points les plus susceptibles de surlignage, il faut citer :

- la limite entre ceinture et armure ;
- la limite main/manche, bras replié/torse ;
- les contours d'un bracelet ou de n'importe quel bijou, etc.

Il s'agit là d'un travail de précision, alors sachez prendre votre temps pour qu'un coup de pinceau malheureux ne gâche pas votre bel ouvrage. Un truc pour les gens pressés : enduisez au départ votre



figurine d'une sous-couche noire, cela vous dispensera de l'étape du surlignage en ne vous contraignant qu'à peindre les zones strictement nécessaires.

4. Mise en peinture :

Une figurine est un objet de petites dimensions, si l'on désire qu'elle semble n'être que la réduction d'une chose de plus grande taille, il faut accentuer son relief naturel par une technique de peinture appropriée.

Il ne suffit pas de mettre de la peinture là où il faut, il est aussi nécessaire d'accroître le contraste entre ombres et lumières. Pour cela, il faut peindre en couleurs foncées les parties les moins exposées à la lumière, alors que les reliefs les plus apparents nécessitent des touches plus claires. Le résultat final est ainsi plus agréable à regarder d'une certaine distance (ce qui arrangera les débutants). Un éclairage violent permet de déterminer, en cours de travail, quelles sont précisément les zones d'ombres à accentuer et celles qu'il faut mettre en couleurs claires.

En général, peignez vos figurines dans l'ordre que vous auriez suivi pour les habiller : chair d'abord, puis robes, ceintures, armures, armes, etc. Prenez également l'habitude de peindre en fonction du relief en commençant par le fond des plis et en terminant par les parties les plus accessibles. Il est expressément recommandé d'utiliser des peintures mates, plus pratiques (séchage rapide) et d'un plus beau fini.

Il existe plusieurs techniques de mise en peinture. Les voici présentées par ordre de difficulté croissante et en fonction du temps qu'elles demandent :

a) **Technique du « Wash » :**

Après avoir enduit une partie de votre figurine d'une couleur quelconque, passez sur cette partie un « wash » réalisé avec un ton beaucoup plus foncé de la même couleur. Un « wash » noir pourra parfois suffire, sinon prenez du vert foncé pour « washer » le vert clair, du brun foncé pour une couleur sable, etc. Si vous vous en sentez le courage, il vous est possible d'obtenir facilement de beaux dégradés en passant plusieurs couches successives et de plus en plus étroites à mesure que vous arrivez au sommet d'un relief en utilisant la couleur originale de première couche, mais additionnée de diluant (Attention ! Ne diluez pas trop, il ne s'agit pas

d'un « wash » cette fois-ci).

La mise en lumière des reliefs superficiels peut alors être accomplie de deux façons :

- en passant une couche de ton clair sur les parties les plus exposées à la lumière (un mélange de blanc et de la couleur originelle suffira dans la plupart des cas, mais pas toujours. C'est pourquoi il vaut mieux, par exemple, employer du jaune pour éclaircir un ton vert). Les extrêmes reliefs peuvent être rehaussés par un mince filet blanc (le blanc brillant peut parfois être parfaitement approprié) ;

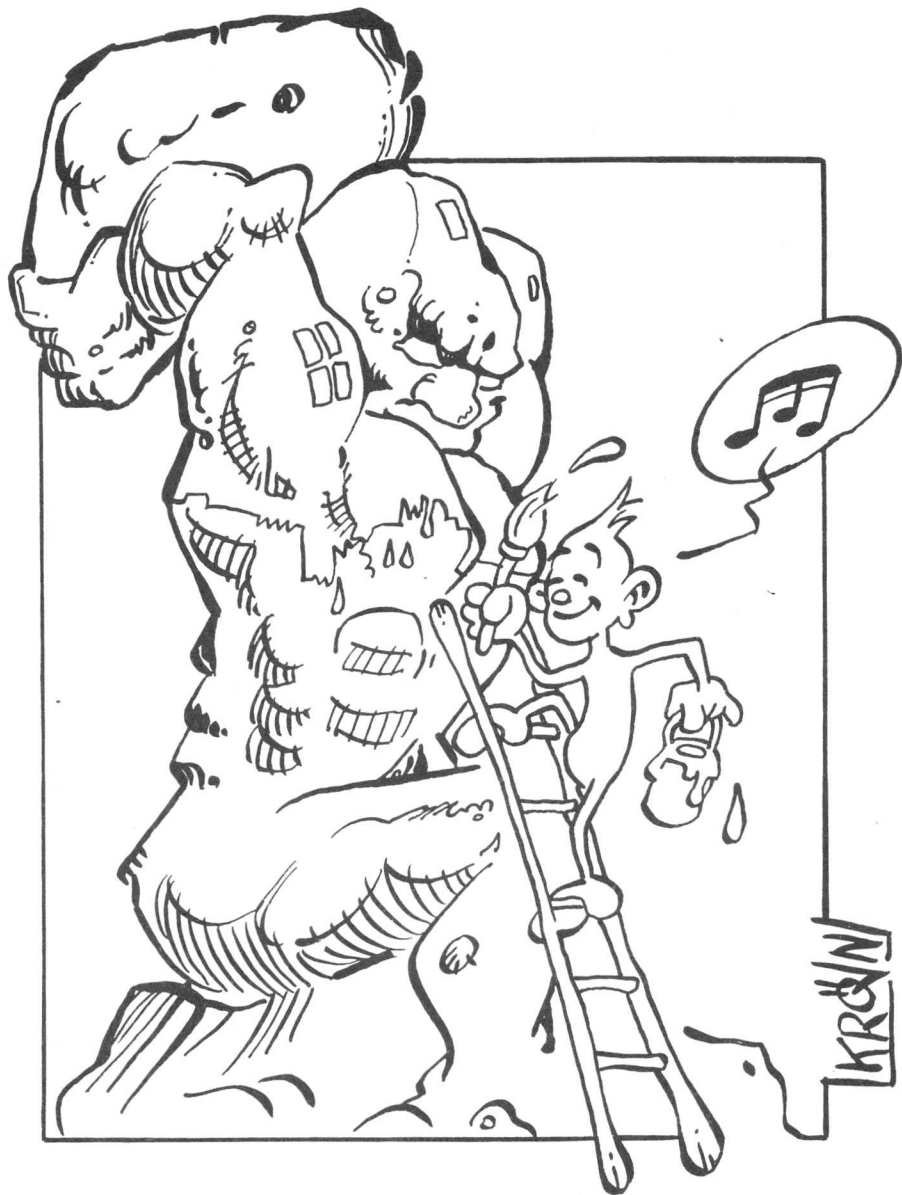
- en déposant quelques touches de blanc mat sur les hauts reliefs à l'aide d'un pinceau enduit de peinture presque sèche. Ainsi, il est possible d'éclaircir le ton de base sans mettre trop de peinture.

b) **Technique de la sous-couche blanche :** Après avoir enduit votre figurine d'une sous-couche de peinture blanche, pei-

gnez de fines couches successives avec des mélanges foncés des couleurs que vous avez choisi pour les différentes parties, en veillant à en déposer plus au fond des reliefs qu'à leur sommet (si vous voulez peindre quelque chose en rouge, passez plusieurs couches fines d'un mélange rouge + brun en insistant dans les creux : la sous-couche blanche, vue par transparence, éclaircira ces derniers). Il ne suffira plus, alors, qu'à passer quelques touches de la couleur originelle sur les reliefs les plus apparents, avant d'ajouter quelques touches de blanc selon votre désir.

c) **Technique des dégradés :**

Cette technique est longue, mais elle donne d'excellents résultats. Elle consiste à réaliser, à partir d'une certaine couleur, des dégradés obtenus par mélanges. Ceux-ci sont appliqués en couches successives allant du plus foncé au plus clair. Il est nécessaire de disposer d'un bon assortissement de peintu-



res, car il ne suffit généralement pas d'ajouter du noir ou du blanc pour obtenir des nuances satisfaisantes. Le degré de finition de votre figurine dépendra du nombre de dégradés que vous aurez eu la patience d'appliquer. Mais au départ, trois couches peuvent suffire si les hauts reliefs sont mis en valeur avec du blanc.

d) Technique de peinture sur couche précédente non sèche : Cette technique est particulièrement adaptée aux peintures à l'huile. En effectuant les mélanges directement sur la figurine on peut obtenir les meilleurs dégradés. Mais attention ! Cette technique n'est pas à la portée de tout le monde.

Il est sans doute superflu de vous préciser que rien ne vous interdit de combiner, selon vos goûts, les quatre techniques exposées ci-dessus...

Cas particuliers :

Les chairs :

Si vous ne voulez pas, tout simplement, utiliser telle quelle une peinture du commerce (*Humbrol 61*, par exemple), vous pouvez concocter vos propres mélanges en additionnant du rouge à une couleur sable ou blanche. Mise à part la technique des dégradés, vous obtiendrez un bon effet de relief en passant sur cette teinte de base un « wash » de rouge brique ou rouille (*Humbrol 113*), ce qui aura pour effet de donner un teint « bronzé » à vos personnages. Des touches de blanc dilué, déposées sur les hauts reliefs (pommettes, menton, bout du nez, etc.), puis essuyées avant qu'elles n'aient eu le temps de sécher (afin d'en retirer le surplus), seront également du meilleur effet.

Les métaux :

Deux techniques existent :

— appliquez tout d'abord une couleur métallique, puis passez dessus un « wash » au noir ou au brun mat, avant de réhausser les reliefs avec la couleur métallique de départ ;

— enduisez la partie à peindre de noir mat, puis appliquez sur cette sous-couche un « wash » très dilué (quasi transparent) à base de peinture métallique avant de réhausser les reliefs avec de la peinture métallique pure. Cette technique donne un effet de patine des plus réussis.

Les cottes de mailles :

Peindre la cotte en noir, puis faire ressortir les mailles en passant à leur surface un pinceau enduit de

peinture métallique presque sèche.

Les bois :

Pour ceux qui ont des veines gravées, il suffit de passer un « wash » pour qu'elles ressortent. Par contre, pour les bois sans veines gravées, il faut imiter les veines avec de fins traits de peinture noire.

Le cuir :

Le passage d'un vernis mat sur une teinte « cuir » donne l'aspect satiné de la véritable matière. Veillez à ne pas trop accentuer les lumières sur les cuirs.

Les cheveux :

Passez un « wash » foncé sur la couleur de base, puis frottez sur les reliefs un pinceau enduit de peinture blanche presque sèche.

Les fourrures :

Peignez de nombreuses touches (traits) de ton clair sur une couleur de base foncée. Passez ensuite un « wash » clair sur les parties susceptibles d'accrocher la lumière.

Les yeux :

Pour les femmes, peindre un ovale noir, puis un ovale blanc de plus petite dimension sur cet ovale noir (le noir apparaissant sur le pourtour de la peinture blanche constituera le contour de l'œil), et enfin, un trait vertical de la couleur désirée pour représenter l'iris.

Pour les hommes, l'ovale noir pourra être supprimé ou remplacé par un ovale rouge brique.

Les vêtements noirs :

Du blanc dilué déposé sur les reliefs et essuyé (avec un chiffon ou le doigt) avant qu'il n'ait eu le temps de sécher produira un bon résultat sans transformer le noir en gris ou en blanc sale.

La saleté :

La boue, la rouille et la poussière peuvent être imitées par des washs de couleurs appropriés.

5. Surlignage noir de finition :

Ce dernier surlignage constitue la touche finale à apporter au relief de votre figurine.

6. Couche de protection :

Si vos figurines sont destinées à être manipulées, il vaut mieux les enduire de vernis. Cela se fait avec un pinceau (soyez délicat) ou plus simplement avec une bombe aérosol. Soyez prévenus qu'un vernis mat est en réalité « satiné » et qu'il n'a jamais le même aspect qu'une peinture mate. N'oubliez pas de passer du vernis brillant sur les parties qui doivent rester brillantes.

On peut se dispenser de vernis si on prend la précaution de passer des couches de peinture plus épaisses aux endroits soumis aux frottements.

Vous pouvez vous fabriquer de bonnes boîtes de rangement pour vos figurines en plaçant des feuilles de mousse dans lesquelles vous avez taillé des alvéoles qui correspondent à celles de boîtes de chocolats dont vous aurez une bonne raison de faire une grande consommation.

Le choix des techniques et des couleurs est une grande question de goûts personnels. Sachez, cependant, que la beauté d'une figurine est toujours proportionnelle au temps qu'on a passé à la peindre.

Bon pinceau, bon œil !

Horrata

La malédiction de Cthulhu a frappé !

Dans *Runes* n° 6, un vent de panique et de terreur a soufflé sur la page 17 de l'article de la souris sur Lovecraft. Les deux premières colonnes ont été inversées ! Le maquetiste perd trois points de santé mentale...

De plus dans « *Runes* vous aide », il nous faut signaler un certain nombre de coquilles. La table des capacités de voleur de l'assassin commence au niveau 3 d'assassin et non au niveau 1. Il y a deux tables de poison insinuatif ! En fait, la première est relative au poison ingestif, la deuxième au poison insinuatif. Dans cette dernière table, la colonne correspondant aux dégâts « si JP réussi » comporte un 5pdc. Il faut lire 0pdc comme pour le reste. Le maquetiste perd un nouveau point de santé mentale.

Enfin, un dessinateur n'a pas été cité page 2, il s'agit d'Hubert de Lartigue. Que ce dernier nous excuse pour cette omission.

Le maquetiste est en passe de devenir fou...

