

RUNES

le bimestriel des jeux de rôle

ISSN 0753-8049



Le Paladin + Une nouvelle complète inédite +
L'histoire de vos mondes + 1 scénario
+ 3 bancs d'essai. n° 8 mai-juin 84 - 18 F

**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

ENFIN LES NOUVEAUTÉS TANT ATTENDUES

AIR WAR (SPI)	195 F
BATTLE OVER BRITAIN	195 F
WELLINGTON'S VICTORY	195 F
GLAEMS OF BAYONNETS	195 F
ASSAULT (GDW)	220 F
NORMANDY CAMPAIGN	135 F
1809 - DANUBE (VG)	235 F
VIETNAM 1965-1975	250 F

ET POUR LES JEUX DE RÔLES

POWER AND PERILS (AVH)	210 F
OTHER SUNS (FGU)	175 F

LES NOUVEAUX MODULES POUR RPG

DE TSR - ROLE AIDS - MIKADEMIA
FASA - COMPANION SERIES
CHAOSIUM - GDW - GAMES
WORKSHOP - FGU

LES NOUVELLES BOITES DE FIGURINES

CITADEL - RAL PARTHA - GRENADE
CHRONICLE - TSR HOBBIES
FANTASY

EN MAGASIN PLUS DE 1000 TITRES

TARIFS ET CONDITIONS DE VENTES
PAR CORRESPONDANCE SUR
DEMANDE.

RUNES N° 8

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 - 2^e 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 :

Philippe Sallerin, Jean-François Barthe,
Bruno Patin, Alain Rodermann, Jean
Balczesak, Marc Montagne, Hervé Kief-
fel, Pierre-Olivier Vincent, Serge Bazile,
Philippe Rees, Alexandre Marrot,
Hubert de Lartigue.

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

RUNES « Service Courrier », Quartier du Turon, Lodes, 31800 Saint-Gaudens.
Les originaux ne seront pas rendus.

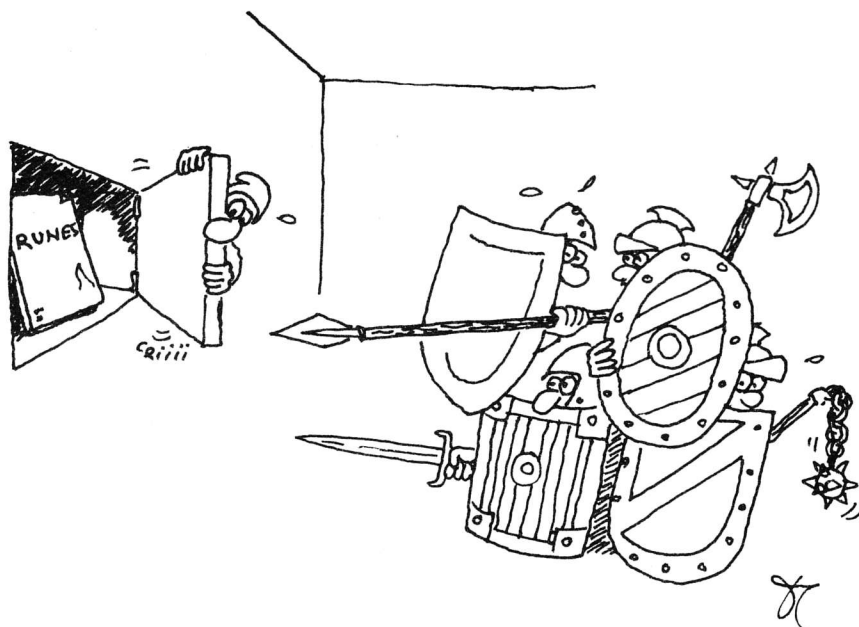
Légendes est une marque déposée de Jeux Descartes • L'Ultime Epreuve est une marque
déposée de Jeux Actuels • Dungeons & Dragons™ et Advanced Dungeons & Dragons™
sont des marques déposées de TSR Hobbies Inc. • Runequest™, Call of Cthulhu™ et
SuperWorld sont des marques déposées de Chaosium Inc. • Traveller™ 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

Liste des annonceurs :

Oeuf Cube, p. 2 - Jeux Actuels, p. 4 - Boutique Relais Descartes Toulouse, p. 16 -
Serepe, p. 28 - Jeux Thèmes, p. 30 - Excalibur, p. 35 - Stratéjeux, p. 38 - Jeux Des-
cartes, 4^e de couverture.



Edito

Si nous ne vous donnons pas souvent du « prêt à jouer », du tout mâché, du tout cuit, c'est parce que nous aimerions que Runes soit, avant tout, un tremplin pour votre propre créativité. Nous aimerions vous stimuler à être inventifs car l'une des plus belles innovations qu'ont apportées les jeux de rôle, c'est la possibilité pour chacun des participants d'exprimer sa propre vision des choses.

Pour cela, nous essayons de nous faire le porte-parole des plus expérimentés, des plus originaux et des plus enthousiastes d'entre vous. Le savoir-faire de ceux qui travaillent de longues heures pour développer une pratique intelligente et riche du jeu ne devrait pas se perdre, tant de joueurs ont besoin de conseils, d'aides et d'idées. Alors, n'hésitez pas à nous faire part de vos trouvailles, de vos trucs, de vos recettes et du fruit de votre imagination. Runes est là pour vous aider à faire passer vos idées. C'est votre magazine et la qualité de son contenu peut s'améliorer grandement encore si vous faites l'effort d'y mettre votre grain de sel. Nous attendons votre participation parce que nous ne prétendons pas détenir la vérité. Faites-nous connaître la vôtre !

Henri Balczesak

Rubriques, nouvelles...

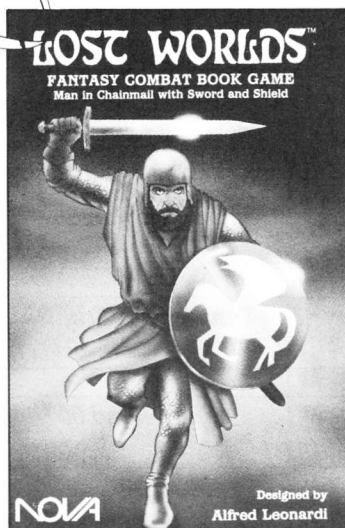
Il n'y a pas de sot métier par Henri et Dominique Balczesak	Le Paladin	5
La souris de la bibliothèque par Dominique Balczesak	Dune	17
Au bonheur des mages Nos amies les bêtes		23-24
Runes vous aide par Sylvain Donnet	Le Paladin	26
Banc d'essai par Henri Balczesak	Tunnels and Trolls	33
Banc d'essai par Alain Rodermann et Jean Balczesak	James Bond 007	36
Banc d'essai par Christian Rossiquet	Méga	39
Nouvelle par Jean-François Barthe	La passe	41
Ids pour Mds par Sylvain Donnet et Marc Montagne	La Quête	44
La Gazette		46
Ohé les clubs		47
Quoi de neuf ? par Henri Balczesak		48
Vous dites ?		50

Articles, études...

Les packs de Runequest par Christian Rossiquet	10
Les campagnes (IV) par Henri Balczesak	13
Un trésor, où ça ? par Bruno Patin	29
La maîtrise des jeux de rôle réalistes par Jean-François Barthe et Philippe Sallerin	31

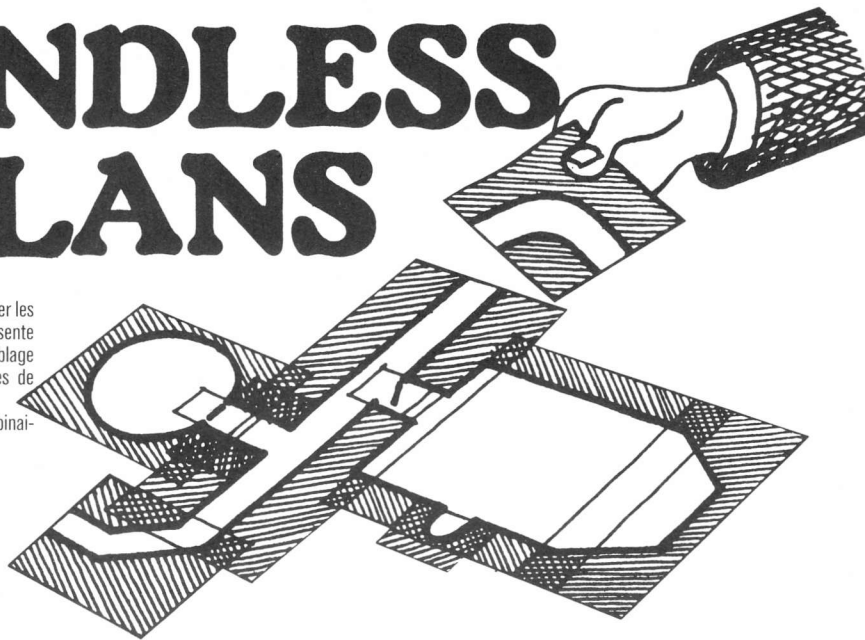


LOST WORLDS™



Cette série de livrets-jeux a été mise au point par ceux qui ont déjà fait ACE OF ACES et BOUNTY HUNTER. Avec **LOST WORLDS**, vous retrouverez un plaisir au jeu aussi intense que celui que vous avez pu avoir en jouant à ACE OF ACE et BOUNTY HUNTER. Vous allez pouvoir choisir votre personnage parmi une vaste gamme qui va du nain au troll, en passant par l'aventurière, le barbare nordique et le squelette. Chaque personnage peut affronter n'importe lequel des autres personnages existants, y compris son propre sosie ! Chaque personnage a ses points forts et ses points faibles que vous et vos partenaires de jeu découvrirez au fur et à mesure de vos combats et des différents personnages que vous allez jouer. Dans ce jeu, vous allez être véritablement dans la peau de votre personnage et vous tenterez de vaincre un ou plusieurs adversaires en utilisant au mieux votre arme, votre capacité physique et votre science du combat.

ENDLESS PLANS



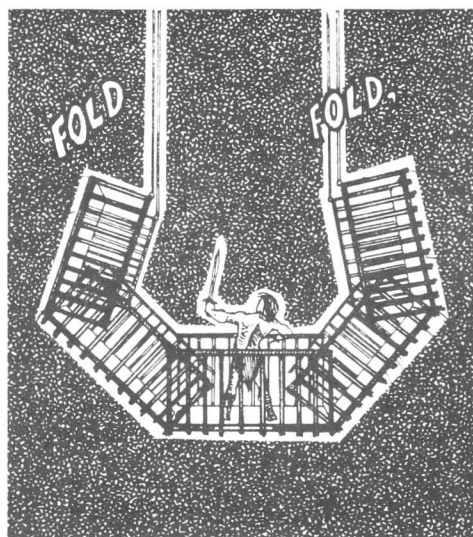
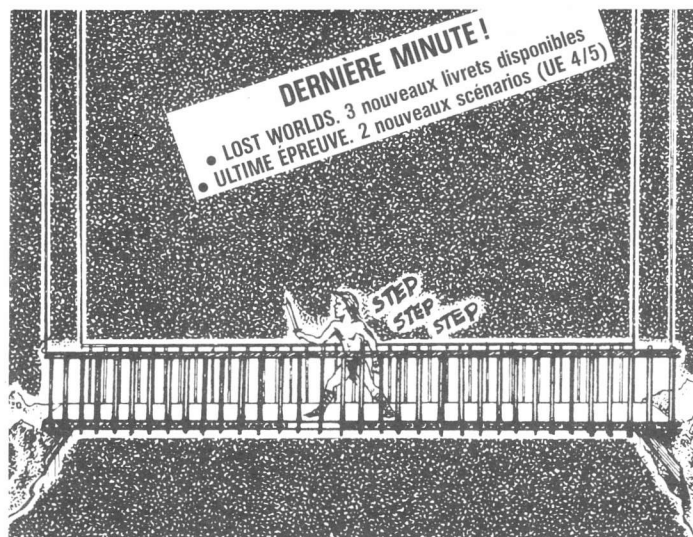
ENDLESS PLANS est constitué d'un ensemble de dessins descriptifs destinés à aider les joueurs dans TOUS LES JEUX DE RÔLE. Cet ensemble de dessins et de croquis représente des pièces, des couloirs, des passages secrets, des escaliers... pouvant par assemblage constituer des plans DE DONJONS destinés à être utilisés dans tous les genres de scénarios.

Les différents PLANS peuvent être assemblés pour former un nombre infini de combinaisons et peuvent être utilisés sans fin.

Traps I

Sur le principe des livres de monstres FLYING BUFFALO édite une série de manuels pour maître de jeu sur les pièges que peuvent rencontrer les aventuriers. Toujours avec l'humour qui caractérise les éditions de cette société, l'éditeur en avant-propos déclare "les pièges de ce manuel sont créés dans un but de jeu et seulement de jeu. La construction en réel de ces pièges peut s'avérer dangereuse et est fortement déconseillée..."

TRAPS, disponible à partir du 15 avril, est le premier des 2 manuels sur les pièges. 101 pièges y sont recensés avec la suggestion de variantes. Une classification est faite selon le type de pièges, et leur "dangérosité" est indiquée par 1 à 4 têtes de mort. De nombreuses illustrations soutiennent le texte. Un emplacement pour les notes personnelles du maître de jeu est prévu sur chaque page en regard des pièges.



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 Paladin

Le Paladin est, sans contexte, le personnage qui pose le plus de problèmes aussi bien aux joueurs qu'aux MDs. Souvent mal compris, donc mal interprété, il suscite d'interminables polémiques qui enlissent le jeu dans de véritables procès que le recours aux règles seules ne permet pas de terminer sans laisser de nombreux arguments en suspens. Très vite, ce personnage finit par devenir indésirable.