Nous vous demandons de consentir un petit effort : photocopiez le questionnaire ci-dessous, remplissez-le au plus vite. Nous avons besoin de mieux vous connaître pour mieux vous satisfaire. Nous procéderons, le 15 avril, au tirage au sort de trois questionnaires remplis que nous aurons reçu. Leurs heureux auteurs auront la joie de recevoir chacun, dans les jours suivants, un exemplaire des mythiques Runes 1 et 2, que la rédaction sortira de son coffre secret pour les dédicacer...

NOM Prénom
 Adresse
 Age Profession

- 1) Classez, ci-dessous, par ordre de préférence, les JdR :
 que vous appréciez le plus ? que vous pratiquez le plus ?
 a) a)
 b) b)
 c) c)
 d) d)
 e) e)
- 2) Jouez-vous le plus souvent :
☐ dans un club ? ☐ ou avec des amis ?
☐ ou autre (précisez) ?

- 3) Quand avez-vous joué votre première partie de JdR ?
 Il y a ☐ moins d'un an ? ☐ entre un an et trois ans ? ☐ plus de trois ans ?
- 4) Jouez-vous :
☐ plusieurs fois par semaine ? ☐ une fois par mois ?
☐ une fois par semaine ? ☐ épisodiquement ?
☐ entre une et deux fois par mois ?
- 5) Etes-vous le plus fréquemment :
☐ meneur de jeu ? ☐ joueur ?
- 6) En dehors des jeux de rôle, quels sont les jeux que vous pratiquez (wargames, cartes, jeux de société...) ?

- 7) Depuis quand connaissez-vous Runes ?

- 8) Souscrivez-vous un abonnement à Runes si cela était possible ?
☐ oui ☐ non
- 9) Quel est l'article (ou rubrique) que vous avez le plus apprécié ?

- 10) Parmi les qualificatifs suivants, quels sont ceux qui, pour vous, peuvent s'appliquer à Runes ?

☐ technique	☐ ouvert	☐ humoristique
☐ triste	☐ vivant	☐ superficiel
☐ lourd	☐ intéressant	☐ ennuyeux
☐ varié	☐ compétent	☐ sérieux
☐ spécialisé	☐ excessif	
- 11) Qu'est-ce qui vous semble manquer dans Runes pour que vous soyez un lecteur comblé ?

- 12) Quel genre d'article appréciez-vous le plus ? Notez les catégories suivantes de 1 à 10 :

— articles de fond	— commentaires techniques de règles
— scénarios	— aides de jeu
— analyses de jeu	— actualités

BUSHIDO

par Patrice Mermoud

Kiyori Amata était agenouillé au centre de la pièce, sa concubine lui tendait un bol de Saké, lorsque le mur de papier coulissa, découvrant Bukiwa le samouraï. Amata fit signe à son vassal d'approcher tandis que les deux gardes se retournaient vers l'extérieur. Bukiwa entra, son katana à la main. Prenant bien garde à ce que son sabre ne sorte pas de son fourreau, il le posa devant lui en s'agenouillant face à son suzerain. Il était conscient de l'honneur que lui faisait son daimyo en lui permettant de porter ses sabres en sa présence. Respectueusement, il attendit que son seigneur rompe le silence qui s'était installé dans la pièce.

Amata était penché sur un plateau de Go. Devant lui, une coupelle pleine de pions blancs attendait sa décision pour le coup en cours. Sans relever les yeux, Amata parla :

— « Que pensez-vous de cette position, Bukiwa-san ? Intéressante, neh ? Surtout ce bloc noir qui menace mes défenses. » Il leva les yeux sur son samouraï. « Noir comme les ninjas du Clan du Loup ! »

Bukiwa sentit que la raison de sa convocation allait lui être révélée. Il prêta une attention accrue à ce qui allait suivre.

— « Dix de ces ninjas ont attaqué un de mes fiefs à trente Ri d'ici. Pour tuer le chef du village... Vas-y et élimine ces ninjas du loup... et trouve celui qui a voulu éliminer Tikana-san ! »

Bukiwa s'inclina, ramassa son sabre et, après s'être incliné une nouvelle fois, quitta la pièce, laissant derrière lui les deux gardes impassibles. Kiyori Amata prit alors la coupelle de Saké et but.

... Trois jours plus tard, Bukiwa arrivait au village d'Enda et se présentait à l'auberge du Sommeil Réparateur.

BUSHIDO !

La Voie du Guerrier.

Le code de l'honneur des samouraïs de l'ancien Japon, qui comptèrent parmi les plus vaillants guerriers que la Terre ait jamais portés, célèbres par leur mépris total de la mort.

Epoque et civilisation fascinantes pour l'occidental et dont survivent des arts atteignant une surprenante perfection esthétique, symbolique ou meurtrière. Ere lointaine d'où parviennent encore des mots qui résonnent longuement dans les esprits : Kendo, Jiu-jitsu, Karaté, Cha-No-Yu...

C'est dans cette ambiance envoûtante que nous plonge Bushido, ce jeu de rôle édité en 1981 par **Fantasy Games Unlimited (F.G.U.)** dont ces colonnes ont déjà présenté deux autres excellents jeux (*Villains et Vigilantes* et *Daredevils*). C'est à Bob Charette et Paul Hume, que nous devons ce jeu « japonisant », ces piliers de F.G.U. à qui nous devons déjà *Aftermath !* et *Daredevils*, ce dont on ne se plaindra pas.

Après avoir enlevé le couvercle de la boîte, porteur d'un samouraï du plus bel effet, on se trouve face à deux livrets à la couverture noire très sobre, simplement ornés de dessins en blanc, et à plusieurs



feuilles de papier fort sur lesquelles nous reviendrons par la suite.

Les livrets sont intitulés « *The Heroes of Nippon* » et « *The Land of Nippon* ». Plutôt que de reproduire exactement le Japon réel, les auteurs ont laissé aux joueurs la possibilité de découvrir un Japon alternatif (Nippon) et ont donc introduit quelques éléments destinés à exalter le côté « fantastique » de leur jeu de rôle. D'où la présence de la magie et de monstres étranges dans ce « Nippon » médiéval qui ressemble tout de même à s'y méprendre au véritable Japon ancien, avec ses coutumes, ses règles de conduite et son histoire qui ne décevront pas les amateurs.

Le premier livret, « *Heroes of Nippon* », est un guide consultable par les joueurs et le Maître de jeu (MJ). Il détaille en 80 pages tout ce qui peut intéresser les personnages.

Ceux-ci sont définis par six caractéristiques (*attributes*) : Astuce et capacité d'apprendre (*Wit*), Volonté (*Will*), Santé (*Health*), Force (*Strength*), Dextérité (*Deftness*) et Rapidité (*Speed*). Le joueur dispose de 60 points à répartir entre elles au moment de la création de son personnage. On retrouve donc les mêmes caractéristiques que dans les autres jeux de Charette et Hume, ceux-ci ayant décidé de baser tous leurs jeux sur le même système afin de faciliter aux joueurs le passage de l'un à l'autre. Ces caractéristiques définissent les niveaux des jets de protection (ST), ainsi que certaines capacités de base (par exemple : grimper, nager, sauter et utiliser la magie). Chaque personnage possède, en outre, des talents (*Skills*), définis sur une échelle de 0 à 99 et dont la valeur, divisée par 5, donne au joueur la probabilité sur 20 de réussir à s'en servir (Chance de Succès de Base ou, dans les règles BCS). Ces talents se répartissent en « *Bugei* », ou talents de combat (du Jiu-jitsu au maniement des armes les plus bizarres), « *Arts pratiques* » (chasse, jeu, commerce, etc.), « *Beaux Arts* » (cérémonie du thé, poésie, Go, ...), « *Magie* » et « *Talents de Ninja* » (particuliers à cette classe de personnage).

Classe de personnage ?

Eh oui ! Chaque personnage est également défini par une profession dans laquelle son rang, sa réputation et son expérience s'expriment par un niveau. Il sera donc *Bushi* (guerrier), *Budoka* (pratiquant des arts martiaux et du com-

bat à mains nues, dans le style de Bruce Lee ou de David Carradine), *Gakusho* (prêtre shintoïste ou bouddhiste), *Shugenja* (magicien), *Yakuza* (voleur) ou *Ninja* (espion, saboteur, assassin, homme de main). L'appartenance à une classe influe sur les caractéristiques, les talents et le rang social de chaque personnage.

Car le Nippon, comme d'ailleurs le Japon, place au-dessus de tout les valeurs telles que l'honneur, l'ordre social et les apparences. Le jeu le traduit en faisant intervenir des caractéristiques secondaires originales : le « *On* », ou harmonie intérieure et self-estime du personnage, qui varie selon les actions de celui-ci (il baissera s'il fuit devant l'ennemi, par exemple) ; le « *Statut social* » qui sera utilisé au cours des rencontres avec les autres personnages (PNJ ou PJ). Il représente son rang social et dépend de son origine, de sa profession, de l'importance de son clan, etc. Ainsi, l'Empereur et le Shogun occupent les rangs suprêmes, alors qu'un personnage sans clan sera considéré par tous comme quantité négligeable. Ce clan peut être un village, l'ensemble des vassaux d'un seigneur, un temple, une école, un clan yakuza, un clan ninja...

On notera que la profession d'un personnage n'impose aucune restriction à son caractère. Beaucoup

de joueurs voient, par exemple, les samourais comme des Paladins (en référence à AD&Dtm, sans doute), alors que les samourais ne sont que des Bushis annoblis, au départ, les yakuza comme de vulgaires voleurs et les ninjas comme des assassins sans foi, ni loi. Bon ou mauvais, un samourai n'a qu'une seule obligation : être loyal à son suzerain. Un yakuza pourra être un voleur de type de Robin Hood ou Arsène Lupin, aussi bien qu'un immonde détrompeur comme les pulps n'ont jamais osé en imaginer. De même, un ninja sera un assassin sans scrupule (Fantomas), ou un espion capable de tuer (James Bond 007), s'il n'est pas un semi-redresseur de torts (the Shadows), cela variant suivant sa philosophie et son clan, lui-même n'étant, par définition, qu'un adepte d'un art martial particulier : le *Ninjutsu*.

Le système de combat est couvert par le premier livret. Au premier abord, un système très détaillé, d'une complexité intermédiaire entre *Daredevils* et *Aftermath I*, rendue nécessaire par la nature même des arts martiaux par leur complexité propre et leur précision. Ce système pourra décourager le joueur inexpérimenté, mais les auteurs l'ont conçu de manière claire et logique et, une fois son fonctionnement assimilé, les combats devraient se dérouler à une



vitesse correcte. Le système prend en compte des données aussi diverses que la rapidité des personnages, la maîtrise de leur propre corps, le nombre de coups qu'ils peuvent donner en un temps fixé... Le tout demande que les joueurs soient assez disciplinés pour se plier à ces règles strictes, qu'ils sachent quand et comment ils peuvent agir au cours du bref laps de temps que représente une phase de combat et qu'ils acceptent de délivrer le MJ d'un travail de surveillance et de comptabilité long et fastidieux pour tout le monde. En pratique, un coup porté se présente comme l'application d'un *Bugei* et se traduit par un jet de d20 qui doit être inférieur ou égal à la BCS du personnage, un score de 1 représentant un coup critique, un score de 20 étant un raté critique, tous deux ayant des effets très particuliers. Si le coup porte, les dégâts sont déterminés par un jet de dés fonction de la nature de l'arme. Les dégâts sont divisés en dégâts létaux et en contusions (*lethal* et *subdual*).

Le chapitre des combats se termine sur une présentation de l'origine et de l'utilisation des armes japonaises qui seraient, sans cela, tout à fait étranges à nos yeux. Une planche d'illustrations regroupe toutes ces armes à la fin du premier livret.

Le système de magie repose sur cinq « écoles » (le Feu, l'Air, l'Eau, le Bois et la Terre) permettant, selon la profondeur des études suivies dans chaque école (exprimée par le score du talent correspondant), de lancer des sorts de plus en plus puissants. Le jeteur de sorts doit réussir un jet de d20 inférieur ou égal à sa capacité magique pour que le sort soit lancé. Il doit aussi dépenser un certain nombre de points de *pouvoir* en fonction de la puissance du sort. Ce *pouvoir* dérive des caractéristiques et se reconstitue chaque matin. On notera que, bien qu'au départ seuls les *Gakushos* (par l'intermédiaire de disciplines mentales, appelées

yogas et apparentées aux écoles de magie) et les *Shugenjas* soient capables de jeter des sorts, rien ne s'oppose à ce qu'un autre personnage apprenne la magie, bien que ce soit difficile pour lui et qu'il ne puisse espérer atteindre qu'une connaissance superficielle.



Ainsi, le personnage grandira, combattrà, vivra jusqu'au jour où il rencontrera son *karma* (Destin) ou sera obligé, si son maître lui en accorde le droit, de se faire *Sepuku* (Suicide rituel), dans un Nippon, conforme, à son aspect fantastique près, au Pays du Soleil Levant avant l'arrivée des blancs et dont la description est complétée par le second livret.

« *The Land of Nippon* » regroupe, en effet, des descriptions de monstres réels ou mythiques, de PNJ, d'événements (séismes, fêtes, vol-

cans, ...) et de lieux divers (temples, demeures, écoles, ...) que les personnages pourront être amenés à rencontrer. Il présente aussi des règles de campagne permettant de gérer les événements de la vie quotidienne (mariages, enterrements, ...) ainsi que des règles concernant les batailles de grande ampleur auxquelles les personnages peuvent participer. Le tout est très bien présenté et très bien documenté.

Trois éléments complètent le jeu : deux paravents d'arbitre (l'un présentant les diverses tables nécessaires en cours de jeu, l'autre une carte du Nippon — sur une grille d'hexagone — avec, au verso, des tables de génération aléatoire de rencontres et d'événements), un calendrier et, enfin, une feuille de personnage à photocopier.

Un jeu très complet donc, mais que sa complexité amène à déconseiller aux joueurs inexpérimentés, ce en quoi il reste fidèle à la majorité des jeux de **F.G.U.** Il se distingue par l'atmosphère qu'il peut permettre de créer plutôt que par son système de règles. Reflet d'une civilisation où l'honneur, les apparences et les conventions sociales étaient primordiales, il incite les joueurs à assumer en profondeur des rôles dépayés, à entrer totalement dans la peau de leur personnage et à tenir compte de chaque mot, de chaque intonation pour ne pas heurter, ni humilier leurs vis-à-vis, à compter plus sur un poème improvisé, sur une partie de Go ou une cérémonie du thé bien menée pour venir à bout des contradicteurs, plutôt que sur l'usage du sabre ou du Karaté. Il oblige à ne pas juger un homme sur son apparence, mais à découvrir chaque détail en faisant usage de diplomatie plutôt que de brutalité. C'est un jeu pour aventuriers épris des subtilités que peut apporter une civilisation ancienne et lassés de rapports indéfinis avec des semblables issus de la plus sauvage barbarie.

Un jeu pour joueurs raffinés.

CLUB  **Jeux**
DESCARTES



**RELAIS-BOUTIQUE
A TOULOUSE**

Passage St-Jérôme
Centre Commercial St-Georges
Tél. 23.73.88

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

Le spécialiste du jeu de réflexion.



Le rire de l'idiot (3)

par J.F. Barthe

Si le baron fut surpris de trouver en face de lui un homme armé sachant tenir sa garde, il n'en laissa rien paraître. Il prit pourtant la parole bien que sachant sa tentative vouée à l'échec.

« Faltar, esclave du baron Dereck ! Jette cette arme et accepte ton châtement ! La loi t'interdit de porter l'épée ! Rends-toi, c'est ton maître qui te l'ordonne ! ».

Faltar se redressa orgueilleusement. « Par Shaï et par Benaï Dan ! gronda-t-il, tu oses invoquer la loi ! Mais c'est TA loi que tu nommes ! La mienne me dicte de vivre debout, l'arme à la main et de mourir en combattant comme si tel est mon destin... Et je m'y conforme ! Désormais je ne porte plus le nom d'esclave et je ne suis pas non plus un affranchi. Je suis libre de ma propre volonté et cela rien, ni personne ne pourra le nier ! surtout pas en me tuant. Ay ! »

« Pars baron ! Va, je te laisse la vie sauve, à toi et à tes hommes ! Pars ! Aujourd'hui tu as perdu un esclave et tu as trouvé un homme ! Va, et annonce que Faltar a choisi sa vie ! ».

Ignorant la bravade, le baron soupira : « C'est bien Faltar ! Je te donne raison ». Puis, après un temps : « Prenez-le ! »

De ces instants, le fuyard ne garda qu'un souvenir confus. Une vague pourpre le submergea. En vérité, l'esclave n'était plus uniquement lui-même. Une force étrange prit possession de son corps. La même force qui l'avait poussé la

veille à assommer le garde et à fuir comme un fou, sans espoir, vers la forêt, vers une mort solitaire et sans gloire. Cette force qui l'avait poussé à arracher le collier infâme de cuir porté par ceux qui ont été condamnés à vivre comme des chiens !

La première attaque vint du cavalier placé le plus à droite de Faltar. Il chargea sans finesse, en hurlant. Contournant la table, il fut sur le fuyard en deux enjambées. Force, fureur et un coup d'estoc auraient dû, selon son calcul, régler le problème de l'esclave. Un seul coup aurait dû suffire. Faltar esquiva sans problème la lourde lame. Trop lourde, sans doute, car l'homme n'ayant pas retenu son coup, fut emporté en avant. Son cri d'attaque se mua immédiatement en cri d'agonie quand l'épée du fugitif qui avait pivoté sur lui-même, traversa le gilet de cuir sous l'omoplate gauche. L'esclave avait frappé comme la foudre, avec une précision instantanément mortelle. Déjà il était prêt à parer une nouvelle attaque. Celle-ci avait débuté au moment de la charge du premier agresseur. Le bruit de la table brutalement repoussée avertit Faltar qu'il disposait d'une ou deux précieuses secondes pour réagir. C'était amplement suffisant. Deux cavaliers se ruaient simultanément sur lui, l'épée pointée sur sa poitrine. L'esclave brisa la charge d'un furieux moulinet porté au niveau du visage des assaillants. Prudemment, les hommes stoppèrent, cherchant à improviser une attaque simultanée.

Alors que chez les cavaliers la fureur confinait à son paroxysme, le combattant solitaire se sentit gagné par un calme fantastique en même temps que par une extase incompréhensible. Il portait des coups méthodiques, froidement cal-

culés, exécutés avec une incontestable maîtrise du combat. Pas un son ne sortait de ses lèvres soudées par la concentration. Jamais son esprit n'avait été aussi clair. Ses yeux balayaient sans cesse le théâtre du combat, transformant les images en informations traduites en réponses sous forme de réflexes fulgurants.

A nouveau l'attaque partit de la droite. C'était un coup direct, visant la poitrine ou le cœur. Mais Faltar l'avait largement anticipée. La lourde lame ne frappa que l'air. L'esclave s'était souplement laissé tomber, en même temps que son bras guidait l'épée vers son chemin de sang et de mort. Le coup partit de très bas et toucha très haut. Encore une fois, il fut immédiatement mortel.

Tel un acteur exécutant une danse sauvage, il se dégagea et se lança tout entier dans une furieuse demi-volte. Le bras tendu cherchait déjà une nouvelle victime. Le mince fil gris bleu dessinait en sifflant une barrière de lumière. Bien que l'esclave n'ait ressenti aucun choc, il put voir, au sortir de son mouvement, le troisième cavalier s'écrouler lourdement, la gorge horriblement entaillée. De grosses gouttes écarlates s'écrasèrent sur l'aquarium.

Il anticipait déjà l'attaque de son ancien maître. Elle ne vint pas. Le noble avait abaissé sa garde et son attitude exprimait clairement l'abandon de toute velléité. Il parut soudain très vieux. « Que les anciens me pardonnent, Faltar, mais en vérité, je ne veux pas me battre. Ne crois pas que la peur m'étreigne. Un bras comme le tien ne doit pas être employé aux travaux agricoles et puis tu m'as déjà coûté trop cher. Cette nuit, j'ai perdu un homme, et maintenant, en

moins de deux minutes, trois autres. Par Shaï, j'estime que tu as racheté ta liberté. Non, décidément, je ne te combattrai pas. A moins que tu l'exiges... ».

« Non ! » murmura Faltar encore hébété, « tu peux partir, vas ! »

Dereck sortit alors, digne et grave. En vérité il avait été plus qu'impressionné par la virtuosité de l'esclave et il lui était difficile de ne pas éprouver de l'admiration pour celui qui avait été son serviteur. Qui sait ? Peut-être même l'enviait-il secrètement...

*
* *

« Hi, hi ! tu as été un bon serviteur ! Shaï, Shaï ! Hi, hi ! bon serviteur ! ».

Déjà l'ignoble créature s'accroûpissait auprès des cadavres, une dague jusqu'alors invisible à la main. Son intention n'était hélas que trop claire ! Il voulait de nouveaux poïssons ! L'idée d'une telle mutilation révolta Faltar. Jamais, il n'aurait souhaité une fin pareille à son pire ennemi, jamais !

De nouveau, une envie meurtrière s'empara de lui. Une fureur sans nom, proche de la folie. Ce fut comme un besoin irrépressible d'en finir avec le petit monstre, de besoin de... de... Shaï, de... purification. Eliminer l'idiot, le déments aux macabres amusements.

Alors pour la dernière fois de cette sombre journée, l'éclair d'acier bleu, frappa, foudroyant l'ignoble et répugnante chose bavante et caquetante. La lame pénétra par l'œil gauche et parvint sans difficulté jusqu'au cerveau. Le dément ne parut nullement surpris. D'abord, il fut secoué de spasmes qui s'accrurent progressivement. Pourtant, il n'était pas mort. Oh, non ! Il gloussait de rire !

La créature riait aux éclats !

Puis ses traits se décomposèrent comme fond la cire chauffée, par gouttes, puis plaques entières, ne laissant aucun vestige du visage initial. Un crâne apparut. L'œil fit place à l'abominable concavité d'une orbite creuse et anormalement noire. Alors le rire irrépressible jaillit de la bouche maintenant libérée de son masque de chair.

Cette bouche, par Benaï Dan ! Elle s'ouvrait sur un puits d'inconcevable noirceur, sur des espaces infinis vers lesquels Faltar se sentit sombrer pour une chute innommable qui paraissait être un déchirement sans fin.

Des espaces et des étoiles, rouges ! Et une ère glacée.

La pièce s'étirait comme une pâte, pénétrant en formes mouvantes dans la bouche de la chose. Substances et matières semblaient ne plus obéir aux lois connues des hommes.

Parfois, l'abîme de ténèbres investissait une partie de la salle. Et ce rire, Shaï !, ce rire ! CE RIRE QUE L'ON N'ENTENDAIT PAS !!!

Des spasmes de terreur secouaient horriblement le corps de l'homme à présent agrippé au sol et sanglotant d'inconcevables douleurs.

De ces instants terribles, Faltar se souvient encore d'avoir été pris de violentes nausées peu avant de sombrer dans la plus totale inconscience...

*
* *

Quand il revint à lui, sans doute longtemps après ces événements, son corps gisait sur l'herbe grise. Il se sentait vide de toute force. Près de lui, un nain s'affairait auprès d'un feu. Jamais encore il n'en avait vu. On les disait ennemis de la race humaine ! Pourtant, celui-ci semblait amical. D'ailleurs s'il l'avait voulu, il aurait pu le tuer plusieurs fois durant sa période d'inconscience. Dans tous les cas, il était incapable de lutter, même contre un enfant. Or les nains ont la réputation d'être beaucoup plus robustes que ceux-ci même s'ils en ont la taille.

« Shaï ! » grogna-t-il faiblement. Aussitôt le nain tourna la tête vers lui.

« Comment dites-vous humain ? ». La petite face rougeaude et ridée paraissait attentive. On y lisait aussi un soupçon d'impertinence.

« Shaï... est le nom du Dieu de la guerre... »

« Ah ! encore un ! » répondit le petit être en haussant les épaules. « Moi, c'est Shantaï. On me surnomme le grommeleur, parce que, paraît-il, je parle seul. Mais en fait, ce sont ceux qui disent cela de moi qui entendent des voix, c'est certain ! ».

« Dis-moi, toi qui a un nom qu'on oublie immédiatement, où suis-je ? »

« Par la force d'Adon Aïe, qu'est-ce que c'était ? Qu'est-ce que j'ai vu à l'intérieur ? Qu'était ce monstre ? Le sais-tu petit être ? »

« Par Sheth, le Dieu le plus bête de tous, qui est d'ailleurs celui que

j'ai choisi car on peut s'en moquer en toute impunité, il est certain que jamais, je n'aurais pénétré dans cette demeure, non, jamais ! »

Alors pendant un long moment Faltar raconta son aventure. En échange le nain lui fit prendre une boisson réconfortante que, de toute façon, il était en train de préparer. Vers la fin du récit, le nain devint soudainement très grave, mais ne dit rien. Faltar qui, décidément, retrouvait un peu de vigueur, revint à la charge.

« Hé bien, Shantaï, sais-tu ce que c'était ? ». Mais le nain ne répondait pas. Enfin comme l'homme devenait trop insistant et semblait s'énerver, le petit être finit par dire, tout d'une traite, en ne parlant pas trop fort et en jetant de furtifs coups d'œil par dessus son épaule, une partie de ce qu'il savait.

« Voici ! Ecoute bien car je ne le répéterai pas. Jadis, vivait ici une famille de nobles. Le fils aîné était fou. Une nuit, il massacra tous ceux qui vivaient là. Ce fut, paraît-il, ignoble. On dit que le dément se livra à d'atroces manipulations sur les cadavres. Lesquelles, je ne le sais pas... Personne n'est entré dans cette maison pour le découvrir, depuis de très longues années. On dit que la chose fut si ignoble qu'une puissante divinité rendit hommage au criminel en faisant de cet endroit une sorte de... temple... bien que le mot ne convienne pas à ce qui pourrait qualifier cette demeure. »

« Mais, par les sept démons d'Azor, vas-tu me dire de quelle divinité il s'agit ! »

Alors le nain soupira, et résigné, dit en regardant les étoiles qui venaient d'apparaître :

« Contente-toi de savoir que bien peu d'hommes ont entendu le rire silencieux de la mort et ont vécu ! »

« Shaï ! La mort ! protesta l'humain, je t'ai dit que l'être que j'ai frappé était un idiot, un dément, comprends-tu ? Un idiot ! »

« Eh bien ? Qui t'a dit que la mort n'était pas idiote ? »

*
* *

Ce jour-là marqua l'émancipation d'un esclave qui voulait vivre ses premiers exploits guerriers, la rencontre, chose rarissime, d'un humain et d'un nain banni et coureur des bois et la naissance de leur amitié.