Pourtant, faisant fi d'éventuels scrupules et sûrs de leurs convictions limpides, il existe des joueurs qui s'acharnent, avec plus ou moins de bonheur à incarner imprudemment un Paladin. C'est ainsi qu'on voit apparaître ce héros en merveilleuse tenue, arrogant, tranchant, fanatique, dirigeant et sûr de lui jusqu'à en être parfaitement ridicule. De constantes interventions hors jeu minent la fluidité des aventures et on entend des phrases du genre : « Tu comprends, moi, un Paladin, je dois faire ceci, je ne dois pas accepter cela, etc. » Les autres joueurs, ravalés au rang de spectateurs finissent par s'ennuyer et par le considérer, avec ses principes rigides, comme le roi des enquiquineurs dont ils envisagent sereinement l'élimination. Mais comme nous sommes tous d'excellents joueurs, ce n'est pas une chose que nous aimerions avouer...

Tout le monde sera d'accord, le problème principal que pose cet aventurier est son alignement. Il

doit être BON et DROIT (ou Lawful Good, si vous préférez...). S'il s'écarte de cet impératif, il est déchu de ses avantages et devient un Combattant ordinaire.

Mais qu'est-ce qui est « bien » ? Qu'est-ce qui doit être évité ? Quel genre d'action est bon ? Quel acte est mauvais ? Tout le monde croit le savoir et c'est pourtant à ce sujet que les plus venimeuses discussions naissent. Bien qu'il ne soit pas facile de répondre à ces questions, nous allons essayer de le faire parce qu'il nous paraît impensable autrement de jouer un Paladin de façon correcte.

Nous pourrions, ensuite, tenter d'éclairer la mentalité du Paladin et de décrire son comportement dans sa vie de tous les jours, en apportant, autant que faire se peut des éléments susceptibles de vous aider à en faire un personnage recherché au cours de vos parties.

Le Paladin et son Alignement

Est-il un sujet plus discuté, et plus discutable, que celui des alignements ? S'il est relativement facile de les définir en général, comme le font les règles, il est en revanche beaucoup plus malaisé en pratique, de rattacher tel ou tel comportement à l'un d'entre eux ou de dire, à coup sûr, si telle ou telle action est conforme, ou non, à l'alignement professé par un person-



nage. Si ce n'est pas d'une extrême gravité pour la plupart des classes, s'agissant du Paladin, c'est une autre affaire parce qu'il est possible, obligatoire même, de sanctionner ses erreurs sur le champ.

L'aspect « droiture » de son alignement est relativement facile à définir. Etre « Droit », pour la plupart des joueurs, c'est être discipliné, prévisible, constant, fidèle, respectueux des lois, de l'ordre et de la parole donnée, etc. En bref, un personnage « droit » est surtout fiable et digne de confiance...

Par contre, l'aspect « Bon » de son alignement est plus délicat à préciser.

Qu'est-ce que le Bien ? C'est une notion en fait toute relative qui dépend surtout du contexte culturel à la lumière duquel elle est appréciée. Ainsi, par exemple, les indiens d'Amérique ne torturaient pas leurs prisonniers par pure méchanceté mais, au contraire, par volonté de leur donner une ultime chance de prouver leur bravoure avant de mourir afin qu'ils puissent mériter leur accès aux Territoires des Chasses Eternelles. Pour eux, la torture était un « bien ». Si, donc, on veut pouvoir apprécier la bonté d'un Paladin, il faut s'attacher à définir le contexte culturel général dans lequel il vit.

AD&D est un jeu inspiré des grandes œuvres d'Épopée Fantastique. Le Paladin lui-même a été créé en référence directe avec « Three hearts and three lions » de Poul Anderson. Des références ont aussi été faites avec les légendes arthuriennes et on ne peut s'empêcher de voir dans Lancelot du Lac un archétype du Paladin. Ce qui est évident, c'est que dans toutes ces œuvres, c'est la notion chrétienne du bien qui est exaltée. On peut donc, à priori, en conclure que les règles présupposent que les mondes créés par les MDs, aussi étranges puissent-ils être, ressembleront à ceux des romans à la source du jeu et qu'ils constitueront un contexte proche de celui qui nous vient à l'esprit lorsque nous pensons « Moyen Âge ». Partant de là, il ne faut par conséquent pas hésiter à considérer le Paladin comme un défenseur des vertus proprement chrétiennes, même s'il adore un dieu exotique. Cette manière de l'aborder est alors de la plus grande utilité parce qu'on dispose ainsi, en tant que joueur, d'une base d'appréciation et d'un sens du Bien qui peut régler bien des problèmes.

D'ailleurs, Gary Gygax, dans le numéro 38 du magazine Dragon ne

disait-il pas : « Gentil lecteur, si tu as des doutes au sujet d'une action particulière — et ceci s'applique particulièrement à tous ceux qui jouent des Rangers et des Paladins — compare-la à la vie réelle. Il est fortement probable que ce qui est considéré comme "bon" dans la vie réelle le soit aussi dans la fantaisie (du jeu) ». S'adressant ainsi au joueur moyen, imbibé de christianisme, il avoue bel et bien que son Paladin est un défenseur du Bien au sens américain, disons « occidental », du terme... Une sorte de John Wayne médiéval, si nous pouvons nous permettre de risquer cette comparaison osée...

Il faut toutefois noter que, ayant compris cela, rien n'empêche les joueurs de se mettre d'accord entre eux pour créer un monde totalement différent. Des notions absolues comme le Bien et le Mal doivent pouvoir être adaptées sans problème à diverses sociétés si elles continuent quand même d'assurer une bonne jouabilité. Mais il ne faut pas perdre de vue que bien des règles ont été prévues pour être mises en œuvre dans un contexte d'inspiration occidentale. Il faut donc beaucoup de prudence, et de travail, si on veut absolument s'écarter de la voie prévue implicitement par le créateur du jeu.

Mais tous les problèmes ne sont pas résolus pour autant. Si vous êtes d'accord avec ce qui vient d'être dit, vous pourrez, sans trop de peine, imaginer ce que doit être un Paladin, du moins dans ses grandes lignes. Il reste tout de même certains points majeurs à éclaircir.

Est-ce que tuer est un acte mauvais ? C'est une question à se poser parce que le Paladin est un combattant particulièrement puissant. Si on se réfère à notre propre morale, la réponse à cette question est : Oui ! Au mieux admettons-nous que c'est un mal nécessaire dans certaines circonstances, lorsqu'il n'y a vraiment rien d'autre à faire. Comme nous, le Paladin n'accepte de donner la mort que si cela est légitime et, comme nous encore, il recherchera d'abord une autre solution. Son but est de neutraliser le Mal et de défendre l'ordre établi, ce n'est pas pour autant qu'il doit forcément organiser des génocides. Il existe dans le jeu des créatures foncièrement mauvaises, qu'aucun discours, qu'aucun traitement ne saurait rendre meilleures (Morts-vivants, démons, diables, par exemple). Dans ce cas, s'il n'est absolument pas possible de les emprisonner ou, éventuellement,

de les renvoyer sur leur plan d'origine, il faut les détruire sans pitié. Mais il existe beaucoup d'autres situations qui restent en demi-teintes et qui posent des problèmes de conscience très sérieux au Paladin. Un MD doit faire très attention de ne pas mettre un tel personnage dans des impasses, car c'est alors que des polémiques surgiront. Notre confrère Roger E. Moore, dans *Dragon* N° 51, cite la situation suivante : après élimination de tous les mâles d'un groupe de Loups Garous, il reste, en face d'un Paladin, les femelles qui ne veulent pas se battre et les petits qui pleurent. Faut-il les tuer parce qu'il n'est pas possible de les emmener se faire emprisonner (le premier lieu habité est à une très grande distance et la sécurité du groupe serait fortement compromise s'il s'embarrassait de prisonniers dans une région aussi dangereuse) ? Faut-il laisser vivre des créatures qui, tôt ou tard, provoqueront beaucoup de mal ? D'après l'auteur de l'article, la bonne solution consiste à les éliminer, vite et bien. Mais un MD particulier peut avoir une autre idée sur ce qu'est le meilleur dénouement. Il est tellement possible de discuter... Alors, autant que vous le pouvez, réfléchissez à l'avance aux problèmes que vous posez aux Paladins.

Face au Mal, un Paladin est intraitable, implacable. Son intranquillité lui vaut son statut et l'appui de son dieu. Il combat hon-

nêtement, proprement, tout ce qui est mauvais. Pour lui, la fin ne saurait justifier les moyens, c'est pourquoi il n'utilisera, ni n'autorisera, le poison. C'est aussi pourquoi il refusera l'usage de la torture. De ça, au moins, on peut être sûr...

La solitude du Paladin

N'est pas Paladin qui veut. Encore faut-il posséder un profil exceptionnel pour prétendre accéder à ce statut qui confère tant de pouvoirs. Car ce personnage n'est pas qu'un simple Combattant. Il se distingue surtout par les avantages (protections, sorts) que sa ferveur et ses mérites légitiment.

Avant d'acquiescer le titre de Galant (Gallant), tout aspirant Paladin, humain et âgé de 17 ans au moins, doit subir un entraînement spécial. Il doit non seulement apprendre le maniement des armes auprès d'un confrère de haut niveau, mais aussi fortifier et purifier ses convictions et sa foi. C'est pourquoi, au cours d'une préparation qui peut durer de 1 à 4 ans, il pratique, sous l'autorité d'un Clerc bon droit de haut niveau, une ascèse et des retraites aptes à le rapprocher de son dieu. Celui-ci, s'il est convaincu de sa sincérité et de sa valeur, lui accorde alors son soutien et son appui (en termes de jeu, cela se traduit par l'accession aux divers pouvoirs décrits page 22





ment. De toute façon, l'attachement du Paladin à son Mentor est inconditionnel, toute trahison et même tout manque de zèle à son service mettrait gravement son statut en question.

En principe, la pureté des convictions du Paladin oblige à ne s'associer qu'avec des aventuriers de même alignement que lui. Dans un monde comme celui de AD&D, où tant de joueurs incarnent des personnages d'alignements divers, il est évident qu'il risque d'avoir bien du mal à s'intégrer à une équipe. Et même s'il accepte, au coup par coup, l'aide de personnages d'une « bonne neutralité », il ne sera véritablement à l'aise qu'avec ceux qui partagent totalement ses idées. Son intransigeance peut donc le conduire à la solitude. D'autant plus que, même au sein d'un groupe, il sera armé de bien des avantages qui lui conféreront naturellement un rôle de leader. Ce que peu de joueurs apprécient...

Le plus souvent donc, il réunira autour de lui des associés et des hommes de main largement rétribués. Son charisme et les bons traitements dont il les fera bénéficier assureront leur loyauté sans défaillance.

Un vrai Paladin est généralement entouré, mais il reste souvent un aventurier solitaire tant les exigences de ses convictions sont draconiennes et difficiles à supporter pour les autres qui, après tout, ne retirent pas autant d'avantages que lui d'une attitude aussi exemplaire que la sienne. Cet écueil peut être évité si certains de ses compagnons sont des Clercs ou des Combattants d'origine et de rang noble, car il est aussi respectueux de la hiérarchie temporelle.

Les difficultés du métier

- Le Paladin exerce un métier difficile. Le Mal est partout et les occasions d'agir ne manquent pas. Mais il ne confond pas courage et témérité. Ce qu'il veut surtout, c'est combattre ses ennemis le plus efficacement et le plus loyalement possible.

S'il est prêt à sacrifier sa vie pour la sauvegarde de l'Ordre et du Bien, il n'en est pas moins convaincu de l'utilité de rester en vie le plus longtemps possible. Aussi, avant même de se lancer avec détermination dans une aventure, il prend soin de réunir les renseignements les plus complets sur la nature des pouvoirs de ses adversaires. Encore une fois,

du PH). C'est, bien entendu, au cours de cette période que l'aspirant-Paladin forge son caractère et apprend les vertus qui devront lui être naturelles au cours de sa vie.

Le but de la vie d'un Paladin est de lutter contre le Mal et le Chaos sous toutes leurs formes et de contribuer ainsi à assurer le bien-être du plus grand nombre de créatures possible. Une telle ambition nécessite une conviction inébranlable, mais aussi des moyens particuliers.

Bien que d'après le dictionnaire, un Paladin soit, avant tout un chevalier solitaire qui erre en quête d'aventures amoureuses et guerrières, il ne faut pas en déduire qu'il est forcément seul.

Il est tout d'abord attaché à un

Mentor, c'est-à-dire à un Clerc bon droit de haut niveau. Non seulement ce maître spirituel lui confie des missions et autres quêtes, mais encore lui enseigne l'utilisation des pouvoirs auxquels il accède en gagnant de l'expérience. Bien entendu, c'est à lui que le Paladin paie une dîme (Tithe) sur ses gains. Il est possible aussi que le Mentor consente à lancer pour le compte de son disciple divers sortilèges à une prix réduit. Et comme les dangers qu'affronte le Paladin sont souvent très grands, il sera fréquent qu'il recoure aux bons soins de son maître, quitte à s'endetter envers lui. Ce sera alors pour le Mentor l'occasion idéale de lui demander de bien dangereux services en paie-



son charisme et la confiance qu'il inspire lui sont d'un grand secours pour y parvenir.

Il est aussi attentif à s'équiper correctement et s'il dispose d'objets, d'armes et d'armures magiques en quantité limitée, c'est parce qu'il veut que ce soit surtout son courage qui soit à l'origine de ses victoires. Comme il ne recherche ni la gloire, ni la richesse, seules les nécessités techniques le poussent à s'équiper au mieux. Certains monstres ne peuvent être touchés que par des armes d'un certain type et ce n'est que pour cette raison, et non pas pour ressembler à un arbre de Noël, qu'il fera tout pour en obtenir au moins une au plus vite. Son prestige, qu'il ne recherche pas sciemment, découle plus de ses hauts faits que de la magnificence de sa mise.