FIN

RUNEQUEST

SCÉNARIO

UN BON DÉPART DANS LA VIE D'AVENTURIER...

par Henri Balczesak

Runequest est un jeu idéal pour jouer une campagne : Le monde de Glorantha constitue une source inépuisable de scénarios et de situations stimulantes. Tout arbitre qui a lu quelques-uns des divers packs, modules et livrets édités par Chaosium sent vite monter en lui une irrésistible envie de faire découvrir l'univers particulier du jeu à ses joueurs.

La première aventure est d'une importance cruciale. Elle risque fort de conditionner l'avenir des aventuriers et présente une excellente occasion pour leur donner une bonne raison de continuer à vivre des aventures dangereuses. Un bon arbitre s'efforcera de concevoir un scénario utilisant le plus grand nombre possible de références gloranthiennes, de façon à bien insérer ses joueurs dans leur milieu. Les lieux, les personnages sans joueurs, les monstres et les dates seront soigneusement choisis pour le potentiel de dépaysement et d'étrangeté qu'ils recèlent et pour leur valeur stimulante et constructive.

A titre d'exemple, vous trouverez ci-dessous, un scénario pour lancer une campagne de longue durée. Il contient des situations typiques et des événements choisis pour leurs répercussions à long terme. Après une telle aventure, vos aventuriers seront devenus de véritables gloranthiens et vos joueurs seront impatients de continuer à découvrir le monde de leurs personnages...

Tous les personnages sont natifs du même village. C'est cela qui permet d'expliquer leur relative ignorance du monde extérieur. Ils se connaissent tous et ont passé, deux semaines auparavant, les rites qui leur ont conféré le statut d'adulte et le droit de porter des armes.

Leur village natal s'appelle Vignemont. Il est situé à 60 km au sud de Swensville (*Swenstown*), dans les collines qui séparent *Sartar* des plaines de *Prax*. Il se trouve sur la route qui relie le Bloc de Pimper (*Pimper's Block*) au nord-est, au Temple du Vieux Vent (*Old Wind*) dans les Collines de la Tempête, à 30 km à l'Ouest. Les quelques 75 habitants du village vivent essentiellement de la culture du seigle, du produit de leur chasse et de la vente du vin qu'ils produisent dans les vignes qui couvrent les flancs des collines avoisinantes (d'où le nom de Vignemont). Le culte pratiqué est celui d'Orlanth l'Aventurier. Un Grand Prêtre vient périodiquement, avec son traditionnel char à bœuf et quelques initiés, présider les cérémonies indispensables au soutien de la foi. Sartarites dans l'âme, les vignemontais subissent la présence des Lunars avec patience, mais ils font tout leur possible pour promouvoir l'esprit d'aventure chez leurs enfants afin qu'ils deviennent assez forts pour, le moment venu, aider tous les résistants clandestins à chasser les envahisseurs vers *Péloria*.

L'aventure commence le 4/4/1/1612 S.T. (ou Jour du Vent/Semaine de la Fertilité/-Saison de la Mer/Année 1612 *Solara Tempora*) soit exactement deux jours avant que ne commencent les cérémonies du Jour Sacré de Chalana Arroy qu'une prêtresse des Paps (*The Paps*) doit célébrer au village. En effet, elle a annoncé qu'elle s'arrêterait à Vignemont en revenant du temple du Vieux Vent où elle a participé aux cérémonies de la Saison Sacrée en compagnie des nombreux Orlanthis qui y étaient présents. Cet événement va honorer le village et il a été décidé que les jeunes adultes iront à sa rencontre pour l'escorter parce qu'une bande de trollkins a été récemment repérée dans le coin.

Ce n'est pas qu'on craigne pour la sécurité de la prêtresse qui est assez puissante pour se défendre seule, mais on espère que le geste sera accueilli avec gratitude...

Les personnages partent donc le matin de 4/4/1, bien armés et habillés de leurs plus beaux vêtements. Ils savent qu'ils ne trouveront sûrement pas la prêtresse et ses initiées sur la route car, en cette saison, il y a de fortes chances pour que la cueillette des simples l'ait éloignée dans les collines. Dans la région on peut, en cherchant bien, trouver quelques rares plantes pour fabriquer bien des potions utiles et il est pratiquement sûr qu'une guérisseuse de la réputation de cette prêtresse fera tout son possible pour en trouver quelques-unes. Elle peut donc être n'importe où dans les collines et les jeunes aventuriers devront faire preuve de débrouillardise pour la trouver. S'ils ne la trouvent pas, il leur a été demandé de revenir au village avec la discrétion qui sied à ceux qui ont échoué. Leur Charisme s'en ressentira.

Le jour du Vent, quelles que soient les dispositions prises, ils ne réussiront pas à trouver la prêtresse. A la rigueur, et si l'arbitre l'estime souhaitable, ils pourront rencontrer la bande de Trollkins qui se cache, en attendant la nuit, dans une grotte abritant une source bien connue, où il peut leur venir à l'idée d'aller se rafraîchir...

En soirée, lorsque *Yelm* cède lentement la place à la *Déesse Rouge* dans le ciel, ils feront une bien étrange rencontre. Dans une prairie à flanc de colline, ils apercevront un homme, apparemment nu, qui broute, à quatre pattes, les hautes herbes bien tendres du printemps. S'ils s'en approchent discrètement, ils pourront remarquer qu'il est effectivement nu et qu'il porte un collier de cuir, ainsi qu'une marque au fer rouge sur la fesse gauche. Il broute allègrement en poussant des grognements de satisfaction. S'ils essaient de lui parler, ils n'obtiendront pas de réponse parce que cet homme qui a l'air si idiot est, en fait, un Homme-Bétail (*Herdman*) qui vient de s'éloigner du troupeau d'un Morokanth en train d'installer son campement pour la nuit juste derrière la colline. D'ailleurs, celui-ci, qui vient de s'apercevoir qu'il manque un de ses précieux animaux, a

envoyé 6 esclaves bien armés pour le ramener au troupeau. C'est sur ces 6 hommes que les aventuriers vont tomber. Croyant qu'ils ont affaire à des voleurs de bétail, ils donneront l'alerte et les personnages seront capturés.

Il est difficile de s'imaginer que les jeunes aventuriers puissent s'échapper. Les 6 esclaves sont armés de lances et d'épées et le Morokanth arrivera rapidement pour surveiller la capture, prêt à lancer quelques sorts de lien (*binding*) pour que tout se passe le plus vite possible. En outre, il y a en tout 16 esclaves bien armés au service du Morokanth. Ils sont chargés de sa protection ainsi que de celle du troupeau qui est composé de 6 « hommes », 11 « femmes » et 14 « petits ».

Lorsqu'ils seront capturés, les personnages seront emmenés devant le Morokanth qui leur demandera, en langage marchand (*trade talk*), de lui expliquer leur présence et leur attitude. Comme des aventuriers débutants savent, en principe, mal parler cette langue, leurs explications risquent d'être laborieuses. Surtout si on leur rappelle qu'au cours de leur jeunesse on leur a souvent parlé des Morokanths comme de « mangeurs d'hommes » et si on leur précise qu'à l'arrière-plan de la scène un « petit » vient d'être proprement égorgé et qu'on le prépare à être cuit à la broche pour le repas du soir. Quoiqu'il en soit, le Morokanth sera de mauvaise foi. Il préférera considérer que les aventuriers avaient l'intention de lui voler l'Homme-Bétail échappé, ce qui, conformément aux lois de son peuple, l'autorise à garder les présumés voleurs en esclavage. Comme il se rend justement au Bloc de Pimper pour vendre une partie de son troupeau à des congénères, il pense qu'il pourra en profiter pour vendre ces jeunes gens au marché aux esclaves. Ils seront donc solidement attachés pour la nuit.

Le lendemain matin, les personnages seront forcés de boire un breuvage jaunâtre très amer. C'est une potion qui doit les rendre dociles, aussi dociles et idiots que de véritables Hommes-Bétaïls. Cette potion attaque l'Intelligence des personnages avec une force de 21. L'état d'hébététe qui résulte de son ingestion dure un nombre de

jours égal à la différence entre sa puissance et l'INTElligence de celui qui la boit. Comme son efficacité sera déterminé par recours à la table de résistance, il est possible qu'un, ou plusieurs, aventurier ne soit pas totalement affecté. Dans ce cas, le buveur restera conscient, mais son INTElligence sera diminuée de 6 points et toute idée qu'il pourrait avoir pour s'échapper sera soumise à un jet sous son INTElligence (*Idea roll*).

Exemple : Un aventurier d'une INTElligence de 18 est forcé à boire la potion. La table de résistance donne à celle-ci 65 % de chances de fonctionner totalement. L'arbitre jette 1D100 et obtient 76. La potion n'a pas ses pleins effets, mais l'INTElligence de l'aventurier est diminuée de 6 points. Ses chances d'Attaque, de Défense et ses talents à base de Connaissance, de Manipulation, de Perception, de Discrétion et de Don oratoire sont donc diminués. En outre, il oublie 6 points de sorts (s'il en connaît). Il sera dans cet état pendant $21 - 18 = 3$ jours. Si l'arbitre avait obtenu un score égal ou inférieur à 65, le personnage serait aussi stupide qu'un Homme-Bétail, mais il n'irait quand même pas jusqu'à brouter de l'herbe...

Les aventuriers qui sont totalement affectés par la potion ne peuvent absolument pas avoir une claire conscience de ce qui leur arrive. C'est pourquoi l'arbitre demandera aux joueurs concernés de quitter la salle de jeu tant que leur personnage est affecté. Seuls restent présents ceux qui sont encore « conscients » et, au fur et à mesure où les effets de la potion se dissipent pour les autres, les joueurs concernés seront appelés à venir participer à la suite des événements. Ce système a l'avantage de permettre à certains personnages de découvrir des événements qui leur donneront des connaissances personnelles différentes de celles des autres. Il permet aussi de favoriser l'interaction entre les joueurs puisque les absents se feront raconter ce qui s'est passé pendant qu'ils n'étaient pas là. Mais il faut veiller à ce que l'inactivité des absents ne soit pas trop longue, ils sont venus pour jouer avant tout.

Après avoir bu la potion, les aventuriers sont mis avec les membres du troupeau et un voyage de deux jours, sans histoire, mènera tout ce petit monde jusqu'au Bloc de Pimper. C'est donc le 7/4/1 qu'il sera possible de découvrir cette importante place commerciale. Le Morokanth parkera son troupeau à l'extérieur de la ville et se mettra à la recherche d'un marchand du culte d'Issaries pour lui demander de marchander pour lui au marché aux esclaves où les aventuriers seront présentés le lendemain matin. C'est l'occasion pour l'arbitre de décrire une foule bigarrée et diversifiée et pour les personnages « conscients » de voir des créatures de races et d'origines différentes.

Le 1/5/1, au matin, les personnages seront conduits au marché aux esclaves. Ils seront évalués, tâtés, examinés et tripotés par de nombreux acheteurs potentiels, mais c'est finalement un grand homme d'une cinquantaine d'années, accompagné de deux Trolls noirs (des marchands du culte troll d'Argan Argar) qui les achètera en bloc pour un prix équivalent à leur Taille $\times$ 50 lunars. Le nom de cet homme est Halva. Il exploite une mine de fer, quelque part dans les Bois des Trolls, (*Troll Woods*), au sud-ouest des collines de la Tempête. Son problème c'est que, bien qu'il ait réussi à trouver un arrangement avec les Trolls qui règnent en maîtres sur ces Bois, il n'a pas réussi à trouver de mineurs parmi eux en raison de leur aversion naturelle envers le fer. Il lui faut donc

acheter des esclaves humains pour exploiter sa mine. Il est accompagné par deux Trolls qui doivent l'aider à trouver le meilleur prix au cours de ses transactions. Il est particulièrement heureux d'avoir acheté de jeunes esclaves bien robustes parce que le taux de mortalité dans sa mine est très élevé...

Une fois vendus, les aventuriers se verront mettre chacun un collier de cuir avec la marque d'Halva (Une épée brisée). Mais celui qui a le plus grand POUvoir se verra mettre un collier spécial, en cuivre (cf. les colliers d'esclaves de la page 109 des *Cultes de Prax*), qui lui réduira son POUvoir à 3. Leur vente sera ensuite officialisée par les officiers Lunar présents qui remettront à Halva les documents qui lui permettront de justifier sa propriété en cas de besoin. Enfin, les infortunés esclaves seront embarqués dans une charrette fermée où ils resteront pendant toute la durée du voyage jusqu'à la mine. Comme ce voyage durera environ 8 jours, c'est vraisemblablement en cours de chemin que les personnages « inconscients » rentreront dans le jeu. L'itinéraire emprunté passera par l'Eglise de Wilm, par Blanche Muraille (*Wilm's Church* et *White Wall*) et ne sera émaillé par aucun événement majeur. Peu avant d'arriver aux Bois des Trolls, le petit convoi sera accueilli par une bande de Trolls noirs qui l'escortera jusqu'au site de la mine.

C'est donc le 2/6/1, approximativement, que les aventuriers seront sortis sans ménagement du charriot pour se retrouver dans une clairière en pleine forêt de conifères, entourés de 7 Trolls noirs qui accompagnent Halva. C'est l'endroit où est exploitée la mine. Les installations sont apparemment très rudimentaires, une simple cabane de bois permet aux deux Trolls qui sont toujours de garde de s'abriter de la lumière pendant les journées. En bordure de clairière, les personnages apercevront un trou d'un diamètre approximatif de 3 mètres au bord duquel se dresse un treuil. Juste à côté de celui-ci, il y a un chariot attelé à une mule qui broute patiemment les rares herbes qui poussent là. Les aventuriers sont conduits vers le trou et sont jetés dedans l'un après l'autre. Ils tombent d'environ 6 mètres sur un tas de poussière qui amortit leur chute et se retrouvent dans une petite grotte circulaire d'où part une étroite galerie s'enfonçant profondément dans la terre. A l'entrée de cette galerie il y a quelques paniers, des pioches très courtes, quelques pelles et une dizaine de torches. Pendant qu'ils sont en train de faire connaissance avec leur nouvel univers, Halva se présente au bord du trou et leur explique que s'ils veulent manger, ils ont intérêt à bien travailler, c'est-à-dire à fournir 6 paniers de minerai chacun par nuit de travail. Il les laisse ensuite faire plus ample connaissance avec la mine.

Les galeries sont très étroites et très sinueuses parce que le minéral se présente en veines très accidentées. Il n'est possible que de ramper dans les étroits boyaux et, comme il n'est pas question de les étayer, les effondrements sont fréquents, surtout lorsqu'il pleut, parce que l'eau s'engouffre dans les galeries et ameublait la terre. Les aventuriers découvriront que les tunnels sont déjà longs et qu'il faut à peu près cinq minutes pour parvenir au fond de chacun d'eux (et environ 1/4 d'heure pour revenir à la salle d'entrée avec un panier chargé de minerai. Mais ça, ils le découvriront bientôt...).

Le lendemain soir, un des deux Trolls de garde se présentera au bord du trou et lancera une corde pour que celui qui porte le collier en cuivre monte. C'est ce dernier qui

est chargé de remonter les paniers de minerai, de la tamiser et de la charger dans la cariole qui attend. Les gardes restent à une certaine distance et surveillent les opérations. Ils sont armés d'arbalètes. Le matin, ils repoussent l'esclave dans le trou et jettent, si la production a été suffisante, un peu de nourriture indéfinissable aux mineurs. Le travail se fait de nuit parce que, tout le monde le sait, les Trolls ont horreur de la lumière. Mais cela ne veut pas dire que la mine reste sans surveillance le jour. A l'abri dans leur cabane, les deux gardes se relaient pour surveiller le trou, mais ils savent bien qu'il est pratiquement impossible d'en sortir sans aide.

Un arbitre soucieux d'apprendre les dures lois de l'existence aux aventuriers mettra au point un système complet de règles pour résoudre tous les problèmes d'éboulement, de fatigue et d'incidents qui peuvent survenir dans les étroits boyaux. Mais le but du scénario n'est pas là...

Un jour (tout dépend de l'arbitre et de la patience des joueurs) un aventurier débouche, en creusant, sur un mur fait de briques de terre. En le perçant, il s'aperçoit qu'il vient de pénétrer dans une tombe très ancienne dans laquelle il pourra trouver bien des choses intéressantes, comme des armes, des petits objets magiques, des potions, etc... A partir de ce moment, l'espoir va renaître et il sera possible de tenter de sortir de la mine par l'entrée de la tombe (ce qui est à déconseiller parce que tout a été soigneusement piégé pour empêcher sa violation). La meilleure solution est de tenter de sortir par le trou, de surprendre les gardes d'une manière ou d'une autre et de s'enfuir... Avec les divers objets trouvés dans la tombe cela ne devrait pas être trop difficile.

Je vous laisse imaginer cet épisode en détail et j'espère que vos aventuriers sauront se tirer d'affaire avec brio.

Avec cette aventure, les personnages ont appris beaucoup de choses sur le monde dans lequel ils vivent. Ils se retrouvent dans une situation difficile, loin de chez eux, avec suffisamment de ressentiment pour vouloir prendre leur revanche et pour haïr naturellement certaines personnes. Ils ont un objectif immédiat : débarrasser celui qui porte le collier en cuivre de cet objet très ennuyeux. Ils ont aussi un objectif à plus long terme : retrouver leur village. Et, sans doute aussi, seront-ils pressés de retrouver cet ignoble Morokanth qui est responsable de tous leurs ennuis... Mais ils sont, pour le moment dans une situation qui reste délicate parce qu'ils vont sûrement être poursuivis. Ils commencent à savoir qu'il est indispensable d'obtenir l'aide des dieux si on veut arriver à devenir quelqu'un de respecté et d'utile.

Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'Halva est à la solde des Lunars et qu'il jouit d'une très bonne protection. Il faudra qu'ils deviennent très forts pour pouvoir se venger. En attendant, Halva va trouver d'autres esclaves pour sa mine et il saura prendre les précautions qui s'imposent pour qu'ils ne puissent pas s'échapper.

Pour mettre le scénario en œuvre :

I. LES OPPOSANTS

• Le groupe de Trollkins :

1. FOR	11	Dissim	65 %	JD	(01-04)	1/4	Pts coups : 10
CON	10	Ecoute	40 %	JG	(05-08)	1/4	
TAI	9	Mvt sil	30 %	Abd	(09-11)	1/4	Fronde (D8) 35 % RA2
INT	9	Repérage	50 %	Poit	(12)	1/5	Lance courte 1m (D6 + 1) 35 % RA6 Par 35 % (15)
DEX	9	Grimper	45 %	BD	(13-15)	1/3	
CHA	5	Lg March	35 %	BG	(16-18)	1/3	Mobilité
POU	7	Mouv	6	Tête	(19-20)	1/4	

2. Idem sauf Multimissile 1 au lieu de Mobilité.

3. Idem sauf Marteau de guerre 1m (D6 + 2) 35 % RA6 Par 35 % (20)

• Le Morokanth :

FOR	15	Dissim	10 %	PAD	(01-02)	4/3	Pts coups : 12
CON	10	Ecoute	45 %	PAG	(03-04)	4/3	
TAI	17	Mvt sil	25 %	Arr.	(05-07)	4/5	Griffe (D6 + D4) 35 % RA9
INT	13	Repérage	10 %	Av.	(08-10)	4/5	Masse lourde 2m (D8 + D4 + 2) 15 % RA8 Par 10 %
DEX	7	Grimper	15 %	PavD	(11-13)	4/3	
CHA	12	Lg March	65 %	PavG	(14-16)	4/3	Démoralisation - Lien - Protection 2
POU	13	Mouv	8	Tête	(17-20)	4/4	Mobilité - Guérison 3

• Les esclaves du Morokanth (tous idem) :

FOR	11	Dissim	30 %	JD	(01-04)	2/4	Pts coups : 10
CON	10	Ecoute	15 %	JG	(05-08)	2/4	
TAI	11	Mvt sil	15 %	Abd	(09-11)	2/4	Lance 1m (D8 + 1) 35 % RA5 Par 20 % (15)
INT	13	Repérage	20 %	Poit	(12)	2/5	Bouclier moyen Par 25 % (12)
DEX	13	Grimper	25 %	BD	(13-15)	2/3	
CHA	9	Lg March	30 %	BG	(16-18)	2/3	Disruption - Fanatisme
POU	12	Mouv	8	Tête	(19-20)	3/4	

• Les Trolls noirs :

FOR	10	Dissim	35 %	JD	(01-04)	1/5	Pts coups : 13
CON	11	Ecoute	55 %	JG	(05-08)	1/5	
TAI	19	Mvt sil	45 %	Abd	(09-11)	1/5	Masse légère 1m (D6 + D4 + 2) 45 % RA7 Par 40 %
INT	15	Repérage	45 %	Poit	(12)	1/6	Hache à lancer (D6) 35 % RA3 Par 20 % (15)
DEX	11	Grimper	65 %	BD	(13-15)	1/4	Bouclier moyen (D6) 35 %
CHA	11	Lg March	45 %	BG	(16-18)	1/4	
POU	10	Mouv	8	Tête	(19-20)	1/5	Disruption - Blufgeon 1

II. LES OBJETS

1. Collier d'esclave :

Ajusté pour ne laisser au porteur que 3 points de POU. Celui-ci est lié au collier d'une manière comparable à celle avec laquelle un esprit est lié à un cristal. Seule la personne qui l'a placé peut l'enlever. Toute autre personne qui tenterait de l'enlever fait prendre 1d6 de dommage au porteur par round de tentative. On peut l'enlever par la force en surmontant FOR de 45. S'il n'est donc pas impossible de libérer un esclave de son collier en usant de force, c'est très difficile tout de même.

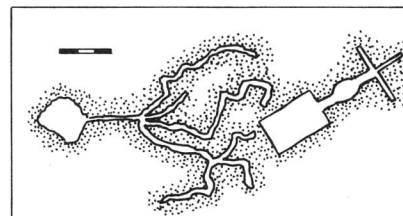
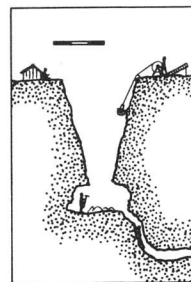
2. Les objets qu'on peut trouver dans la tombe de la mine :

• Armement :

1 épée bâtarde	1m	FOR13	DEX9	1D10 + 1	20Pc	ENC1	RA2	base 10 %
	2m	FOR 9	DEX9	1D10 + 1	20Pc	ENC1	RA2	base 5 %
1 lance longue	2m	FOR 9	DEX7	1D10 + 1	15Pc	ENC3	RA0	base 20 %
1 masse lourde	1m	FOR13	DEX7	1D8 + 2	20Pc	ENC2	RA3	base 25 %
1 arbalette		FOR13	DEX9	3D6 + 1	10Pc	ENC3	1/5	base 20 %
1 dague		FO —	—	1D4 + 2	12Pc	ENC0	RA4	base 25 %
1 armure TAI 13 =								
jambe + abdomen		Abs5	ENC3	Silence —	15 %	(cotte de maille)		
poitrine		Abs6	ENC3	Silence —	15 %	(plate)		
bras		Abs6	ENC2	Silence —	10 %	(plate)		
casque ouvert		Abs4	ENC1					
1 bouclier moyen		FOR9 +	Abs12	ENC2				

• Divers :

- 1 cristal de stockage = 13 pts de POU
- 1 matrice sur bâton = Fanatisme 2
- 1 parchemin = + 5 % à l'épée longue - écrit en Sartarite
- 1 matrice = main de fer 2
- 1 papillon de verre (cf. Plunder p.36)
- 1 200 Lunars
- 100 Roues (wheels)
- 2 Gemmes (valeur = 1 100 et 700 lunars)



Le village de Chandoz

par Christian Costadoat

Un roulement de tambour attire l'attention de vos aventuriers qui se délassent dans l'inévitable auberge des débuts d'aventures. L'action se situe dans un milieu civilisé (Furyondy, dans le monde de Greyhawk, par exemple...), dans le village de Chandoz.

« Oyez ! Oyez ! Braves gens de notre bon village de Chandoz ! », dit le garde-tambour, avec un fort accent du terroir, « Une auberge confortable est offerte à toute personne vaillante et sans peur qui saura rendre un menu service urgent ! S'adresser au bourgmestre ! »

Comment vos aventuriers pourraient-ils rester insensibles à de si jolies paroles ?

Le village de Chandoz, comme l'annonçait un petit panneau au bord de la route d'accès, est très calme. Ce panneau disait : « Chandoz - 587 habitants - spécialités ail, pieux en pin béni, grand choix de croix ».

Les habitants sont très cordiaux et, lorsque les aventuriers l'auront contacté, le bourgmestre, un petit homme rondouillard et jovial, les invitera à partager un plantureux repas avec lui, dans sa maison propre et délicieusement confortable. Vers la fin du repas, l'alcool aidant, il se laissera aller à raconter l'histoire suivante :

« Jadis, dans ce village, vivait Nirdor, un homme riche et estimé de tous mais qui avait la désagréable habitude d'attirer chez lui les plus belles jeunes filles... Ces demoiselles rentraient chez elles couvertes de cadeaux (Nirdor était réputé pour sa générosité), mais elles montraient aussi des signes de grande faiblesse et, inmanquablement, on pouvait remarquer deux petits trous à la base de leur cou. Les villageois, incapables de dissuader les jeunes filles de se rendre chez Nirdor, décidèrent un jour de se débarrasser discrètement de lui... Un équipe de courageux paysans se rendit chez lui, sous un prétexte fallacieux, et il ne fallut pas attendre longtemps avant que Nirdor soit complètement ivre. Profitant de son état, les paysans l'emmenèrent discrètement au cimetière du village, avec tous ses bagages et ses richesses, et ils l'enfermèrent, vivant, dans une tombe qui avait été spécialement préparée pour lui. On n'entendit plus jamais parler de Nirdor et tout le monde crut à son départ définitif, puisque sa maison était vide... Hélas ! Depuis quelque temps, des jeunes filles du village se mettent à disparaître mystérieusement. Je crains que Nirdor ne soit revenu parmi les hommes pour se venger... Pouvez-vous aider notre village à retrouver sa sérénité ? »

Bref, le bourgmestre attend que les aventuriers aillent jeter un coup d'œil dans la tombe de Nirdor pour voir s'il est toujours là. A ce stade, si vos aventuriers n'ont pas encore prononcé le mot vampire, conseillez-leur d'aller jouer aux dominos.

La récompense promise par le bourgmestre dépendra du niveau des aventuriers.

L'aventure :

... Accompagnés par le bourgmestre, les aventuriers se rendent au cimetière le plus discrètement possible sous la lueur blafarde de la pleine lune (!). Arrivé devant la tombe de Nirdor, le maire du village sort un petit miroir d'argent et réfléchit un petit rayon de lune sur un endroit précis de la porte de la tombe. Celle-ci s'ouvre en grinçant sinistrement. Derrière, un escalier s'enfoncé dans l'obscurité... Prenez soin de préciser hâtivement et sans insister qu'il existe deux portes de part et d'autre de celle que vient d'ouvrir le bourgmestre.