Une fois son ennemi repéré et évalué, il se lance à l'attaque sans admettre la possibilité de reculer car, en combat, il est l'incarnation des valeurs qu'il représente et son échec signifie plus que la faillite de ses plans personnels. Il se doit d'être implacable et direct, car une grande partie de son prestige est basée sur sa manière de réussir infailliblement ce qu'il entreprend en toute connaissance de cause. De plus, ce qui l'oblige à être particulièrement efficace, c'est aussi la présence de ses compagnons d'armes qu'il doit protéger au mieux.

Il agit donc sans impétuosité mais avec calme et détermination. La puissance de ses convictions lui inspire un courage sans faille, certes, mais la conscience de l'importance de son rôle lui interdit d'agir avec légèreté. C'est pour cela qu'il est

souvent un personnage pensif, torturé, aux prises avec de graves cas de conscience. C'est un aventurier réfléchi qui, plus que tout autre, peut-être, doit trouver, en toutes circonstances, le comportement juste. La moindre erreur provoquerait non seulement sa propre déchéance, mais aussi l'affaiblissement des valeurs qu'il est censé défendre. La pression des circonstances l'oblige souvent à penser vite et bien. Heureusement que pour l'épauler, il dispose de l'aide et de l'inspiration de son dieu qui intervient, discrètement et indirectement, car il est rare de trouver des serviteurs aussi zélés et efficaces.

Mais malheur au Paladin qui s'écarterait du chemin de sa foi ! La perte des avantages de son statut risque de n'être, en fait, que la moindre des sanctions qui s'abat tent alors sur lui. La colère de son dieu sera proportionnelle à la confiance qu'il lui avait faite... Si des écarts mineurs peuvent être rachetés par une sincère confession et une pénitence subie avec courage, celui qui, malgré les signes annonciateurs de l'insatisfaction de son dieu, continue à ne pas retrouver le juste chemin risque d'être très gravement puni. Si donc un Paladin s'aperçoit que sa monture devient rétive, que son épée est moins sûre, que ses pouvoirs sont plus incertains, il fera bien de méditer un peu sur ce qu'il est en train de faire !

En voyant à quel point le métier de Paladin est compliqué et exigeant, beaucoup de joueurs en déduisent qu'il est sérieux et même triste. Il n'y a pourtant aucune raison pour qu'il ne soit pas heureux de vivre, amical, enjoué et agréable. C'est parce qu'il aime la vie qu'il accepte les servitudes du paladinat et cela devrait se ressentir dans son comportement. Son idéal et sa foi pourraient en faire un exalté ou un fanatique si sa grande sagesse et la tutelle de son Mentor ne venaient pas en tempérer les effets.

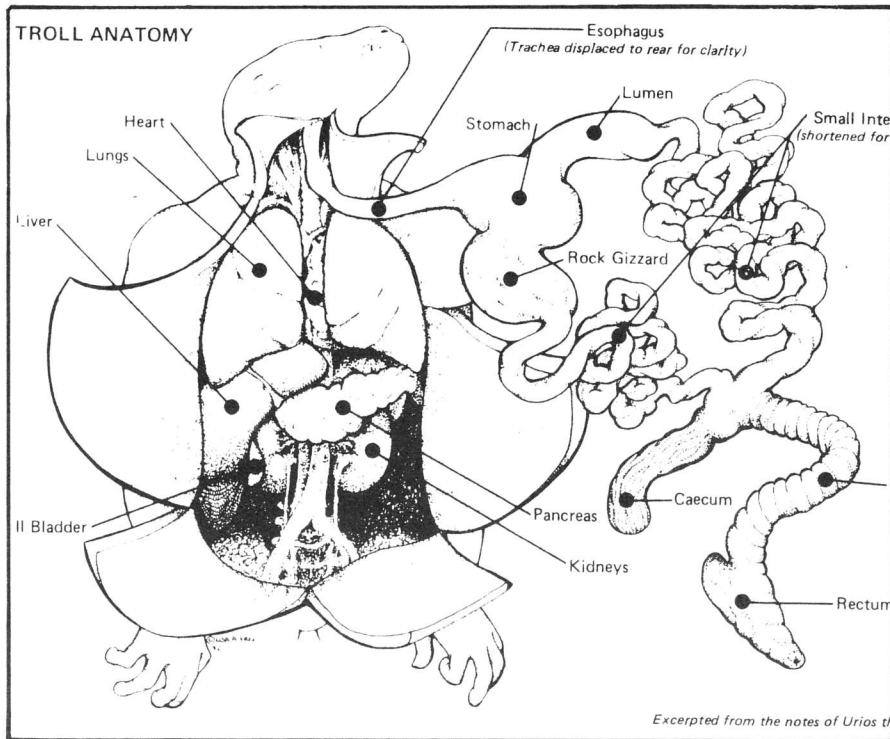
Alors, nous espérons vous avoir réconcilié avec cette classe si exigeante et vous avoir donné l'envie de vous essayer à la défense du Bien et de l'Ordre d'une manière nouvelle et radicalement originale. Nous avons conscience de ne pas avoir tout dit sur le Paladin, c'est pourquoi nous attendons avec intérêt vos remarques et vos compléments.

LES PACKS DE RUNEQUEST

par Christian Rossiquet

L'intérieur des boîtes est à la hauteur de l'emballage : un pur plaisir pour des yeux de joueurs. Ce qui frappe le plus celui qui feuillette pour la première fois (quelle chance !) une de ces merveilles, c'est l'extraordinaire profusion de détails, la richesse inouïe de ces productions. Dans *Borderlands*, chacun des quelques 40 tritons (*newtlings*) qui habitent le temple des 5-Yeux, sur la Rivière des Berceaux, a son nom, ses statistiques, sa pailleasse, son chef, etc. *Griffin Mountain* fournit une liste de plus de 90 rumeurs pittoresques, chacune d'entre elles ayant un indice de vérité, et une table simple sert à tirer aléatoirement la « rumeur du jour » selon le lieu et le niveau social des aventuriers. L'arbre « généalogique » de l'évolution des races trolls, dans *Trollpak*, restera dans les annales du JdR, ainsi que les dessins montrant les organes internes des Hommes de l'Obscurité. *Pavis*, avec le scénario du Berceau, donne aux personnages des joueurs l'occasion de participer à un événement historique, aux milliers de figurants qui ont chacun leur rôle à jouer. Le labyrinthe sous-marin du *Big Rubble* change régulièrement de forme, et est peuplé de créatures

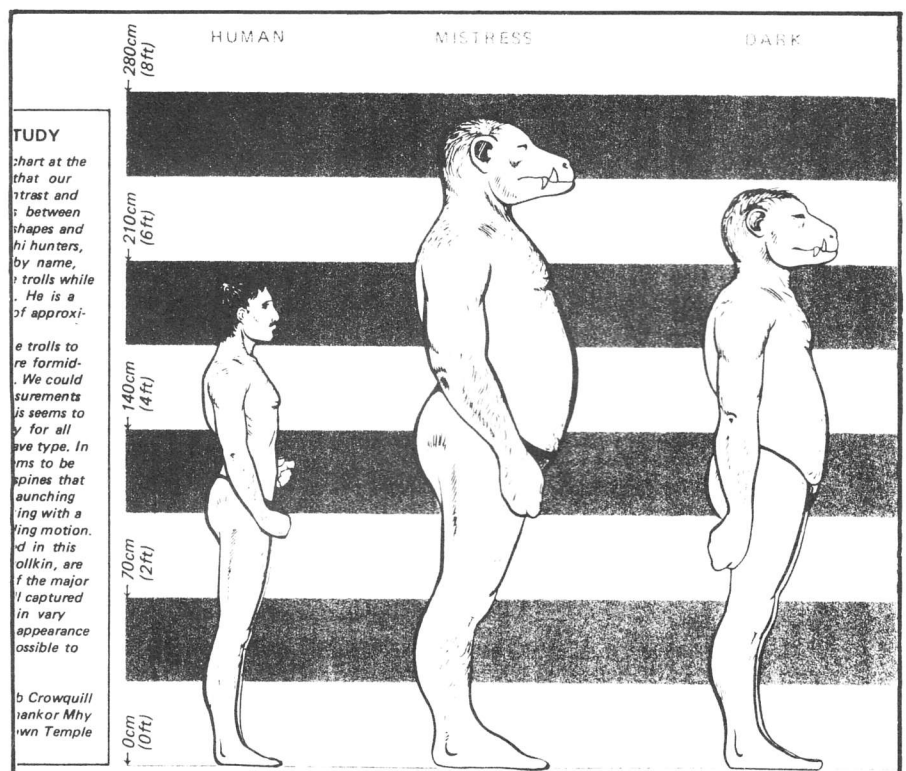
Différentes morphologies trolls comparées à celle de l'homme (*Trollpak*)



Anatomie d'un troll (*Trollpak*)

Le succès de *Runequest* ne tient pas seulement à son système de jeu, à la fois cohérent et jouable, mais aussi à ses aides de jeu, et parmi ceux-ci, aux fameux *packs*.

Les *packs* désignent en fait les campagnes « prêtes-à-jouer » commercialisées par Chaosium, c'est-à-dire, explicitement : *Borderlands*, *Griffin Mountain*, *Trollpak*, *Pavis*, *The Big Rubble*. Ils sont tous (sauf le second nommé) présentés sous forme de boîte contenant quelques livrets, d'où le nom de *pack*. Ces aides de jeu, superbes, sont vendues assez cher (entre 150 et 250 F), comme du reste tous les produits Chaosium, mais leur qualité intrinsèque, et les nombreuses et passionnantes soirées de jeu qu'ils procurent valent largement la dépense.





Varna Raus Jezra

Raus, Duc de Rone et sa famille (Borderlands)

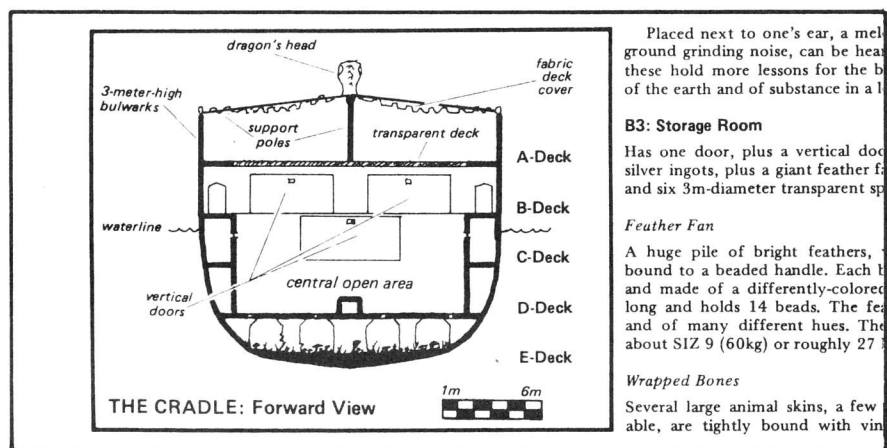
étonnantes, dont l'histoire nous est révélée.

Ce feu d'artifice de détails, qui sont, il est vrai, parfois un peu superflus et difficiles à utiliser pleinement par le MJ, mais qui rendent l'ensemble combien plus passionnant, ne cache pas de « trous » ou d'incohérences dans la trame du décor, bien au contraire. Tous ces *packs* sont **complets**, à un point rarement atteint dans les autres aides de jeu. Ce sont d'ailleurs plus des cadres, des descriptions de régions, d'habitants, d'événements, de mythes... que des classi-

Extraits d'une description de monstres broos (Borderlands)

BROO WARLEADER						SPELLS: Bladesharp 4, Demoralize, Protection 4, Vigor (4)	
STR 17	CON 25	SIZ 13	01-04	R LEG	7/9	SKILLS: Bargaining 35%, Camouflage 80%, Climb 75%	
INT 13	POW 15	DEX 16	05-08	L LEG	7/9	Treasure 70%, First Aid 50%, Hide in Cover 95%, Identify	
CHA 11			09-11	ABDOM	7/9	Animals 65%, Jump 80%, Listen 95%, Move Quietly 95%	
Move 9			12	CHEST	7/10	Story 60%, Spot Hidden 90%, Spot Traps 85%, Track 85%	
Hit Points 26			13-15	R ARM	7/8	Set/Disarm 85%	
Defense 20%			16-18	L ARM	7/8	LANGUAGES: Praxian 65%	
			19-20	HEAD	10/9	MAGIC ITEMS: 15 pt POW storage crystal, 3 pt Spell Store crystal, one Waha Rope (does not know code word)	
Weapon	SR	Attk%	Damage	Parr%	Pts	TREASURE: 3 clacks; ransom is 1250 Lunars	
Head Butt	7	100%	1D6+1D4	—	—	CHAOTIC FEATURE: +4D6 CON (9 — already included)	
Greatsword	4	95%	2D8+1D4	90%	15	Poison Touch (14 pt potency) must get through armor to	
Bastard Sword	5	90%	1D10+1+1D4	90%	20	Generally only operates when the warleader's head butt at	
Composite Bow	1	90%	1D8+1	40%	10	trates armor. Note that the warleader's Vigor spell will raise	
Dagger*	7	75%	1D4+2+1D4	75%	12	Pts to 39 when cast (giving him 13 HP in his head).	
Thrown Dagger*	1	85%	1D4+1D2	—	—		
Large Shield	7	25%	1D8+1D4	90%	16		
*same weapon							

Coupe d'un berceau de géant (Pavis)



Extraits d'une description d'une patrouille Lunar (Big Rubble)

A Lunar Patrol

Rhogam Redfriend is the commander of this patrol. He is a junior officer in the Marble Phalanx, and is assigned patrol duty in the Big Rubble one week out of each season. In a fight, he will hang back directing his troops and casting spells, but if the fight grows simple, or too serious, he will charge in with spear and shield.

Sylvilag is a peasant from Aggar who has served in the Lunar army for 13 years and is now a tough, embattled professional of the type upon whose shoulders the empire is built. He is the patrol's NCO, and is stolid and efficient. One of his duties is to keep an eye on Rhogam and to lead the patrol when Rhogam seems to be screwing up.