Après une descente de quelques marches, les aventuriers débouchent dans une vaste salle. Un clac sonore leur fait comprendre que la porte s'est refermée derrière eux sur un « bonne chance, soyez prudents » du bourgmestre.

Pièce 1 : Elle est grande. Ses murs sont légèrement phosphorescents. Au centre de cette pièce, il y a un cercueil de bois fermé, devant lequel s'étale un tapis magnifique (une *Carpette d'étouffement* !). Il n'y a rien dans le cercueil, sauf un petit mot, écrit en langue commune et qui dit : « Qu'auriez-vous fait s'il y avait eu un vampire ici ? Vous seriez morts... »

Il n'y a aucune porte visible, mais on peut découvrir deux passages secrets, un à l'Ouest, l'autre à l'Est. Comme il n'est pas question de ressortir par la porte d'accès qui s'est refermée, il faudra bien chercher des portes secrètes.

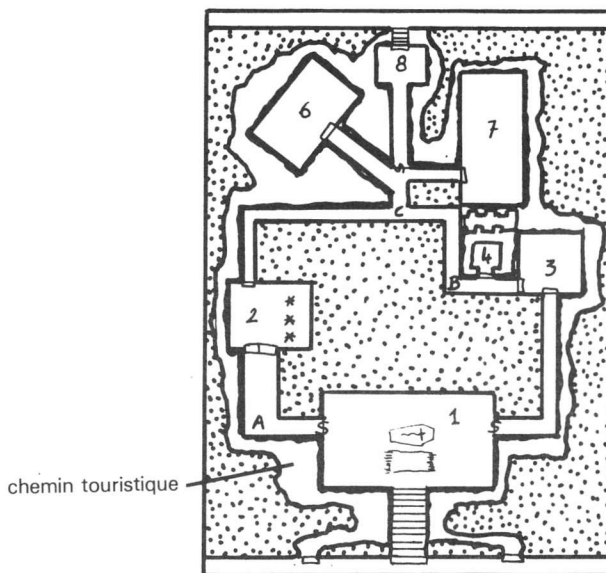
Le couloir vers l'Ouest : C'est un couloir très faiblement éclairé par une lumière qui émane des murs. En (A), les aventuriers pourront voir un trou. Si un aventurier glisse la main dedans, il aura l'impression qu'on lui donne une chaleureuse poignée de main. le couloir débouche sur une porte en bois qui est fermée à clef.

Pièce 2 : Cette pièce assez vaste est garnie de trois statues représentant des femmes jeunes et souriantes. Parmi elles peut se cacher un *Doppelganger* qui aura suffisamment de temps pour bien observer ses futures victimes, avant de se jeter sur l'une d'elles et de profiter de la lutte qui suivra pour prendre son apparence.

Le couloir vers l'Est : Il a le même aspect que le couloir qui part vers l'Ouest. Il est, lui aussi, faiblement éclairé par une lueur qui sort des murs. Il débouche dans la salle (3).

Pièce 3 : Elle est vide, et, à cause de ses grandes dimensions, le coffre qui se trouve près de la porte dans le mur ouest semblera petit. Ce coffre est rempli de cadavres frais de petites bestioles, comme des rats, des serpents, des petits lapins. Quelques guêpes bien vivantes et hargneuses peuvent faire vrombir le coffre fermé et attaquer les aventuriers qui danseront de belle manière lorsqu'ils les auront dérangées.

Pièce 4 : Dans cette pièce, on ne peut voir qu'une armoire installée contre le mur du fond et un trou de 30 cm x 30 cm dans le sol, exactement au milieu de la salle. Si quelqu'un met la main dans le trou qui reste désespérément noir, il pourra en sortir une récompense. Mais, aussitôt, les portes de l'armoire s'ouvriront et laisseront apparaître un monstre. C'est un piège magique inépuisable. Les récompenses qu'on tire du trou deviennent de plus en plus intéressantes, mais les monstres qui sortent de l'armoire deviennent de plus en plus puissants.



La tombe de Nirdor

Dans le coin du couloir qui tourne vers le Nord, en (B), il y a une petite cassette, piégée au gaz hilarant, qui contient un message disant « *Le pillage est un vilain défaut !* »

Un peu plus loin, toujours dans le couloir, en (C), il y a un cadavre d'orque qui porte une ceinture et un casque magiques. La ceinture provoque, lorsqu'elle est passée, un changement de sexe ; le casque, quant à lui, provoque un changement radical d'alignement. Les aventuriers ont été prévenus que le pillage est un vilain défaut !

Pièce 5 : Trois pièces vides mais agrémentées de *Boue verte*, de *Moisissure jaune* et de *Ochre jelly*. Pas de trésor, sauf une fiole de soin contenant deux doses.

Pièce 6 : Cette pièce est entièrement tapissée de miroirs. Le DMG en contient assez pour que vous puissiez apporter une description plus complète, mais je vous conseille de mettre des miroirs à effet amusant. Par exemple, un miroir déformant qui déforme réellement celui qui se regarde dedans, ou un miroir qui charme celui qui s'y regarde et finit par se prendre pour le plus beau de tous, etc.

Pièce 7 : Elle est vide (mais où donc est le vampire ?). Une bouche magique pourra ajouter un peu d'ambiance si elle dit :

« *Donnez-moi une bonne raison pour que je laisse la vie sauve à l'un d'entre vous que vous avez cinq minutes pour choisir. Inutile d'essayer de fuir, vous n'y parviendriez pas. Alors ? J'attends...* ».

Pièce 8 : C'est la pièce qui permet d'accéder à la sortie Nord de la tombe. Dans cette pièce, quelques gaillards du village tendent une embuscade avec du goudron et des plumes. Si leur projet n'aboutit pas facilement, ils s'enfuient en rigolant par la porte qu'ils referment derrière eux, déclenchant ainsi une « inversion de gravité » qui fait tomber les aventuriers au plafond...

Epilogue :

Lorsque les aventuriers sortent enfin de la tombe de Nirdor, ils sont attendus par toute la population du village qui leur fait une formidable ovation. Un clerc de haut niveau soignera les blessés et les éventuels décédés seront « relevés des morts » (*Raise Dead*).

L'explication de ce donjon étrange est simple. Il n'y a jamais eu de vampire à Chandoz. C'est un coup monté par des commerçants du village qui offrent à quelques bourgeois discrets de la ville voisine la possibilité, contre paiement d'une forte somme, d'assister aux mésaventures des groupes d'aventuriers, à travers les murs transparents de la

tombe. C'est grâce à cette combine que les habitants de Chandoz sont si prospères !

Conseils de l'auteur : Ce module est parodique. Il est destiné à donner à vos joueurs une petite leçon sans conséquences fâcheuses. Mais attention ! Il ne faut en user qu'avec précaution, il risque de froisser la susceptibilité de bien des aventuriers. Aussi, n'hésitez pas à le modifier de telle sorte qu'il corresponde le mieux possible à la mentalité particulière de vos joueurs. On a bien le droit de rire un peu !

Jusqu'à présent, j'ai eu l'occasion de faire jouer trois fois ce module (c'est-à-dire son idée de base adaptée au niveau des joueurs). C'est peut-être bizarre mais les joueurs ne se sont pas sentis les « dindons de la farce ». Par contre, ils se sont sentis frustrés de ne pas avoir eu un « vampire à éclater ».

Il me semble préférable de jouer ce module avec un nombre restreint de joueurs : Il ne peut être qu'une diversion dans une campagne plus sérieuse, mais il peut avoir des conséquences plus ou moins contrôlables selon la réaction des aventuriers lorsqu'ils apprennent comment ils ont été utilisés.

Pour corser un peu l'affaire, j'ai même introduit un Assassin qui s'est joint aux groupes et qui a ajouté de l'ambiance... et de la tension.

Quoiqu'il en soit, je vous souhaite d'en faire un bon usage et de bien vous amuser.

LA GAZETTE

Un tournoi à la Foire de Marseille

C'est dans le cadre de la **Foire de Marseille** que sont organisées les **Olympiades des Jeux de l'Esprit** et c'est dans le cadre de celles-ci qu'est organisé par l'ensemble des clubs locaux un **tournoi de AD&D** les 31 mars et 1^{er} avril. Deux donjons de niveaux 3 et 6 seront proposés à quelque quinze tables de cinq joueurs. Ils seront maîtrisés par la « crème » des MDs bronzés, mais comme seuls les premiers joueurs qui demanderont leur inscription seront les premiers servis, vous avez intérêt à vous dépêcher d'écrire à :

Tournoi de AD&D
Palais des Congrès
Foire de Marseille
13000 Marseille

Vous recevrez, par retour du courrier, tous les renseignements utiles. De toute façon, vous aurez le plaisir de rencontrer des quantités de personnalités et de joueurs intéressants. Alors, venez !

Un tournoi à Grenoble

C'est dans le cadre d'une animation multi-jeux que le maintenant célèbre club **ALTER-EGO** de Grenoble organise un **tournoi de AD&D** sur deux jours, les 24 et 25 mars 1984 à Seyssin. Quinze tables de jeu sont prévues pour accueillir des équipes de 5 joueurs qui se mesureront (par équipe) au cours de deux donjons de niveau 3 à 6. Les inscriptions peuvent être prises chez Jean-Marc Forr, 20, allées des Balcons, 38000 Grenoble. Les participants doivent payer une somme de 30 F de participation aux frais. Un hébergement peut éventuellement être envisagé. Sachez aussi que de nombreuses parties d'autres jeux seront organisées : wargames avec figurines, wargames divers, *Civilization* et... *Fief*, le tout nouveau jeu d'International Team. Animée par de sympathiques et avertis joueurs, nul doute que cette manifestation fera date dans l'histoire des confins grenoblois !

Bourse aux modules

Ouverte à tous les joueurs de AD&D !...

Pour y participer, il suffit d'envoyer :

- un module pour AD&D : dactylographié, tapé sur une seule page, avec interligne supplémentaire ;
- une enveloppe avec timbre et adresse ;
- 10 F pour frais de photocopie et par module à l'adresse suivante :

BOURSE AUX MODULES
AD&D
Hervé KIEFFEL
1, rue du Liard
67400 ILLKIRCH

Les modules seront notés sur cinq critères : originalité, clarté, jouabilité, présentation et qualité des illustrations, intérêt personnel. Les modules trop mauvais (moins de 65 points sur 100) seront renvoyés à leurs auteurs. Par contre, si le jury a sélectionné un module, il enverra à ses auteurs un autre module pour AD&D, dans la tranche de niveau désirée par ceux-ci.

De plus, chaque année, le jury désignera le meilleur module reçu. (Délai maximum : 3 semaines après réception).

Bonne chance à tous !

Une nouvelle maladie vient d'être découverte par certains chercheurs avancés : La **jeudero-lite**. Cette affection virale se manifeste par un syndrome inquiétant composé d'un ensemble de signes morbides dont les plus courants sont les suivants : le sujet, après une période d'incubation variable, présente les signes d'une grande fatigue couplée avec une exaltation maniaque-délirante. Il s'exprime avec conviction dans une langue inconnue que le professeur Nogard a nommé **Gobbledigook** (une sorte de sabir à base d'anglais de cuisine médiévale et de français de préau d'école). Le sujet passe par des périodes d'exaltation créative et de délire mégalomane incompris par son entourage sain de corps et d'esprit. Vient ensuite le stade de la paranoïa snobino-élitiste qui pousse à la formation de sectes luttant avec ferveur pour que la vérité exprimée dans les 31621 versets des livres sacrés soit proclamée haut et fort. A ce stade, le sujet tend à rejoindre des groupes de malades similaires et des « conventions » réunissent parfois des centaines d'entre eux. Le stade terminal de l'évolution pathologique se remarque à la manière dont certains sujets émettent des jugements sans appel sur toutes questions en rapport avec l'objet de leur passion. Il faut toutefois noter que certains esprits forts réussissent à cacher longtemps leur affection sous des dehors hautains et pontifiants, mais que la plupart des malades restent éminemment sympathique malgré le mépris incrédule dans lequel les tiennent les individus sains.

Et dire que certains irresponsables persistent à affirmer, en parlant de jeux de rôle, que « *ce ne sont que des jeux, pas des maladies...* ».

Comme il n'existe pas encore de remède efficace contre cette ludopathie maniaque-enthousiaste, nous pensons que le mieux à faire est d'adoucir autant que possible le triste sort des plus atteints en présentant à leur irrépressible concupiscence les supports récents du développement des virus les plus connus.

Jeux actuels vient enfin de faire paraître la version française de **Tunnels and Trolls**. Ce JdR à part entière, créé par Ken St-André il y a déjà longtemps, se caractérise par le fait qu'il est simple de mise en œuvre et qu'il peut se jouer en solitaire. De nombreux modules en solo existent déjà en anglais, mais nul ne doute que **JA** va les traduire petit à petit. Cette dynamique firme a aussi sorti **Lost Worlds** et la série des fameuses productions de **Torchlight** qui va vous permettre de constituer en trois dimensions des décors « réalistes » pour vos figurines. Ces productions sont proposées en sets prêts à peindre et à monter. **JA** distribue aussi des **Endless Plans**, des floor plans moins spectaculaires que ceux de **GW** mais qui s'adaptent spectaculairement à toutes les situations et à des figurines en 15 mm ou 25 mm.

quoi de neuf?

Le jeu **Légendes**, édité par jeux Des-cartes connaît un grand succès. Beaucoup de joueurs français se sont laissés séduire par ce jeu évolué et complet qui fait l'objet d'un programme prometteur de parutions de soutien. Le **Trèfle Noir** est le titre du premier module d'inspiration celtique à paraître. Il sera suivi du **Signe du Serpent**. On annonce l'arrivée d'un livret de **Légendes des Mille et Une Nuits...** Puisqu'on vous dit que ce jeu restera dans la légende...

La **NEF** (entendez Nouvelle Edition Fantastique) continue de publier régulièrement des modules pour JdR médiévaux fantastiques. Au fil du temps la qualité de présentation s'améliore. Vient de paraître **La Relique Perdue**, est annoncé **le Joyau d'Aranel**. Une sympathique initiative qui ne mérite pas que des critiques, loin de là !

En numéro spécial de **Jeux et Stratégie**, vient de paraître **Mega**, un JdR original conçu par Didier Guisérix (encore !) et Michel Brassine. Nous en reparlerons à tête reposée.

Chez **Gallimard**, dans la collection Folio-Junior est parue la traduction d'un des **Fighting Fantasy Books** de Ian Livingstone, sous le titre **Le Sorcier de la Montagne de Feu**. Une excellente aventure solo, enfin accessible à ceux qui ne parlent pas l'anglais, ni même le gobbledigook.

Savez-vous que c'est **Runequest** qui a gagné le prix du meilleur jeu de rôle au Games Day du 5 novembre 1983 à Londres (mais il paraît, d'après les organisateurs, que c'est parce que, conformément à la demande de TSR, **AD&D** et **D&D** ont été considérés séparément lors du décompte des points...). N'empêche, c'est bien la preuve que **RQ** est un excellent jeu.

En outre, le meilleur scénario de JdR, toujours au games Day, a été **Griffin Mountain** de **Chaosium**. Et ce n'est pas tout... C'est **Dragon Pass** qui a été désigné meilleur jeu de plateau. Pas de doute, la qualité des créations du **Chaosium** est enfin officiellement reconnue. Si seulement cela pouvait faire baisser leurs prix. Il faut être sacrément mordu, ou sacrément riche pour pouvoir se payer ces productions grandioses !

Il vient de sortir une nouvelle version de **Stormbringer** (enfin... « nouvelle » n'est pas exactement le mot : seule la boîte a changé et quelques errata ont été inclus). Un **Stormbringer Companion** est aussi paru. Il est intéressant parce qu'il montre comment on peut concevoir des scénarios conformes à l'esprit du jeu et des œuvres de Michael Moorcock. un must, donc, si vous aimez l'ambiance très particulière des Jeunes Royaumes.

Une deuxième version de **Call of Cthulhu** est en cours de fabrication. Elle présente quelques nouveautés qui ne modifient pas le jeu en profondeur mais qui lui ajoutent juste ce qu'il lui fallait de précisions pour qu'il soit vraiment incriticable. De plus, les monstruosité du mythe de Cthulhu n'ont pas fini de faire parler d'elles, puisqu'on annonce la sortie de trois scénarios tous plus effrayants les uns que les autres. Alors, soyez prudents si vous envisagez de vous procurer **Whispers from the Abyss**, **Fungi from Yuggoth** ou **Fragments of Fear**.

Il n'y a aucune raison pour que les Super-héros restent inactifs devant les spectaculaires malversations de certains **villains** notoires. Aussi, pour **Superworld** vient de paraître un premier scénario complet : **Bad Medicine for Dr Drugs**.

Quant à **Ringworld**, il est en train de terminer ses manœuvres d'approche. Nous en avons déjà tellement parlé (même la Souris de la Bibliothèque vous parle des œuvres de L. Niven dans ce numéro) que nous nous demandons comment vous allez l'accueillir. C'est un peu comme ces films à la mode dont on parle trop pour que vous ayez envie d'aller les voir. Mais, comme en matière de JdR de SF le choix n'est pas très étendu, nous ne doutons pas que vous serez quand même curieux d'aller soulever le couvercle de la boîte de ce jeu qu'on espère être d'une qualité au moins aussi bonne que celle des autres productions de **Chaosium**.

La firme **Games Workshop** annonce la parution imminente de trois JdR « faits maison ». Il s'agit de **Golden Heroes** (Super-héros), de **Rogue trader** (SF) et de **Judge Dredd**. C'est sans doute parce que les joueurs auront besoin de beaucoup de dés que la firme annonce que des dés de meilleures qualité vont être mis en vente.

Mais la nouveauté qui va tous vous faire craquer, c'est la série des **Dungeon Planners**, une suite de modules multi-jeux connectés. Dans chaque boîte, en couleur, on trouve non seulement le traditionnel livret explicatif accompagné du plan pour MJ, mais aussi, tenez-vous bien, un plan découpable ou dépliant à l'échelle des figurines. En clair, vous trouverez, dans chaque boîte, tous les floor plans nécessaires pour jouer le module présenté. Une fois découpés, ces floor plans seront réutilisables. Et, en plus, ce n'est pas très cher. Vient de sortir **Dungeon Planner 1 : Caverns of the Dead**. Nous avons aperçu **The Royal Tombs**. C'est magnifique !

Après **The Compleat Alchemist** et **The Compleat Spell Caster**, la firme **Bard Games** vient de publier **The Compleat Adventurer**, un recueil de nouvelles classes de personnages : Chasseur de prime, Boucanier, Gladiateur, Arlequin, Chevalier, Maître en arts martiaux, Crapule et bien d'autres encore. Et le Boucher ? Non ?

Toujours du côté des petites boîtes sympa, on peut signaler les productions intéressantes de **The Companions**, qui propose des **Places of Mystery** (**Chilling Chambers** et **Alluring Alcoves**) qui sont de véritables anthologies de pièces et de pièges présentées avec des floor plans et des descriptions organisées en « coup d'œil rapide », « examen approfondi », « fouille sommaire » et « fouille complète ».

Citons aussi une parution assez ancienne de **Dragon Tree**, le fameux **Handbook of Traps and Tricks**, un recueil de pièges et de gags pas comme les autres. Non seulement le MJ dispose d'une belle collection de dispositifs, mais on lui donne aussi mille conseils pour concevoir les siens.

Après avoir sorti son nouveau JdR de SF, **Other Suns**, **FGU** continue de produire des compléments à ses autres jeux déjà parus. Pour **Space Opera**, le scénario **Casino Galactica** invite les personnages à découvrir un univers futuriste de jeux. La récente parution de **Daredevils Adventures 2**, qui contient deux scénarios excellents et des indications sur la manière d'introduire des ninjas dans le jeu, va combler d'aise les adeptes de plus en plus nombreux de ce jeu qui les invite à jouer les Casse-cou (ou Daredevils, pour ceux qui préfèrent l'expression anglaise).

Mais **FGU** continue de publier des jeux, encore des jeux, toujours des jeux. Ainsi, est annoncé **Psi World**, un JdR qui a pour cadre un monde où s'opposent des mutants psychiques et des humains ordinaires. Les joueurs peuvent choisir leur camp et cela permet de dire qu'en fait il y a deux jeux dans la boîte de **Psi World**. Une idée originale, mais il faut voir comment elle est exploitée. Dès que nous aurons pu mettre la main sur cette nouvelle production de **FGU**, nous pourrions vous donner plus de précisions.

N'oublions pas que pour **VetV** va paraître **Most Wanted vol.1**, un recueil de PNJ pas très gentils.

Cette rubrique est libre de toute publicité. Les produits présentés ne sont cités que parce qu'ils peuvent présenter un réel intérêt pour les joueurs que vous êtes, à condition toutefois que vous en vérifiez la qualité.

C'est **TSR** qui est la firme actuellement la plus prolifique. Une entrevue avec André Moullin, Président de la **TSR Worldwide Ltd**, rencontré au Salon du Jouet de Paris, nous a permis d'apprendre bien des nouvelles intéressantes. En particulier, et ça nous a réchauffé le cœur, nous avons appris que la France était chère au cœur de cette grande firme et que même **Runes** y est connu et apprécié ! En outre, nous avons eu la confirmation de la parution en français, sous six mois, de l'**Expert Set** de **D&D**, de **Star Frontiers** et de quelques surprises...

En attendant, les modules en anglais continuent d'affluer. Pour le **Basic Set** de **D&D** (en anglais), **B5 Horror on the Hills**, invite les débutants à aller vérifier s'il est vrai qu'une malfaisante sorcière réside dans les collines mystérieuses au-delà de la rivière. Nombreux sont ceux qui ont déjà traversé cette rivière, mais aucun n'en est revenu. Pour **AD&D**, nous attendons **UK2 The Sentinel**, **X6 Lathan's Gold**, **N2 Forest oracle** et la parution future d'une série de 12 modules qui, sous le titre générique de **Dragonlance**, racontera une longue histoire sur une durée de 2 ans. La première de ces douze parties devrait paraître en avril ou mai 1984. Ah, tant que j'y suis, il ne faut pas que j'oublie de vous signaler que **I6 Ravenloft** (dont je vous ai déjà parlé) est vraiment super !

Une nouvelle série d'accessoires va voir le jour chez **TSR** : les **D&D Game Accessories** dont le premier porte le nom de **Shadow Dragon inn**. C'est le plan d'une auberge à l'échelle des figurines de 25 mm accompagné d'un livret explicatif contenant une centaine de NPCs (ou PNJs) pour mettre de l'ambiance. C'est un peu la même idée que celle de **GW** avec ses **Dungeon planners**...

La version révisée de **Gamma World** n'a presque plus rien à voir avec la première version. C'est pourquoi sortent des accessoires (**Revised GM Screen + mini-module**) et des modules nouveaux. **GW3 The Cleansing War of Garik Blackhand** propose un scénario vraiment épique : quelques membres de la tribu de la Plume Blanche doivent traverser la Parkland des Anciens, où rode une « chose » puissante et métallique, afin de tenter de prouver aux Chevaliers Pourpres de la Pureté génétique, que leur tribu est innocente des divers crimes dont on l'accuse. Tout un programme très gammaworldien. **GW4** porte le titre **The Mind Masters**...

Pour **Star Frontiers**, le module **SF3 Sundown At Starmist** envoie les aventuriers à la découverte de l'origine d'un étrange artefact. Un mystère épais qui réserve bien des surprises aux vaillants défenseurs de l'UPF. Pour **Knight Hawks**, **SF : KH1 Dramune Run** organise une expédition à bord d'un cargo qui transporte une étrange cargaison dans les zones inexplorées de l'Espace où règne un redoutable syndicat du crime. Les figurines de **SF** et de **KH** sont en route, mais en attendant, il sera possible de trouver des **Character Sheets** plus ou moins indispensables.

Avant de passer à autre chose, sachez que pour **Boot Hill** va paraître **BH4 Burned Bush Wells** et que pour **Top Secret**, **TS005 Orient Express** est le plus récent module.

L'**Expert Set** a été révisé pour être compatible avec le nouveau **Basic Set** de **D&D**. Une nouvelle série de livres d'aventures vient de commencer, mais, contrairement aux **Endless Quest Books**, ils sont à base de « romance » et paraissent sous le générique de **Heart Quest books**. C'est depuis le 17 septembre 1983 qu'est diffusé, le samedi matin sur CBS, aux U.S.A., le dessin animé de **D&D** que nous aurons peut-être la possibilité de découvrir en France un de ces jours. Pour les enfants entre 4 et 10 ans est parue une série de figurines en plastique de grand format représentant, en couleurs acides, de monstrueuses créatures tirées du **MM** et du **FF** et de jolis aventuriers... Le magazine **Arès** cesse de paraître, mais **Amazing** va être distribué en France. Ouf, je crois que j'ai tout dit.

Mais non ! Je n'ai pas encore tout dit ! Par exemple, j'aurai pu vous parler du dernier module de **Gangbusters**, **GB4 The Vanishing Investigator**, ou encore des **Agent Dossier**, ces fiches de personnages complètes pour **Top Secret**. Mais comme je sais que vous avez tous une âme de grand romantique, je ne peux pas vous quitter sans vous dire que **TSR** annonce la sortie prochaine de **Marvel Super heroes**, un JdR tiré directement des comix si réputés de **Marvel Comics Group**. Et dire que je ne vous ai pas dit que les fameux films de **D&D** pourraient être faits par des gens comme Spielberg ou Lucas... Ça promet !

Et **Traveller**, me direz-vous ? Pas grand chose de neuf, en fait. Tout juste un **Adventure 11, Murder on Arcturus Station** et quelques figurines officielles fabriquées par **Citadel**. Quant au tant attendu **Traveller Adventure**, il est encore quelque part dans les Solomani Rims. Attendons... Il nous reste quand même à espérer que les productions de **Game-lords** nous parviendront. **The Mountain Environment** propose des règles, de l'équipement, des rencontres et des événements pour conduire des aventures dans des milieux montagneux. Un scénario est prévu pour mettre ces beaux principes en application : **Ascent to Anekthor**. C'est nouveau et sans doute intéressant...

Avant de vous quitter, je vous signale que **Iron Crown Enterprise** annonce la publication d'un nouveau monde adapté à son **Rolemaster System**. Il s'appelle **Lozemaster**, est constitué principalement d'îles et sera couvert par une série de modules du plus simple au plus complet. Sont déjà annoncés **The Cloudlords of Tanara**, **The Iron Wind**, **The World of Wog Mur** et **The Shade of the Sinking Plain**. Un parfum de Terremer dans tout ça.

OHÉ LES CLUBS !