RHO GAM REDFRIEND, Seven Mothers initiate

STR 16	CON 14	SIZ 15	01-04	R LEG	6/5
INT 16	POW 16	DEX 17	05-08	L LEG	6/5
CHA 14			09-11	ABDOM	7/5
Move 8			12	CHEST	8/6
Hit Points 15			13-15	R ARM	6/4
Defense 20%			16-18	L ARM	6/4
			19-20	HEAD	6/5

Weapon	SR	Attk%	Damage	Parr%	Pts
1H Spear	4	75%	1D6+1+1D4	55%	15
Scimitar	4	40%	1D8+1+1D4	25%	20
Mdm Shield	6	25%	1D6+1D4	50%	12

SPELLS: Bladesharp 2, Demoralize, Disrupt, Healing 6, Xeno-healing 2

SKILLS: Climb 70%, Hide in Cover 75%, Jump 50%, Listen 70%, Move Quietly 35% (10%), Ride 100%, Spot Hidden 60%, Spot Traps 60%, Swim 85%

LANGUAGES: Lunar 95/45%, Tradetalk 70/30%, Old Pavis 60/30%

TREASURE CARRIED: 10 wheels, 50 lunars, embossed and jeweled helmet and gorget worth 50L each, ring worth 35L, jeweled and engraved scimitar worth 65L.

The patrol will accost anyone they meet in the Real City and check for ID. If the group they meet is known Orlanthi, or otherwise unpalatable to the empire, the patrol will harass them and put them in a circle. If they are attacked, they will form a shield as possible and charge forward with spear and shield. In each pair, both soldiers will fight in pairs. Once their target is incapacitated, they will move on to the next. If outnum, they will form a circle, so that none of them can be hit from the rear. If they are assailed by missile fire with attack spells and charge.

SYLVILAGOS, Yanafal Tarnils initiate

STR 16	CON 13	SIZ 10	01-04	R LEG	6/5
INT 14	POW 16	DEX 13	05-08	L LEG	6/5
CHA 11			09-11	ABDOM	7/5
Move 8			12	CHEST	8/6
Hit Points 13			13-15	R ARM	6/4
Defense 25%			16-18	L ARM	6/4
			19-20	HEAD	6/5

Weapon	SR	Attk%	Damage	Parr%	Pts
1H Spear	5	85%	1D8+1+1D4	55%	15
Scimitar	6	70%	1D8+1+1D4	25%	20
Lg Shield	8	20%	1D8+1D4	50%	12

SPELLS: Countermagic 1, Demoralize, Disruption 4, Spirit Binding

SKILLS: Climb 75%, First Aid 50%, Hide in Cover 90%, Listen 90%, Move Quietly 30% (00%), Spot Traps 60%, Swim 60%

LANGUAGES: Lunar 85/75%, Old Pavis 10%, Tradetalk 70/30%

TREASURE: 20L in pouch, gaudy silver-mousetrap worth 800L.

BOUND SPIRIT: in magic piece of moonrock;

ques scénarios linéaires et fermés (plus simples à jouer, certes, mais beaucoup moins drôles). **Tous** les principaux PNJ sont détaillés : personnalité, passé, projets, statistiques, relations entre eux, tactiques de combat, subalternes, etc. Le climat et la géographie de la région sont fournis ; le meilleur morceau pour les habitués de *RQ* est souvent le chapitre Histoire, toujours rédigé par Greg Stafford, et intégré à l'Histoire de *Glorantha*, bourrée de mythes, de héros et de prouesses. On découvre aussi les populations locales, leurs coutumes, leurs fêtes, leurs modes de vie, leurs attitudes vis-à-vis des étrangers, leurs goûts culinaires, et bien sûr leurs cultes, section toujours essentielle de tous les *packs*. Par exemple, les fiers et valeureux *Agimori* (les Hommes-et-demi), chasseurs et fantassins d'élite, créés par le dieu des volcans *Lodril*, nous sont magnifiquement présentés dans *Borderlands*, où l'un de leurs clans s'est installé. Quant à *Trollpak*, c'est une telle somme de matériaux sur les trolls de *RQ* que dire qu'il est complet est un doux euphémisme : il est tout simplement **exhaustif** !

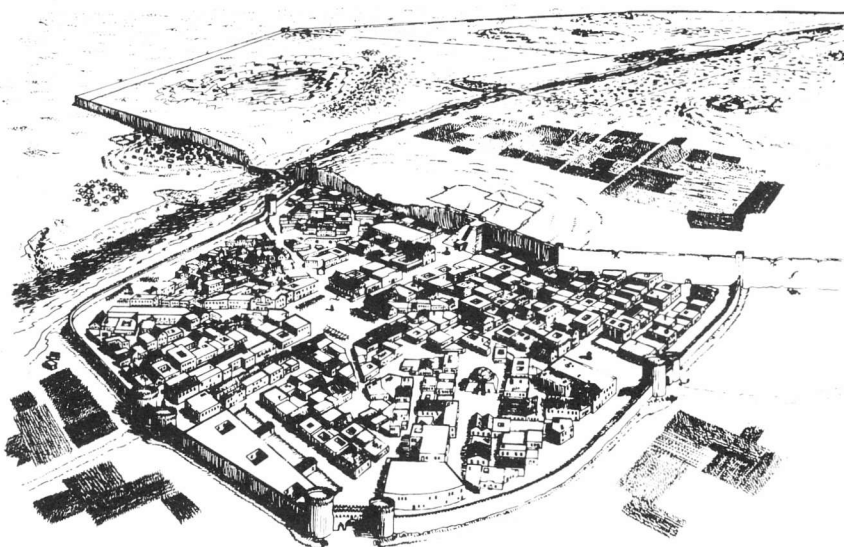
Certains ont parfois reproché à



Boucles d'oreilles trolls (Trollpak).

Glorantha d'être un monde trop sérieux et même terne, de manquer de fantastique, de magie et de merveilleux... Leur seule excuse (si c'en est une !) est de n'avoir certainement **jamais** eu un *pack* entre les mains. *Glorantha* n'est certes pas un univers parsemé de souterrains grouillant de monstres et de pièges, et dont la surface serait parcourue de hordes de créatures voraces (qui n'auraient *que* les aventuriers à se mettre sous la dent), parce que c'est un monde cohérent, peuplé de créatures intelligentes et organisées (pas forcément pacifiques !), d'animaux sauvages plus ou moins classiques, et de quelques monstres errant dans les endroits déserts.

Vue de Pavis (Pavis et Big Rubble)



Le souci de **vraisemblance** écologique, politique, humaine, historique, etc., est omniprésent dans tous les écrits se rapportant à *Glorantha*, les *packs* en particulier. Les descriptions soignées et « de l'intérieur » de dizaines de personnages ou de groupes, qui aiment, qui haïssent, qui rêvent, qui souffrent, qui cherchent, qui meurent, qui **vivent**... que nous pouvons **comprendre**, font que l'on peut sans peur du ridicule avouer que tous ces *packs* dégagent une impression puissante d'**authenticité**. Tel quel, c'est clair, *Glorantha* pourrait **exister**, et c'est là son attrait le plus grand.

Dans un univers aussi sensible, qui s'impose véritablement aux MJ et à leurs joueurs, les éléments surnaturels sont d'autant plus fantastiques qu'ils s'intègrent dans un cadre plausible, humainement acceptable. Cela ne signifie pas, loin de là, que les *packs* décrivent des situations banales et ennuyeuses dans un monde ancien copié sur notre Antiquité. **Non**. L'existence des dieux, l'importance des non-humains, pour ne citer que deux éléments parmi beaucoup d'autres, suffisent à prouver le contraire. À ce sujet, on ne peut qu'admirer l'exploit qu'a constitué la création de *Trollpak* : 130 pages entièrement consacrées à une race non-humaine, cela ne s'était jamais vu, et on ne le reverra sans doute pas de sitôt, du moins de cette qualité. Tous les aspects de la vie de nos cousins de l'obscurité sont examinés et commentés : les mythes, l'Histoire, la malédiction des trollkins, les espèces et leur évolution, l'organisation sociale, politique et militaire d'un clan, l'anatomie, les habitudes alimentaires, la famille,

Les packs :

— *Borderlands* fait participer les personnages des joueurs à la pacification de la vallée de la Rivière des Berceaux (à l'Est de Prax) sous le commandement du Duc Raus de Rone, exilé lunar. Le plus adapté pour les débutants, MJ et joueurs.

— *Griffin Moutain* décrit magnifiquement une région assez primitive de 800 km², Balazar, terre désolée et peuplée de farouches chasseurs, située au-dessus du massif de Rockwood, au Nord de Prax.

— *Trollpak* nous apprend tout ce que nous avons toujours voulu savoir sur les trolls sans jamais avoir osé le leur demander (surtout sur la nation troll de Dagori Inkarth, au Nord de Prax).

— *Pavis*, des bagarres de tavernes aux intrigues politiques, fait vivre les aventuriers dans une cité fascinante, unique, dangereuse, joyau de Prax.

— *The Big Rubble* est le *pack* « compagnon » du précédent, qui dévoile les mystères de l'ancienne Pavis, à l'ombre de ses murs cyclopéens, parfois paradis, souvent purgatoire des aventuriers présomptueux.

Signalons en passant *Questworld*, un *pack* aussi produit par *Chaosium*, mais non situé sur *Glorantha* ; il ne présente pas, à notre avis, le même intérêt que les autres. Enfin il est bien évident que ces *packs*, bien qu'ils soient tout à fait passionnants, ne devraient pas être lus, hélas, par les joueurs qui comptent les jouer (rongez votre frein ! ça en vaut la peine !).

l'éducation, les professions, les cultes, les insectes domestiques et les « fermes », les marchands, le trollball (le sport favori des trolls, dans lequel le ballon est un trollkin vivant), ...des études scientifiques de prêtres de Lankhor Mhy, des récits de marchands ou de mercenaires, des extraits de légendes, ...ouf ! Plus quelques scénarios originaux, à côté des dizaines d'*idées pour MJ* que fournit une telle compilation de matériel.

Le dernier argument, mais non le moindre, favorable aux *packs* de *RQ*, est le plaisir sans mélange qu'on éprouve à leur découverte et à leur utilisation. On sent à chaque page qu'ils ont été écrits **par des joueurs et pour des joueurs**. Souvent le *pack* contient une courte introduction des auteurs, qui y expliquent pourquoi et comment ils ont imaginé ces aides de jeu, et c'est une attention agréable. Pour tout dire, lire un de ces *packs* donne une furieuse envie de le jouer sur le champ, d'appeler quelques amis pour leur faire partager ces décors aussi intensément vivants. **Attention** cependant : le risque est grand qu'après coup les scénarios classiques des autres JdR d'Heroic-Fantasy vous semblent sans éclat et sans intérêt... □

Les campagnes (4)

par Henri Balczesak

Le passé et l'avenir du monde : ses histoires

P our que votre monde devienne vraiment intéressant pour vos joueurs, il faut que vous réussissiez à lui donner une vie propre. C'est cela qui lui donnera sa « réalité », c'est aussi cela qui le rendra crédible. Jusqu'à présent, en suivant les conseils de **Runes 6** et **7**, vous avez pu commencer à matérialiser vos idées en partant d'un rafraîchissement de vos connaissances dans une série de domaines comme la géographie, la climatologie, l'océanographie, etc. Vous avez fait un travail d'architecte et même, dans une certaine mesure, de décorateur. Il reste maintenant à animer votre création. Ce n'est pas un travail facile, mais maintenant que vous disposez des bases d'un bon décor, il serait dommage de vous décourager.

La série d'articles qui va suivre est destinée à vous aider le mieux possible. N'oubliez pas que vous disposez tout de même de nombreux exemples dans la littérature et dans les divers univers présentés par les créateurs des jeux que vous pratiquez (ou que vous possédez).

Animer un monde, c'est tout d'abord en faire une chose qui fonctionne toute seule. Comme le rappelaient J. F. Barthe et Ph. Sallerin dans **Runes 7**, « *Dans la plupart des cas, les personnages se greffent sur un monde qui ne les a ni attendus, ni appelés et qui, en conséquence, pourrait fort bien se passer d'eux* ». Votre monde, pour être « réaliste », devrait pouvoir fonctionner même en l'absence des aventuriers. Il faut donc que votre création soit animée de son mouvement propre et soit conçue avec suffisamment de détails vivants pour donner l'impression d'exister seule et véritablement.

Mais cela ne veut pas dire qu'elle doit se passer des aventuriers. Au

contraire, elle doit être conçue pour leur offrir des opportunités d'action et pour attirer le plus grand nombre possible de joueurs qui voudront, eux aussi, découvrir ses diverses facettes à travers des personnages qui sont censés y vivre. Ce n'est pas seulement ses qualités dépayssantes qui devraient les amener à s'intéresser à elle, c'est aussi, et surtout, les moyens d'agir *en* elle et *sur* elle qui devront être stimulantes. Et, à cet égard, **c'est sans doute la mise en place d'une Histoire qui est la plus importante, l'organisation sociale, économique, politique et religieuse ne faisant qu'en découler.**

Nous allons donc nous intéresser à la manière de bien concevoir l'Histoire d'un monde de fantaisie.

Les créations des grands écrivains sont souvent des mondes de transition qui émergent d'une barbarie désordonnée et qui s'orientent vers une civilisation lente à se mettre en place. Ils sont vivants parce qu'ils sont en pleine croissance, les grandes puissances obscurantistes du passé s'acharnent à défendre ou à recouvrer leur domination alors que les espoirs du progrès s'incarnent dans de fragiles tentatives civilisatrices. Les mondes de fantaisie sont souvent en ébullition et constituent le champ de bataille de grandes forces opposées qui ont encore, toutes, des chances de l'emporter définitivement. Ce sont des mondes qui n'ont pas encore trouvé d'équilibre et dans lesquels tout reste à faire.

C'est précisément dans des mondes aussi instables et hésitants que les aventuriers peuvent jouer un grand rôle. Les héros sont ceux qui ont su marquer leur époque et modifier ou amplifier le sens de l'Histoire. Avec leurs capacités et

leurs pouvoirs hors du commun, les personnages peuvent tous devenir des héros et donc agir sur le façonnage de leur monde. Partis de rien, ils peuvent devenir des pièces maîtresses du grand jeu qui modèle leur environnement. C'est pourquoi ils devraient avoir une véritable conscience de l'impact de leurs activités et, quelque soit le camp dans lequel ils se placent, ils devraient pouvoir situer leur vie quotidienne dans un grand schéma. C'est cela que traduit la notion si mal comprise d'alignement. Quand on est « bon », on croit que le sens de l'Histoire est dans la victoire du Bien et tout ce qu'on fait s'inscrit dans le désir d'aider celui-ci à établir sa définitive domination...

Bref, si on ne veut pas que les personnages soient d'insignifiants touristes dans un monde en ébullition, il faut leur offrir des possibilités d'agir sur celui-ci et donc concevoir une Histoire qui attend des aventuriers hors du commun pour s'accomplir. C'est une dimension du jeu que seule une campagne peut offrir.

Mais, trêve de philosophie, intéressons-nous à la création concrète d'une Histoire pour votre monde.

Il faut réfléchir non pas seulement à une Histoire, mais en fait, à plusieurs Histoires. Il faut tout d'abord expliquer globalement l'origine du monde lui-même et les divers événements qui l'ont façonné. Appelons cette démarche la « *construction de l'Histoire globale* ». Ensuite, il faut montrer comment la région où se trouve vos aventuriers a été affectée et se situe dans votre grand schéma. Enfin, il faut prévoir des événements anecdotiques qui ont joué un rôle tactique. Ceci revient à dire qu'il faut créer une histoire par dimension de carte (telles qu'elles ont été présentées dans **Runes 7**).

La construction de l'Histoire globale

Tous les mondes ont une origine qui se perd dans la nuit des temps et, face à l'éternité, la science est

6.13 THE SECOND AGE

The Second Age is marked by two great periods, one before, the other following, the Downfall of Numenor. The events listed before S.A. 1 occur at unascertainable points during the period just following Morgoth's defeat.

For the men of Middle-earth, the Second Age is a dark time. The Eldain prosper in the full light of knowledge, but their departure and the exodus of Elves results in a sorrowful decline in mannish technology.

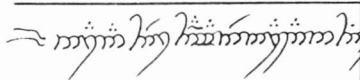
Before the Downfall

The Vanyar and majority of the Noldor return to Aman after the War of Wrath. Galadriel (S. "Lady of Light") sister of Finrod, marries the Sindar Celeborn. He is of Thingol's family.

As thanks for their aid in the War of Wrath, the Valar give the Eldain their own island in the Great Sea west of Endor. At the same time, a restriction against travel west to the coasts of Aman is placed on all of mankind; this is the Ban of the Valar.

- 1 — The kingdom of Lindon is founded in what is left of Beleriand (Forlindon and Harlindon). The Vanyar and majority of the Noldor return to Aman after the War of Wrath. The Sindar and those Noldor who remain swear allegiance to Gil-Galad (S. "Star of Radiance"), Lord of Lindon; they acknowledge him as High King of the West. Cirdan the Shipwright founds Sindar settlements at the Grey Havens on the Gulf of Lune (S. "I hûn").
- ca. 2-1000 — Sindar migrations result in a great number of the Grey-elves moving to the East. Meanwhile, the Noldor discover mithril in the Misty Mountains at Moria, in the earth beside the ancestral Dwarven hall of Khazad-dûm.

- 1200-1500 — Numenorean fleets begin building to all along the southern, eastern, and flanks of Middle-earth. Sauron instigates the smiths of Eregion in new ways of forging.
- ca. 1350-75 — Sauron persuades the smiths of Eregion the restraint of Galadriel. Celebrimbor, rivaling the skills of Feanor and covering the way of Dwarves, becomes "King".
- ca. 1375 — Galadriel enters Khazad-dûm and joins the way of Dwarves, becomes "Queen". Sauron secretly forges the One Ring (Mount Doom), placing a good deal of it into its making. As Sauron places



- ca. 1500 — The Elven smiths of Eregion, now at the power, begin making the Rings of Power. Sauron's suggestions begin to take form.
- ca. 1500-80 — A number of greater and lesser Rings forged. Sauron returns to Mordor.
- ca. 1590 — Celebrimbor completes the three great Rings.
- ca. 1600 — Sauron secretly forges the One Ring (Mount Doom), placing a good deal of it into its making. As Sauron places

Extraits de la chronologie de Middle Earth (Iron Crown Enterprises, d'après l'œuvre de J.R.R. Tolkien).

impuissante à donner des explications satisfaisantes. Tant mieux ! Car ainsi nous disposons de toutes les latitudes pour inventer des raisons fantaisistes et invérifiables. C'est ce qu'on fait les grandes religions et il est impossible de savoir quelle est la part de vérité qui habite leurs affirmations. Dans des mondes de fantaisie, où les dieux existent sans qu'on puisse en douter, il est tout à fait logique de leur attribuer la création du monde.

La conception de l'Histoire globale passe donc d'abord par la création d'un panthéon. Pour ce faire, nous ne manquons pas d'exemples. Il nous suffit de nous intéresser aux diverses mythologies existantes ou qui ont été construites dans le passé. Chacune d'elle à *personnifié* les grands événements naturels et il existe ainsi des dieux du soleil, de l'air, de la guerre, de la fertilité, du feu, de la mort, etc.

Cette démarche est la plus facile à imaginer et permet de donner une vie particulière à un monde en le faisant être une simple manifestation des volontés d'être supérieurs auxquels les habitants doivent tout.

Alors, réfléchissez, en regardant la carte de votre monde, à ce qu'ont pu vouloir les dieux en le faisant tel qu'il est. Imaginez la manière dont ils se sont partagés le travail, la façon dont ils se sont opposés pour que votre planète soit aussi variée qu'elle l'est, les intentions qu'ils avaient et qu'ils ont sans doute encore... Trouvez aussi les raisons pour lesquelles ils ont créé telle race, tel peuple, tel animal. Pensez aux raisons qui les empêchent d'intervenir plus souvent directement dans le cours des événements. Découvrez sur votre monde les traces de leurs affrontements directs et les territoires où leur influence particulière se fait le

mieux sentir. Déterminez les camps qui s'affrontent, leurs buts et leurs moyens d'action. Voyez toute votre création comme si vous étiez une sorte d'arbitre suprême qui cherche à comprendre ce qui s'est passé et ce qui se passe.

Vous pourrez ainsi construire une « pré-histoire » et poser les bases de l'histoire connue des aventuriers. Il vous sera alors possible d'en venir aux grands événements, aux grandes migrations, aux guerres et aux fluctuations politiques et religieuses qui constituent le passé enregistré. *Par exemple* : telle race d'êtres de l'obscurité a un jour dominé l'ensemble du monde, mais des créatures issues de bulles de lumière tombées du ciel l'ont repoussée vers les profondeurs de la terre à la suite de fantastiques affrontements connus sous le nom de « Batailles des rois de Lumières ». (Si les races sont spécialement confinées dans certaines régions, c'est pour des raisons écologiques mais aussi pour des raisons historiques). Encore une fois, la simple observation de vos cartes doit vous permettre de définir, au moins sommairement, les grands événements qui ont politiquement façonné votre monde. *Ainsi*, il est facile d'imaginer que cette grande plaine a été un champ de bataille magnifique, que cette passe dans les montagnes du nord a été la voie d'invasion des hordes barbares qui adoraient un dieu de la destruction, que cette ville en bord de mer a été une tête de pont pour l'installation pacifique des peuplades venues du Sud, etc. Si votre imagination vous fait défaut, n'hésitez pas à reprendre des événements de notre propre histoire, ou intéressez-vous aux caractéristiques des monstres de votre jeu pour imaginer ce qu'ils peuvent vouloir, ou encore souvenez-vous de vos parties de wargames pour concevoir l'histoire de telle bataille en détail. Vous pouvez passer de passionnantes heures à créer et à **découvrir** l'histoire globale de votre monde.

Evidemment, à ce stade, il vous faudra penser à déjà définir schématiquement les caractéristiques culturelles et politiques des diverses régions. Vous devrez déjà penser aux langues qui se parlent en imaginant les grandes migrations, aux traces qu'ont laissés certains envahisseurs dans les traditions et les coutumes de telle région, etc. Mais,

Extraits de la chronologie de Glorantha (Règles de Runequest).

THE WORLD OF GLORANTHA

This page is a world map of Glorantha, the world. It is not a planet, as is ours, but instead is a squarish lozenge, like the earth-Rune's shape. It is surrounded by the Primal Ocean of the sky overhead is an off-center bowl rotating about a point which marks the center of the sky, and is a point in the celestial dome. Between the earth and the turbulent realm of the air and storm gods. The earth and sea is the dark, silent Underworld. The map is 1200 miles to the inch, or 760 kilometers. On the map are marked by solid black patches. The land areas are those which are not shown. The center of the map and the center of the water, as labelled. In strict terminology, the places which are connected directly to the Primal Seas have earth beneath them. The regions are places unknown to mortal races. The regions are places of immensely powerful supernatural races, the Vithela or Luathela. These beings occasionally visit the world of men, but few men ever travel to the areas of myth, like the Sea of Fire where the

- 1247 — Red Goddess attains immortality and ascends to the sky.
- 1250 — Defeated in battle, the forces of the Pure Horse tribe of Prax hide in haunted Dragon Pass. They find peace instead of demons, and are accepted by the local residents. They change their name to Grazelands and settle.
- 1288 — Lunar Empire conquers the last stronghold of Dara Happa, securing all of Lowland Peloria for Red Goddess.
- 1330 — Refugee Pelorians discover the Temple of the Shaking Earth and found the Twins dynasty and the Kingdom of Tarsh.
- 1340 — Hill tribes move north from Hendrekei and Esrolia and settle in the southern hills of Dragon Pass.
- 1347 — The Conquering Daughter defeats many tribes of Southern Peloria and adds the provinces to the Empire.
- 1374 — Great barbarian invasions from the Wastelands devastate and overrun most of Peloria. The shaman Sheng Seleris begins his epic campaign against the Red Emperor.
- 1380 — War between hill peoples of Dragon Pass and Ducks.
- 1397 — Yara Aranis is born, a demonic barbarian-killing daughter of the Red Emperor. The barbarians no longer grow in strength.
- 1402 — War between Grazelands and Kingdom of Tarsh ends with a defeat for the Grazelands, who are forced into the

surtout, il faut penser à écrire l'histoire de quelques grands héros qui pourront servir de modèle aux aventuriers des joueurs. **Aucun événement d'importance historique ne devrait être anonyme.** Par exemple, tous les habitants de votre monde devraient savoir que c'est Zarkam le Noir qui a dévasté, à la tête de ses hordes, la Vallée Bleue qu'on appelle maintenant la Vallée Déchirée, que c'est Elron le Mage qui a sauvé le roi Krias d'une mort certaine en charmant le Dragon Druel qui vit encore dans les Montagnes de Paix...

Toute cette Histoire, vos aventuriers devraient en connaître quelques éléments. Mais comme les mondes de fantaisies sont si mouvementés et que le savoir se transmet oralement, c'est surtout par des légendes, des contes et des récits qu'ils l'apprendront. Des sages, des monastères et des abbayes peuvent aussi posséder des écrits plus ou moins compréhensibles. Quoiqu'il en soit, les personnages, s'ils sont nés dans votre monde, doivent posséder quelques notions de son Histoire et vous pouvez leur préparer un résumé global, nuancé d'inexactitudes, qui représentera les connaissances acquises au cours de leur jeunesse. En cours d'aventure, ils pourront découvrir des documents ou des objets qui leur permettront de comprendre de mieux en mieux leur environnement. Par exemple, un simple parchemin qui raconte la bataille des Trois Lunes et qui indique que le sceptre de l'Empereur Blanc a été volé par Zarkam le Noir qui l'a caché dans les tunnels de la forteresse de Malterre, pourra leur expliquer pourquoi l'Empereur Blanc cherche désespérément où se trouvent ces

seuls se vantent d'être les
des morts est le aux tene-
lle les celtiques accomplent
en jours. Il est le maître
essentiellement les entrai-
ce il ne semble pas que ce
e), en Irlande, est lui aussi
ax

utable et guerrier. Il est le
culièrement honore par
e des êtres humains et des
ands chaudrons ou dans
d'arme d'un maillet colos-
al, en particulier les géants

itege en particulier en cas
mes par noyade dans un

sois gardés par les serpents
à tête de belier.