Clubs déjà présentés

Paris (75)

Club « Loisirs Dauphine »
Université Dauphine Paris IX
1, pl. du Maréchal de Lattre-de-Tassigny
75016 Paris
Voir Runes 6

Alpes-Maritimes (06)

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

Bouches-du-Rhône (13)

Club de « Luminy »
70, route Léon-Lachamp
13012 Marseille
Voir Runes 5

« La Guerre en Pantoufles »
Maison Pour Tous Bonne Veine
Avenue André-Zénatti
13012 Marseille
Voir Runes 5

Gard (30)

« Jérónimo »
7, rue Poincaré
30000 Nîmes
Voir Runes 5

Haute-Garonne (31)

« Le Dragon Ludique »
L.E.P. du Bois
31100 Luchon
Voir Runes 5

Ille-et-Vilaine (35)

« Enfer et Contre Tout »
3, rue Sainte-Melaine
Boutique Ordiface
35000 Rennes
Voir Runes 5

Isère (38)

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

« Pays des Rêves et des Cauchemars »
Résidence Houille Blanche, ch. 216
57, av. du Grand-Châtelet
38029 Grenoble Cedex
Voir Runes 6

Meurthe-et-Moselle (54)

Club d'« Histoire par la Figurine »
10, rue J.-F.-Kennedy
Centre Socio-Culturel
54130 Saint-Max
Voir Runes 6

Nord (59)

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

Rhône (69)

« Les Paladins des Traboules »
1, rue du Gare
69002 Lyon
Voir Runes 6

Haute-Savoie (74)

« Les Insomniaques »
Chalet Le Maribel
74350 Cruseilles
Voir Runes 6

Club « Jeux de Rôle »
M.J.C. de Douvaine
74140 Douvaine
Voir Runes 6

Seine-Maritime (76)

« Club Rouennais de Jeux d'Histoire »
Maison Saint-Sever
12, rue Saint-Jean
76000 Rouen
Voir Runes 6

Var (83)

« Ligue Provence-Côte d'Azur »
Maison de quartier
56, rue Félix-Muyol, Pont du Las
83000 Toulon
Voir Runes 4

Val-de-Marne (94)

« Les Ours Mal Léchés »
12, bd de la Guyane
94160 Saint-Mandé
Voir Runes 6

Voici de nouveaux clubs

« Les Chevaliers du Duc de Bar »
2 bis, rue Gilles-de-Trèves
55000 BAR-LE-DUC

Responsable : Xavier Jacus
Date de création : décembre 1983
Nombre de joueurs : une dizaine
Cotisation : ?
Horaires : samedi après-midi et en soirée
Jeux pratiqués : D&D, AD&D, UE, wargames...

« Association Jeux Chamaliérois »
11-13, rue des Saulets
63400 CHAMALIÈRES

Président : François Menguy
Date de création : 24 novembre 1982
Nombre de membres : 45
Cotisation : 125 F
Horaires : mercredi 14-19 h, vendredi 18-23 h, samedi 14-19 h 30
Jeux pratiqués : D&D, AD&D, Diplomacy, Civilization, tous les wargames, jeux de société, cartes...
Manifestations passées : 2 tournois de wargames, 1 triathlon.
Projets : tournois de nuit de Maîtres de Donjon, championnat de France de wargames avec et sans figurine, Killer avec l'ESCAE de Clermont-Ferrand, tournois divers (tarot, Monopoly...)

« L'Épée Reforgée »
Centre Culturel Victor-Desvignes
MJC Patrotte
2, rue Paul-Chevreaux
57050 METZ

Président : ?
Date de création : juin 1981
Nombre de membres : une quinzaine
Cotisation : 130 F
Horaires : samedi 14-19 h
Jeux pratiqués : AD&D, Diplomacy, wargames (les dernières batailles..., Panzer Blitz, Squad Leader), Aces of Aces...
Projets : d'autres jeux de rôle, quelques wargames (mais pas trop).
Désirs : jouer bien à AD&D, voir des rencontres inter-clubs/joueurs en France...

Fiche de club : (à découper ou à photocopier)

Nom du club :

Adresse :

Président :

Date de création :

Nombre de membres :

Horaires :

Jeux pratiqués (par ordre décroissant) :

Cotisation :

Manifestations passées :

Projets :

Remarques diverses :

VOUS DITES ?



Laurent Canin de Chilly-Mazarin pose un intéressant problème :

... La quantité, même avec une qualité assez mauvaise, a aussi des avantages. Prenons l'exemple simple du Monster Manual. Au bout d'un certain temps, chaque joueur connaît à fond chaque monstre et ils ont bien du mal à bien jouer leur perso ! C'est quand même chi... d'entendre à chaque fois : tiens un bidule, il a classe d'armure X, tant de dés de vie, tels pouvoirs, etc. Et tu as toujours du mal à l'empêcher, un seul recours : de lourdes sanctions en points d'expérience, mais tu risques de te faire lyncher à ce petit jeu. C'est pour cela que le Fiend Folio m'a été très utile, les persos se sont enfin retrouvés devant le grand inconnu et ont pu jouer réaliste. Justement voilà, au bout de six mois j'en ai fait le tour, et plusieurs se sont amusés à l'acheter (et pas bête j'en ai censuré la lecture) et comme on est tous plus ou moins MD, il n'y a plus de secret. Il me faudrait un troisième bouquin de monstres maintenant sinon on risque de retomber dans la platitude. C'est la même chose pour les trésors. C'est à craquer, et les autres qui ne comprennent pas ça ! Les sorts, ça va encore, on n'a pas encore eu le temps d'amener un lanceur de sorts suffisamment haut pour tous les connaître, mais ça ne va pas tarder. Dans notre prochain donjon, on va appliquer un système de chiffres pour troubler un peu tout le monde. Et puis l'apport de trucs nouveaux, ça a du bien, même s'il s'agit de classes, lorsqu'il y a un trou ou que tu veux faire rentrer un truc que tu aimes bien.

En fait, c'est un faux problème. Il

se pose parce que les joueurs ne jouent pas vraiment à un jeu de rôle s'ils se comportent ainsi. Ils ne semblent pas avoir compris que l'intérêt de AD&D, comme d'autre JdRs, réside dans le fait qu'on est censé incarner un personnage et donc de ne pas posséder plus de connaissances que lui sur les divers monstres du monde qu'il habite. Ils utilisent leurs connaissances de joueur alors qu'ils devraient simuler le savoir de leur aventurier. Cette attitude, poussée à l'absurde, devrait pouvoir les autoriser à concevoir, dans le cadre du jeu, des objets courants du XX^e siècle (un bon ingénieur jouant à AD&D et ne faisant pas de distinction entre son propre savoir et celui de son personnage devrait réussir sans trop de mal à faire construire par celui-ci un avion, une bombe, un char d'assaut, etc.). C'est finalement cette incapacité à se mettre correctement « dans la peau » d'un alter-ego imaginaire qui fait qu'on voit souvent des personnages d'une intelligence élevée se comporter aussi bêtement que leur joueur et des monstres très malins agir aussi stupidement que le leur dicte le MD. Un bon « role-player » mettra un point d'honneur à « coller » à son personnage. Un bon MD interdira les débordements. De plus, il ne faut pas oublier qu'il peut toujours exister des créatures qui ne correspondent pas aux standards du MM, FF ou MMII. Un simple kobold qui a trouvé et bu une potion de force risque de causer bien des surprises, même aux plus expérimentés des aventuriers (je n'ai pas dit « joueurs »). C'est cette simple remarque qui explique que le problème ne peut pas être rencontré

par des joueurs attentifs à ne pas s'enliser dans une « parodie » de jeu de rôle.

Bruno Faidutti de Montpellier a son idée sur les nouvelles classes de personnage...

... Le problème des classes nouvelles, que vous abordez dans le n° 5, est très important. Cependant, s'il faut éviter la prolifération de classes farfelues qui n'ont rien à faire dans le monde de D&D (comme par exemple les samourais, détectives et autres psioniciens), cela ne signifie pas qu'il faille systématiquement rejeter toutes ces classes nouvelles. Je préfère de beaucoup voir débarquer dans un de mes donjons un barbare, voire une houri, qu'une aberration officielle du style « elfe guerrier magique voleur ». Je pense que la meilleure solution consiste à faire un tri parmi ces nouvelles classes, dont certaines apportent réellement un « plus » au jeu. Mes critères sont les suivants :

1) Réalisme. La classe en question doit s'inscrire logiquement dans le monde de D&D, et ne pas y apparaître comme une aberration (ce qui élimine les détectives et autres samourais).

2) Puissance. Je suggère que le « test de puissance » soit fait à deux niveaux, par exemple 1 et 8. Ainsi, au premier niveau, un personnage de la nouvelle classe ne devra pas être plus faible qu'un magicien, ni plus fort qu'un paladin. Au 8^e niveau, aucune classe ne devra apparaître plus puissante que les magiciens.

3) Jouabilité. Les capacités de la classe doivent être claires et simples à mettre en œuvre (ce qui élimine les « jesters » et assimilés).

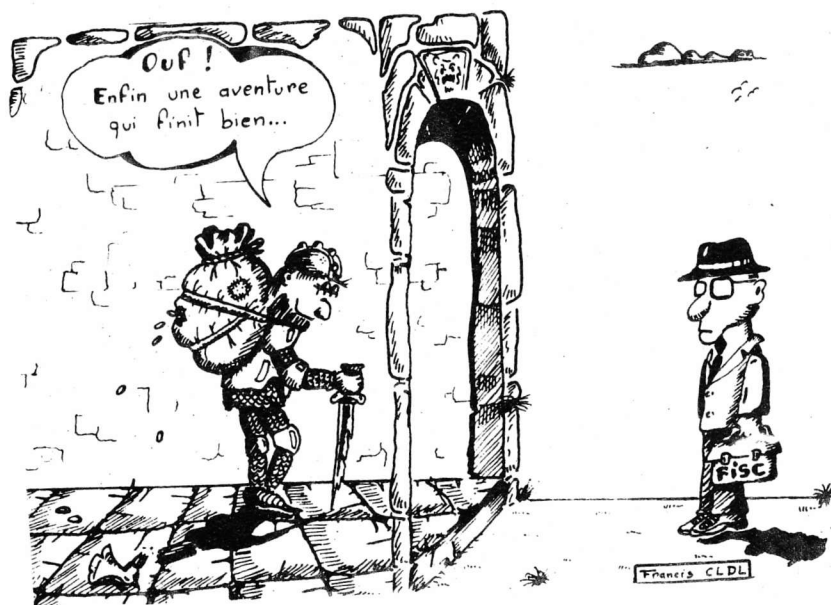
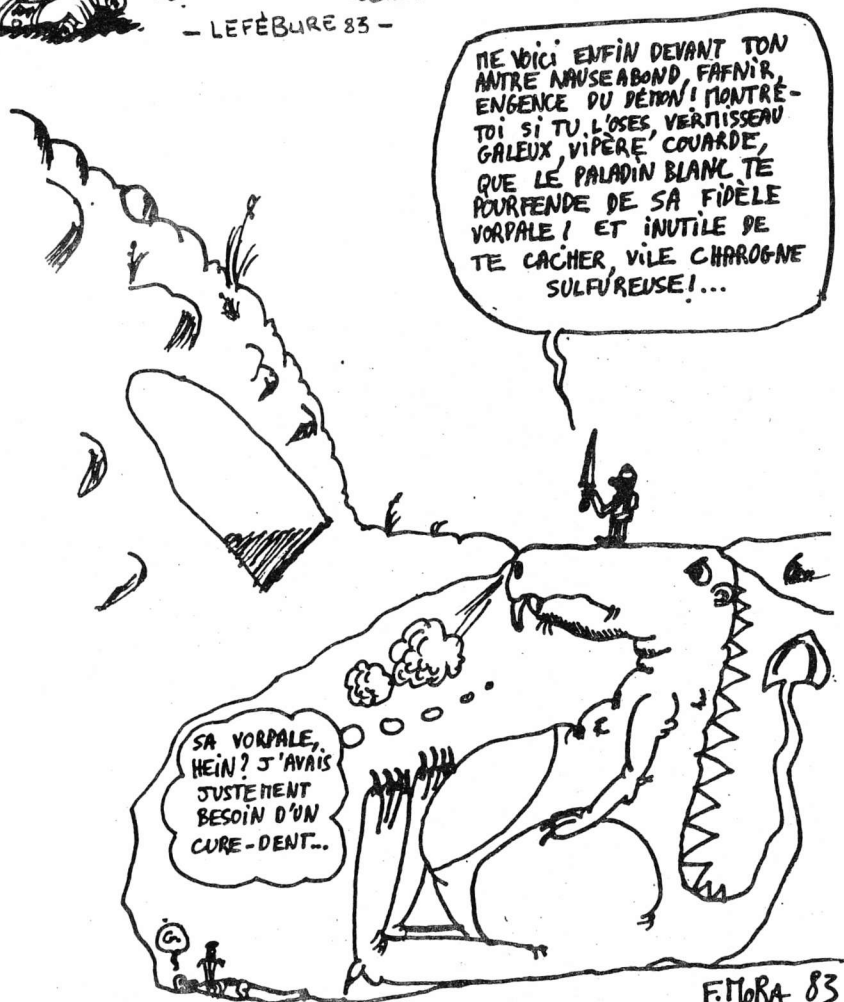
4) Originalité. Une classe n'est agréable à jouer que si elle a une personnalité propre, une âme, qui permette au joueur de bien s'identifier au personnage et de jouer à D&D et non au 421.

5) Par ailleurs, il me semble qu'il ne doit pas y avoir plus de 17 ou 18 classes dans une même campagne, afin de ne pas casser la logique du jeu.

Et vous, qu'en pensez-vous ?



Ha Ha!





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 Atenates 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 atenates 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**