Belenos

"Le Brillant" est un dieu jeune et beau comme l'éclat du soleil. Il est un peu l'équivalent d'Apollon et on lui attribue d'ailleurs un char entouré de rayons lumineux. Il peut être appelé Grannos (le Brulant), Maponos (grand fils) ou encore Abello en Aquitaine ou Bel au Pays de Galles. Oengus, le fils du Dagda, joue le même rôle en Irlande. Ce dieu rechauffe l'âme et le corps. Il provoque l'illumination spirituelle aussi bien qu'il sait guérir de tous les maux. Lors de la fête de Belteron on allume de grands feux en son honneur. On purifie le bétail en le faisant passer à travers la fumée. Il est aussi vénéré dans des temples circulaires.



histo-
con-
la r-
que

Extraits du panthéon celtique (Légendes Celtiques).

fameux tunnels et cette mythique forteresse dont les aventuriers ont appris l'existence de la bouche d'un elfe mourrant. Ainsi, **vos joueurs pourront s'associer aux grands faits historiques, se joindre aux forces dont ils ont appris l'existence et le rôle.**

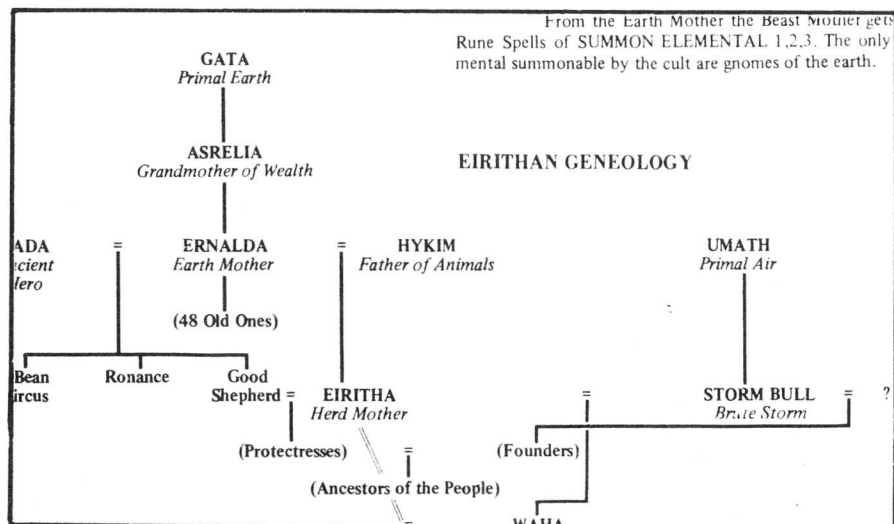
Il vous reste alors à prévoir une chronologie, une suite de dates marquantes qui vous servira de repère pour introduire au fur et à mesure où votre imagination se réveille, de nouveaux événements. Parce que vous aussi, vous allez découvrir que l'Histoire de votre monde est plus riche que vous ne le pensiez. Si vous avez le moindre souci de cohérence, si vous avez une claire vision de votre panthéon, vous verrez se dessiner un sens dans votre chronologie et vous serez alors à même de prévoir des événements futurs dans lesquels vous pourrez embarquer vos aventuriers. **Votre Histoire ne doit pas**

s'intéresser seulement au passé, mais aussi comporter les germes de l'avenir !

A mes yeux, l'exemple le plus complet de conception d'une histoire globale se trouve dans la description du monde de **Glorantha** contenue dans les divers livrets, packs et scénarios que le *Chaosium* a édité pour son jeu **Runequest**. Mais, la nouvelle version du **Monde de Greyhawk**, prévu pour **AD&D** n'est pas mal non plus, comme tant de nouvelles productions.

Si votre histoire globale décrit les grands mouvements qui animent votre monde et permet aux personnages de trouver un sens à leurs activités tout en leur donnant les moyens de se fixer des buts à long terme, elle ne constitue que le cadre général de votre création. Il faut maintenant en venir à son application à un cadre plus restreint et plus « opérationnel », celui de la région dans laquelle les aventures débute-

Extraits du panthéon de Glorantha (Cults of Prax — Runequest).



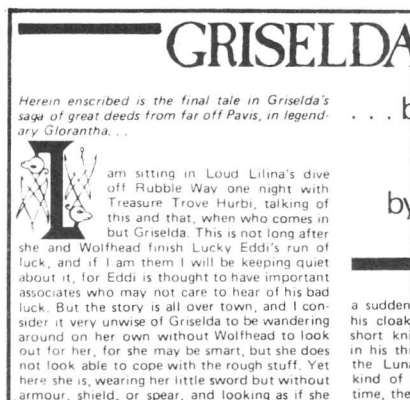
L'Histoire régionale

Chaque région de votre monde a ressenti les effets des luttes et des événements qui ont animé l'Histoire globale. On va donc retrouver des éléments de celle-ci inscrits dans les histoires des régions.

Les légendes locales, par exemple, seront pleines de références à des moments forts de l'Histoire du monde. Certains héros se seront illustrés, ou seront nés dans le pays, le continent ou la région. Des traces visibles des grandes anecdotes seront disséminées un peu partout. Ainsi, *par exemple*, ce château en ruine que tout le monde dit

« hanté » n'est-il pas le lieu où résidait Zarkam le Noir du temps de sa puissance ? Cette rivière asséchée n'était-elle pas la source de la fertilité du pays avant les événements de la Grande Désespérance ? Etc. Bref, l'Histoire régionale va, dans un premier temps, donner les raisons d'être de certains lieux, de certains peuples, de certaines coutumes et même de certaines religions et rites. Elle devra donc être conçue en conformité avec l'Histoire globale et plus précisément avec la mythologie retenue.

Mais ce n'est pas tout. Elle racontera les événements les plus récents, ceux qui se sont déroulés dans les quelques siècles précédents. Et, à ce niveau, elle sera plus « politique » et plus détaillée. Elle ne pourra être vraiment conçue que lorsqu'on aura posé les bases de l'organisation locale et sera le reflet des efforts régionaux de transformation et d'adaptation aux changements de conditions de vie. Elle racontera, *par exemple*, comme Régus III est devenu roi après avoir empoisonné son frère Aldebert le fol, comment les paysans des Basses Landes ont su lutter contre les bandits de la route d'Orlián, comment la Guilde des Assassins a pris le contrôle des quartiers chics de la ville de Ruat, comment le Seigneur Douros de Séron a réussi à débarrasser la région des créatures envoyées par les suppôts de Natas, etc. Elle indiquera aussi comment les frontières se sont dessinées, pourquoi les alliances locales sont ce qu'elles sont, etc. Très souvent, elle sera enseignée dans sa version officielle, étant un outil de propagande au service de ceux qui détiennent le pouvoir. Cela permettra aux héros de la redécouvrir et de se poser en défenseurs d'une autre vérité. On pourra même trouver des personnes qui ont participé aux événements marquants, qui sont suffisamment importantes pour pouvoir décider de grands projets et de grandes vengeance. Bref, tout est permis et il suffit, par exemple,



Extraits d'une nouvelle sur une héroïne de Runequest : Griselda (White Dwarf n° 30 par Oliver Dickinson).

de relire les grandes lignes de l'histoire européenne ou des pays d'Amérique du Sud pour trouver des trames historiques facilement transposables.

Les histoires locales

Il vous restera, enfin, à concevoir des histoires locales. Ce seront des anecdotes racontant les exploits de tel personnage marquant, de tel lieu étrange. Ces historiettes seront souvent à l'origine des aventures et du type de celles qui servent d'introduction aux divers modules du commerce. Elles aussi devraient cadrer parfaitement avec l'Histoire globale et régionale, mais beaucoup d'anecdotes ont un caractère purement accidentel et peuvent donc constituer des exceptions dans le flot général des situations.

Il pourra arriver que ce qui ne semble être qu'une légende locale soit en fait le point d'émergence d'un fait historique beaucoup plus important. De fil en aiguille, les aventuriers peuvent découvrir des implications et des ramifications étendues. *Par exemple*, on prétend dans le village, que Tizus n'est pas le marchand qu'il prétend être, mais qu'il est en fait un espion du duc d'Autremont au service de l'Ordre

des Rabatteurs. Sa présence dans le village est d'ordre purement politique parce la fille d'Yrsain, celle qui n'a pas peur d'aller seule au Puits Sans Fond, risque d'être un jour l'inspiratrice de la Grande Révolte, comme c'est écrit dans les parchemins que possède le scribe du Duc. Le secret de son éveil se trouve, selon la légende, dans la Pierre de Sang qui est soit disant cachée quelque part près du Puits. Etc.

C'est à ce niveau que le « rôle-playing » est de la plus grande importance, parce que les histoires locales sont colportées par les habitants eux-mêmes qui en font les délices de leurs veillées ou la matière de leurs ragots. Beaucoup de bruits circulent, alimentés par l'ignorance et la superstition et il faut de la patience et du savoir faire pour démêler les écheveaux de mensonges et de fantaisie dont se repaît la population. Les secrets les plus intéressants seront, naturellement racontés par les voyageurs et les divers aventuriers qui, on ne sait pour quelle raison, apparaissent un beau jour dans la localité.

Vous trouverez des quantités de légendes et d'idées dans les livres du type « Contes et légendes du Poitou » qui retranscrivent des histoires ayant longtemps marqué nos ancêtres et qui, souvent, ont une base historique oubliée.

Conclusion

Comme vous le voyez, la conception de l'Histoire de votre monde peut être un moment de pure imagination. Plus votre création sera complète, plus elle donnera à vos joueurs l'impression de s'insérer dans un monde véritable. Plus ils auront de renseignements sur ce qu'a été votre création et sur ce qu'elle devient, plus ils auront envie d'influencer le cours des événements et c'est là votre premier objectif, n'est-ce pas ?

(à suivre)

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.



Dune

de Frank Herbert

par Dominique Balczesak

informations dont le lecteur a parfois cruellement besoin. Procédé qui dépasse le simple talent littéraire...

Monument littéraire à l'égal des plus grandes œuvres romanesques, poétiques ou dramatiques, **Dune** est sans doute le roman — l'épopée — qui a interdit de classer la Science-Fiction parmi les genres littéraires mineurs. Possédant un souffle shakespearien certain, *Dune* peut être comparé aux écrits de Dostoïevski et de Stendhal, car Frank Herbert a su mêler habilement les lignes historiques aux destins individuels.

Mais dissipons de suite une équivoque : *Dune* n'est pas un roman à rebondissements, fertile en épisodes dramatiques et qui se dévore en deux heures. Au contraire, l'auteur, par un excès de lenteur (souvent crispant pour les nerfs du lecteur), s'attarde avec minutie sur les moindre détails. Des pages entières, des chapitres mêmes, sont consacrés à des descriptions, à des conversations qui n'apportent rien, sur le plan dramatique s'entend. Il s'étend à

l'infini sur toutes les particularités : les vêtements, les habitations, les coutumes, les paysages, les êtres. Bref, il fait de l'ethnologie plus que du roman.

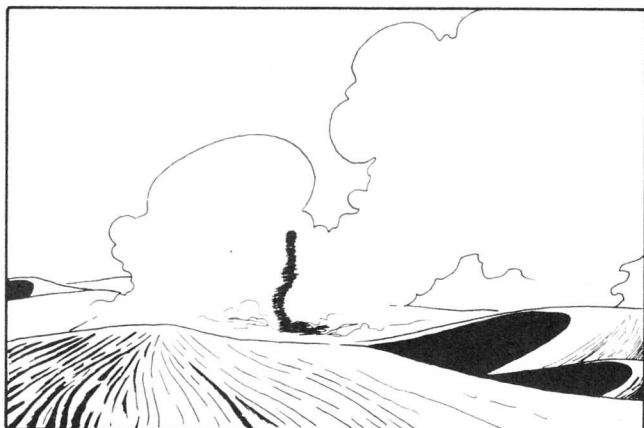
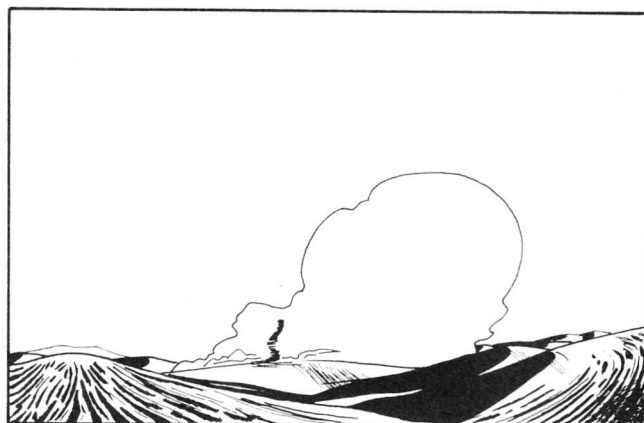
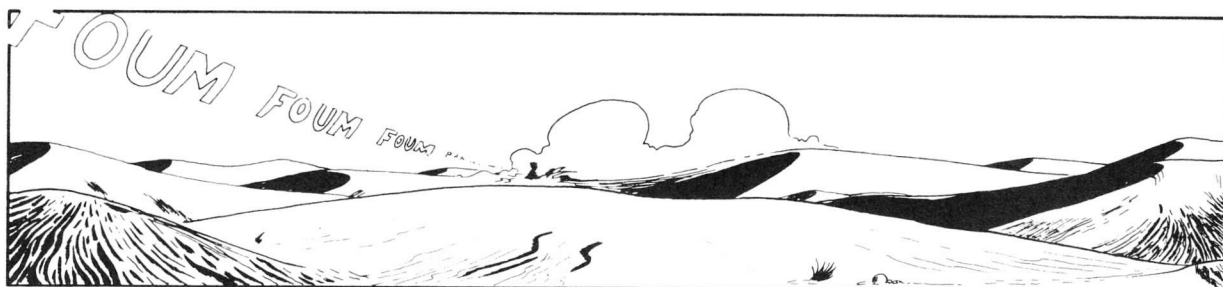
Ce souci du réel, ce désir de ne rien oublier dans la création d'un autre monde fait que chacun des moindres détails, traité par lui-même, s'intègre peu à peu dans un ensemble porteur de vie. Le monde de *Dune* prend alors une épaisseur et une densité que peu d'univers romanesques possèdent. Tout vient à sa place, rien n'est inutile. Ce qui pourrait passer pour de la coquetterie littéraire : les appendices, les exergues, le lexique, acquiert un sens profond et se fond dans l'économie de l'ensemble.

De plus, on ne peut qu'admirer la symbiose que Frank Herbert a su créer entre les éléments romanesques du récit (la planète *Dune* se caractérise essentiellement par son manque d'eau) et la façon qu'il a de distiller les

Dune est l'exemple achevé et spectaculaire, pour nous, joueurs de jeux de rôle, de la manière d'ancrer dans une réalité un monde imaginaire. Et comme à la fin d'une partie de jeu, joueurs et maître se laissent aller à discuter du pourquoi et du comment, le roman achevé, on s'abandonne à lire avec passion ce qui paraissait superflu. Ce n'est qu'à ce moment que, à la façon d'un puzzle, s'ajoutent définitivement toutes les pièces de l'ensemble.

Que les fans de *Dune* me pardonnent si, dans le cadre limité de cet article, je me borne à n'aborder que certains thèmes choisis en raison de leur spéciale utilité pour le jeu, alors qu'il eut été possible de mettre en exergue tant d'autres sujets d'étude.

Mon propos essentiel est de montrer à quel point cette hallucinante fresque peut être un modèle illustrant à la perfection les effets d'une climatologie sur l'organisation écologique d'un monde et sur la psychologie, l'inconscient même, des individus qui y vivent.



Dune, planète désertique, planète des sables et de la soif...

Située au centre de l'univers Dune que d'aucuns nomment aussi Arrakis est la troisième planète du système de Canopus, mais ce pourrait tout aussi bien être une région de votre monde préféré.

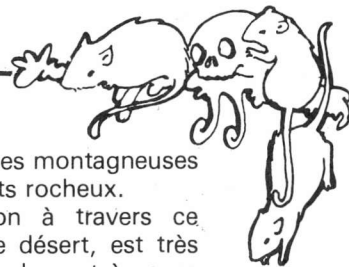
C'est en fait l'archétype même du désert qui se présente sous la forme d'un immense territoire évoquant par bien des aspects la géographie saharienne. Des

noms comme le *Grand Bled*, l'*Erg*, les *palmeraies*, la *ville de Carthag* (indiqués sur la carte que l'auteur nous a complaisamment tracée) — les formes de terrain que l'on rencontre : chaînes montagneuses déchiquetées, régions couvertes de dunes, déserts infiniment plats, composés surtout de sable, de roches et d'étendues caillouteuses — les circonstances atmos-

phériques et météorologiques : grande sécheresse, fortes températures (dont les inégalités entre le jour et la nuit sont d'une extraordinaire amplitude), présence quasi éternelle des vents qui accentuent encore l'aridité de la planète — sont on ne peut plus transparents.

Toute la vie qu'elle soit végétale, animale ou humaine tombe sous le coup de ce climat exceptionnellement draconien et cherche par tous les moyens à ruser avec les éléments.

La végétation doit ainsi faire des efforts inouis d'adaptation malgré un régime aussi peu favorable.



Pour recueillir, par exemple, le maximum d'humidité, la plupart des plantes sont pourvues de racines très développées qui constituent de véritables outres remplies d'eau pour les voyageurs égarés.

Leurs graines sont, en général, susceptibles de se conserver des années durant, bloquées sous des cailloux où elles ont été apportées par le vent afin de profiter de la moindre averse pour germer et assurer la pérennité de leur espèce.

Buisson-baudet, primevère du soir, cactus-tonneau, buisson créosole forment de loin en loin des plaques de broussailles épineuses.

Les essences sauvages capables de résister tant à une forte chaleur qu'à une sécheresse prolongée sont pratiquement inexistantes sur Dune. Seules quelques palmeraies situées dans une région particulièrement propice aux réserves souterraines d'eau prospèrent.

La faune n'est quant à elle guère abondante. Elle comprend des espèces qui réussissent à se maintenir malgré la pauvreté en ressources alimentaires et en eau. Ce sont les renards à poche, les souris-kangourous, les lièvres du désert, les terrapènes, les faucons, les hiboux nains, les aigles, les chouettes, les scorpions, les mille-pattes, les araignées piègeuses, les guêpes, les mouches, les chauves-souris et quelques autres encore... Le bétail est rare et les animaux domestiques inconnus car le prix de l'eau dont ils ont besoin pour vivre est prohibitif (gare aux familiers !). D'une façon générale, la faune du désert se caractérise par le fort développement du sens de l'ouïe et par sa couleur isabelle qui lui permet de se protéger de ses ennemis éventuels.

La population humaine est, elle aussi, soumise à la dureté des conditions de vie. Dans le roman, elle se compose d'autochtones (le Peuple des Creux et des Sillons dont il n'est fait mention que ci et là et des Fremen, survivants des Vagabonds Zensunni) et de colonisateurs impériaux et impérialistes

(essentiellement les deux plus grandes Maisons de l'Empire : les Harkonnens et les Atréides, accessoirement le Bene Gesserit, société secrète féminine et la Guilde Spatiale qui détient le monopole des transports interstellaires).

Les étrangers installés à Arrakeen (siège du gouvernement planétaire) ne sont pratiquement pas adaptés à l'écologie de Dune. Sédentaires, ils vivent dans un environnement qu'ils ont amené avec eux.

Il en va autrement des Fremen. Se déplaçant librement, poussés par des nécessités naturelles : l'eau, le commerce... ce sont des nomades qui, pour échapper à l'autorité impériale et sauvegarder leurs coutumes ancestrales, ont choisi de vivre dans le Désert Profond, une région totalement dépourvue d'eau dans laquelle la vie est réputée être quasiment impossible en raison de l'absence de cet élément indispensable à la vie et des risques mortels provoqués par la présence d'une espèce animale très particulière.

Le Désert Profond s'étend sur une région située aux alentours du pôle boréal mais ce pourrait tout aussi bien être le cœur de la région désertique de votre monde préféré.

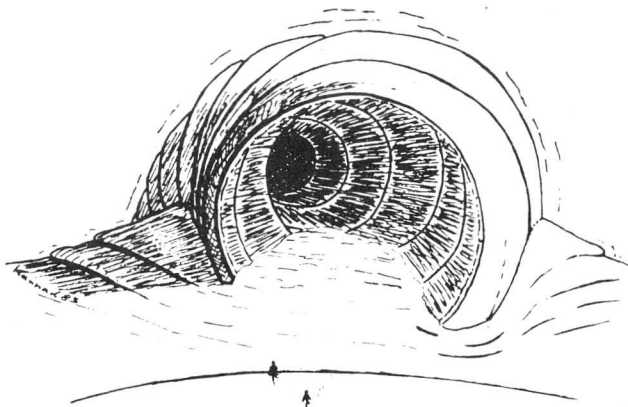
Ce territoire sauvage et desséché est une immense mer de sable stérile dont la monotonie dunaire n'est rompue que par

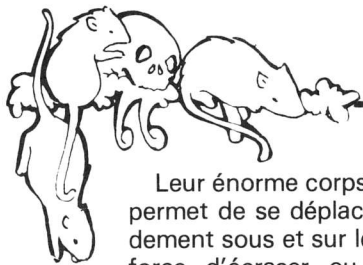
quelques chaînes montagneuses et escarpements rocheux.

La circulation à travers ce désert, dans le désert, est très délicate non seulement à cause de la difficulté d'orientation puisque peu ou pas de détails physiques sont susceptibles d'être des points de repères, mais aussi parce qu'il est la scène unique de périls naturels.

C'est, en effet, le royaume des *tempêtes de Coriolis*, ces formidables rubans de sable furieux qui peuvent couvrir six à sept mille kilomètres de plaine et atteindre jusqu'à sept cents kilomètres/heure, emportant tout sur leur passage, sable, poussière, n'importe quoi, rongant la chair et réduisant les os en fétus... *des vastes dépressions de poussières* qui connaissent des courants et des marées engloutissant les imprudents... *des Sables-Tambours*, ces étendues denses sur lesquelles chaque pas produit le son caractéristique d'un tambour, signe annonciateur d'une mort prochaine...

Car le Désert Profond, en dépit de son état d'aridité complet, est habité ou plutôt rongé par des vers géants qui repèrent leurs proies aux ondes sonores. Il suffit d'une vibration infime mais régulière sur leur territoire, comme des pas d'homme à cent kilomètres, pour qu'ils se dirigent vers sa source en redoutables et gigantesques tueurs (certains atteignent la dimension colossale de quatre cents mètres de long).





Leur énorme corps annelé leur permet de se déplacer très rapidement sous et sur le sable, leur force d'écraser ou d'ensevelir quiconque à moins de dix mètres, leur constitution d'entailler « superficiellement » les roches afin d'attaquer les êtres réfugiés dans des anfractuosités et enfin leur gueule circulaire d'avaler leurs victimes.

Encore appelés Grands-Pères du Désert ou Vieux Pères de l'Eternité et « mythifiés » par le peuple fremen sous le nom de Shai-Hulud, ce sont des animaux non intelligents, les plus remarquables par le rôle qu'ils jouent dans l'écologie et l'économie de Dune.

Ce sont eux, en effet, qui, d'une manière détournée, épuisent toutes les réserves d'eau des couches poreuses de la plateforme rocheuse de la planète. mais par ailleurs, pourtant, leur présence est d'une importance capitale par la place que tiennent ces Fléaux des Profondeurs Désertiques dans la production de l'Épice avec qui ils vivent en symbiose.

L'Épice ! cette extraordinaire substance que l'univers entier réclame et dont le Désert Profond est l'unique source ! Poison subtil et... insidieux, sans antidote, qui ne tue pas si on ne cesse d'en prendre ! Produit de santé et de longévité le plus précieux que l'humanité ait jamais connu ! Pétrole psychédélique qui permet de prendre les vents de l'avenir !

Sans elle pour catalyser la prescience linéaire des Navigateurs de la Guilde, les voyageurs de l'espace ne franchissent les parsecs qu'à la vitesse d'un escargot ! Sans elle, ni les Diseuses de Vérité, ni les Révérentes-Mères du Bene Gesserit ne peuvent plus accomplir leur office ! Sans elle, les gens vivent et meurent selon l'ancienne norme !

On peut se poser la question de savoir si l'Épice est véritablement intégrable dans les jeux de rôle. Ne risque-t-elle pas de déséquilibrer le savant dosage des créations par les avantages qu'elle accorde à ses utilisateurs (même si on tient compte du fait quelle est rare donc chère) ?

Voir l'avenir équivaut, en effet, à être prisonnier du futur, sans la moindre possibilité de changement. N'est-ce pas enlever toute subtilité aux aventures que de créer des voyants au pays des aveugles ?

La lecture du cycle de Dune apporte une réponse nuancée et satisfaisante.

Le véritable don de prescience n'est accordé qu'aux individus dotés de qualités personnelles très exceptionnelles et qui ont été éduqués et conditionnés pour cela (les Sœurs du Bene Gesserit, les Navigateurs de la Guilde par exemple). Et même dans ce cas, la prophétie n'est pas pure. L'Épice n'accorde qu'une vision trouble de plusieurs possibles relatifs et il faut parfois choisir vite et bien...

Chez les autres personnes, sa consommation provoque une crédulité notoire, comme par exemple chez les Fremen qui se passionnent pour les présages et les signes d'avenir...



Les Fremen, un peuple libre et sauvage, un peuple vivant en symbiose avec le désert...

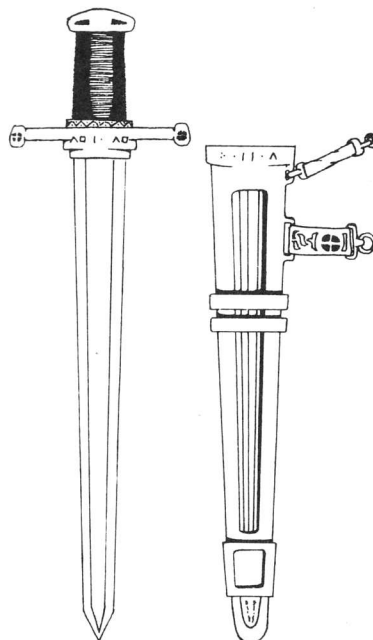
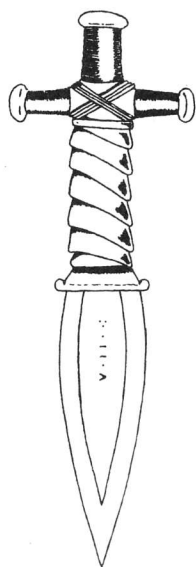
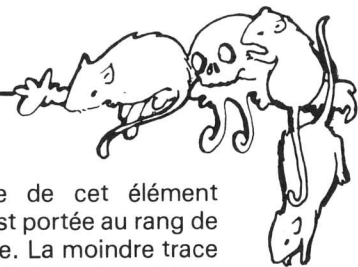
Lire Dune, c'est devenir Fremen. C'est aussi réaliser que tout mode de vie, toute culture ne peuvent se comprendre qu'à partir d'un ensemble écologique d'idées et de valeurs. C'est vouloir sinon intégrer les Fremen dans nos propres créations ludiques, du moins les prendre en exemple d'un peuple dont l'état d'esprit se définit par une profonde complicité avec leur environnement.

Physiquement, les Fremen semblent le plus souvent rabougris et faméliques. Mais, il ne faut pas se laisser abuser par leur apparence car leur expérience de survie les dote d'une force et d'une vitalité réelles.

Ils ne laissent voir que leurs yeux complètement bleus, d'un bleu profond et sombre, sans le moindre blanc (cela tient à

l'Épice dont leur sang est saturé) et dissimulent leur corps dans une large robe flottante, serrée à la ceinture, sous laquelle ils portent un étrange vêtement étanche destiné à les préserver des dangers mortels de la déshydratation. Protégés par cette tenue appelée « distille », les Fremen ne perdent jamais plus d'un dé à coudre d'eau par jour et peuvent se désaltérer du liquide saumâtre (l'humidité dégagé par le corps) recueilli dans les diverses poches.

Les Fremen vivent en tribu. Lorsqu'ils ne voyagent pas, ils résident dans des complexes cavernaux, creusés dans les diverses chaînes montagneuses de Dune. Chaque communauté tribale s'organise ainsi en véritable métropole troglodyte qu'ils



nomment *sietch*. La loi du désert leur rappelant sans cesse que nul ne peut obtenir nourriture, sécurité, liberté par son seul instinct, leur premier objectif est d'assurer la survie de ce *sietch*.

C'est pourquoi ils s'imposent une discipline très rigoureuse et cela dès leur plus jeune âge et quel que soit leur sexe.

Tout jeune, ils apprennent à survivre dans les conditions rigoureuses du désert et à en déchiffrer les signes, car la tribu ne peut s'encombrer de poids morts. Ils savent très vite, capturer divers petits mammifères, reconnaître toutes les racines, graminées et autres plantes comestibles, lire le temps en examinant le dessin des sables balayés par le vent... Ils sont aussi conditionnés à l'art de la marche fremen qui consiste à progresser selon un rythme brisé, imitant les échos naturels du désert, afin de tromper les vers géants aux aguets des bruits réguliers de l'humain.

Dès qu'ils sont en âge de se battre, ils reçoivent de leur tribu, en gage de leur allégeance envers la communauté fremen, un couteau sacré : *le krys*. C'est à la fois un emblème qui leur permet de pénétrer dans n'importe

quel *sietch* sans être inquiétés et un talisman car il est fabriqué à partir d'une dent d'un vert géant. C'est la dent de Shai-Hulud et il leur faut l'honorer. C'est pourquoi, la coutume veut qu'une fois sorti de son fourreau, il ne l'y rejoigne qu'après avoir été purifié, c'est-à-dire qu'après avoir fait couler le sang. Et cette obligation est assez pressante, car le *krys* à la propriété de se désagréger lorsqu'il est éloigné, pendant une dizaine de jours, du champ électrique de l'organisme humain.

Les enfants n'acquièrent la qualité d'adulte et le titre véritable de Fremen qu'après avoir réussi *l'épreuve de raison*. Celle-ci consiste à chevaucher un ver des sables. C'est pour eux le signe révélateur de leur liberté et de leur indépendance puisque leur univers n'est plus limité par la capacité des autres.

Mais ce qui caractérise le plus la discipline à laquelle tous les Fremen doivent se soumettre pour vivre en tribu, c'est leur règle de conduite à l'égard de l'eau : ils sont, en effet, éduqués à ne rien gaspiller qui puisse receler de l'humidité et à ne penser, à chaque instant qu'à l'eau.

L'économie de cet élément inestimable est portée au rang de vertu suprême. La moindre trace d'humidité doit être récupérée.

Ainsi chaque goutte qui se forme dans les poches du distille est si précieuse que les Fremen se retiennent de respirer à l'air libre.

Même les morts ont leur rôle à jouer. Ils ne sont pas enterrés — quel gaspillage quand on sait que le corps humain se compose de soixante-dix pour cent d'eau !... — mais vidés de leur liquide. C'est ce que les Fremen appellent *le gage de l'eau* : la chair d'un homme lui appartient, mais son humidité revient à sa tribu.

Ce souci de l'économie porté à un point extrême fait que les Fremen recyclent même leurs excréments, à l'aide d'un distille. Ainsi créent-ils une véritable économie en circuit fermé, une véritable symbiose entre l'homme et la nature...

La rareté de l'eau rejallit non seulement sur la vie sociale mais encore sur la vie spirituelle des Fremen.

Le sens de la valeur suprême que représente l'eau, plus que les distilles, le rationnement, plus que les peaux desséchées, les marchands d'eau, les ramasseurs de rosée, c'est la vie, avec ses rites et son symbolisme qui nous la donne... C'est l'eau !

Ainsi, la plus grande preuve d'affection qu'ils puissent donner à un individu est de « répandre leur eau » pour ou sur lui, c'est-à-dire pleurer. De même que le plus grand honneur qu'ils puissent faire à leur hôte, c'est cracher devant lui... Car c'est faire don de son humidité...

Et si le gage de l'eau a bien une fonction utilitaire, son symbolisme est tout aussi évident quand on sait que le liquide ainsi recueilli est versé dans la citerne tribale... Le souvenir du mort peut de la sorte vivre aussi longtemps que durera la mémoire des hommes...

Isolés du reste de l'univers, sachant pertinemment que l'accomplissement individuel ne peut être que dans une société organisée, fondée sur l'efficacité, la dureté, la lutte pour la vie, le loi du plus fort, les Fremen



voient dans le sietch le modèle de vie pour la tribu, l'unique source de toutes pensées à partir desquelles, chacun peut avancer dans l'existence comme dans le monde.

L'influence des conditions de vie et du milieu ambiant ont évidemment des répercussions sur le caractère et la mentalité spécifiques des Fremen.

A l'image du désert implacable et de cette vie qui se mêle étroitement à la mort, ils forment **un peuple impitoyable et cruel** :

Ils n'hésitent pas, pour garantir la sécurité de la tribu, à abandonner les aveugles au désert et à éliminer quiconque, qui par son comportement ou ses activités, met le groupe en danger.

Ils considèrent aussi que le corps humain est en fait une véritable citerne ambulante. C'est pourquoi, ils tuent tous les étrangers à Dune pour prendre leur eau. Cadeau de Shai-Hulud, pensent-ils...

C'est aussi **un peuple fataliste** et cela se comprend. Les Fremen sont, en effet, témoins de nombreux malheurs qui s'abattent sur eux sans qu'ils n'y puissent rien (songez, par exemple, aux tempêtes, à la sécheresse, à leurs exodes réguliers...). C'est pourquoi, ils deviennent peu à peu philosophes et apprennent à les accep-

ter comme des événements inéluctables et périodiques.

De cette approche de l'univers, ils ont tiré deux choses : une croyance fantastique dans les présages, les signes et dans leur propre destinée, mais aussi le goût des leçons sous forme d'analogie. C'est ce qu'ils appellent le jeu des énigmes. Et il y a des milliers d'énigmes dans l'éducation des Fremen. Par exemple : qu'est-ce que le silence ?

L'ami du pourchassé.

Mais si leur infortune est le fait d'autres hommes, ce peuple fataliste redevient d'une férocité sauvage qui se teinte alors d'une rancune sanguinaire. Dans ce cas, les Fremen ne pardonnent, ni n'oublient les offenses qui leur sont faites.

Parce qu'ils affrontent la loi du minimum, ils constituent un peuple qui ne parle jamais de probabilités mais de possibilités, **un peuple prudent**. Ils savent que leur survie dépend de la connaissance qu'ils ont de leurs limitations individuelles et de leur capacité à se dominer. C'est pourquoi, on ne rencontre jamais de Fremen cupide et impulsif. Tout au contraire, ils restreignent leurs désirs à ce qui est utile. Ainsi par exemple, ils n'emportent avec eux que ce qui leur est nécessaire, rien de plus et s'accordent un délai de réflexion entre l'envie qu'ils ont

et le geste qu'il faut faire pour l'assouvir... Une de leurs maximes dit aussi que la possession de l'eau en grande quantité dans le désert peut conduire un homme à la fatale négligence. Et si un autre de leurs proverbes qu'ils attribuent à Shai Hulud leur préconise d'être prêt à apprécier ce qu'ils rencontrent, leur langage et leurs attitudes restent pourtant limités par une grande prudence vigilente. Ils considèrent, par exemple, comme hostiles tous ceux qui sont vus au loin, jusqu'à ce qu'ils jettent en l'air une poignée de sable, geste qui a une signification profonde puisqu'il veut dire : « nous partageons le même fardeau, le sable est notre unique ennemi... ».

Lire Dune, c'est découvrir tout cela et bien plus encore. Mais il n'était évidemment pas possible d'aborder sérieusement tous les thèmes intéressants qui animent cette captivante croisade écologique, économique et religieuse, où tout rejaillit sur tout, pour donner une vision cohérente de la lutte d'un homme face à l'histoire.

Et puis, si vous lisez Dune et sa suite, vous vous apercevrez que les Fremen ont raison de dire que l'on ne peut quitter Dune sans en emporter un peu avec soi...

L'auteur :

Frank Herbert est né en 1920 à Tacoma, aux Etats-Unis. Après avoir fait ses études à l'université de Washington, il a exercé tour à tour un certain nombre de métiers : photographe, cameraman, présentateur de radio, psychanalyste, tout en faisant divers travaux de recherches : géologie sous-marine, botanique, psychologie, ethnologie. Ces expériences variées ne sont pas sans lien avec le relativisme généralisé qui s'exprime dans son œuvre majeure DUNE (Prix Nebula 1965, Prix Hugo 1966) — Ed. Presses Pocket n° 5069 et 5070 et ses suites : LE MESSIE DE DUNE, LES ENFANTS DE DUNE — Ed. Presses Pocket n° 5073 et n° 5167 — L'EMPEREUR-DIEU DE DUNE — Ed. Robert Laffont.



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!



LE FOURREAU MAGIQUE par Hervé Kieffel

Ce nouvel objet magique, créé il y a un siècle par le célèbre Agagax (qui en fit cadeau à sa fille, une Amazone), a quelques pouvoirs forts intéressants :

1. Il s'adapte instantanément à toute épée ou toute sagaie. La forme initiale, de la taille d'un dard, s'allonge et se rétrécit à l'introduction et l'extraction d'une lame plus longue.
2. Les champs de force très puissants mis en œuvre par cet objet compensent le poids de l'épée qu'il porte, de sorte que l'encombrement global soit nul.
3. Le fourreau peut sécréter des substances magiques d'aspect visqueux et gélatineux qui, en 10 mn, peuvent lustrer, nettoyer, désinfecter, polir, faire briller l'épée qui y est rangée. Pour cela, il doit dépenser 1 charge. Et en dépensant 2, il peut également, en 20 mn, inhiber une rouille superficielle.
4. En dépensant 2 charges pour un dard ou une dague, 3 charges pour une épée, le fourreau magique peut aiguiser une lame, lui conférant ainsi un bonus de + 1 au toucher et aux dégâts sur les 3 prochains coups portés. Cet aiguisage se fait en 10 mn pour les armes traditionnelles, en 15 mn pour les armes en bronze, en 20 mn pour les armes en argent. Les lames en or pur, très maléables, sont aiguisées en 5 mn.

Un fourreau magique contient

20 + d20 charges. Une fois celles-ci épuisées, il deviendra maudit : bien que les 2 premières particularités restent efficaces, les 2 autres fonctionneront à contre-sens. Le fourreau « recranchera » la rouille et les impuretés accumulées sur toute arme qui y est glissée. De plus, une malédiction permanente rendra l'arme « désobéissante » : une modification profonde de la matière la rendra difficilement maniable.

Le tout aboutit à un malus de - 2 au toucher et - 1 aux dégâts, et ce de façon irréparable (même par un Dispel Magic ou autre).

Les mêmes règles s'appliquent avec les armes magiques. Tout comme elles d'ailleurs, le fourreau a sa « personnalité ». Il n'agira jamais sur une arme imprégnée du Mal (ou du Bon, suivant le type de fourreau).

Valeur en xp : 1 600

Valeur en gp : 5 000



LES GANTS DE BRONZE Sort de magicien par Alexandre Marrot

Niveau : 2

Durée du jet : 2 segments

Durée : 1 round + 1/niveau

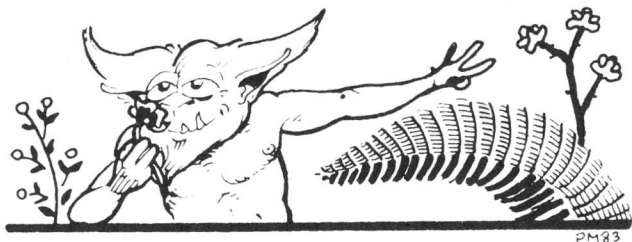
Aire d'effet : 1 ou plusieurs créatures

Composantes : V, S

Jet de protection : Spécial

Ce sort permet au magicien de faire apparaître une paire de gants de bronze par 3 niveaux qu'il a atteints. Ces gants se déplacent à 25' et sont capables d'immobiliser totalement une créature de 2 Dés de coups par niveau du magicien. Une victime qui totalise 34 points en Dextérité PLUS Intelligence est autorisée à effectuer un jet de protection. Si elle le réussit, elle esquive les gants ; si elle le rate, ou si elle ne totalise pas le nombre de points requis, elle est immobilisée à terre, quelle que soit sa Force.

Un magicien de niveau supérieur à 3 peut lancer plusieurs paires de gants sur plusieurs créatures différentes. Cependant, la deuxième paire est lancée 1 segment plus tard que la première et ainsi de suite à raison d'une paire tous les segments suivants jusqu'à concurrence du nombre total possible. Si le magicien est touché, doit esquiver un projectile ou est interrompu pour une cause quelconque, le sort cesse de lui permettre de lancer des gants à partir du moment où il est interrompu.



Nos amies... les Bêtes

LE CHLORHYDRON par Hervé Kieffel

Fréquence : rare
Nombre : 1
C.A. : 7
Mouvement : 5''
Dés de vie : 5 + 2
Type de trésor : —
Alignement : N (NE)
Intelligence : basse (5)
% dans repaire : 0 %
Attaques : 2 (griffes)
Dégâts : 1-4/1-4
Att. Spé. : acides
Déf. Spé. : rés. acide
Résis. Mag. : normale
Psioniques : —
Taille : M (5')
x.p. : 425 + 6/point de coup

Le *chlorhydron* est une créature fort hideuse. De taille humaine, elle a les caractéristiques de tout humanoïde dûment constitué. Toutefois, sa peau et sa chair ont un aspect gélatineux de couleur bleuâtre plutôt repoussant.

Ses mains sont équipées d'une double-griffe chacune, dont le monstre se sert pour attaquer.

Les yeux globuleux du chlorhydron lui permettent d'observer nettement un objet dans un champ de 180°. Il n'a pas d'oreille externe (c'est un simple orifice), ce qui lui confère une ouïe très médiocre. Sur le sommet de son crâne dénudé se trouvent deux espèces d'entonnoirs orientables dans tous les sens.

Chacun d'eux produit un jet d'acide chlorhydrique concentré sur un cône de 20 pieds ou yards de long, avec un diamètre final de 1 pied ou yard.

La synthèse de cet acide est assuré par des glandes spéciales

Celles-ci ne peuvent guère fabriquer assez d'acide pour faire fonctionner les deux trompes en même temps, ou alors à moitié portée chacun. Après chaque jet, il leur faut 2 rounds pour refabriquer l'acide nécessaire à un nouveau jet.

Tout être vivant pris dans un tel cône subit 2-12 points de dégâts. Tout objet pris dans le cône doit faire un jet de protection contre l'acide.

Si l'acide atteint les yeux, un jet contre la paralysie s'impose, avec malus de - 2 sur le dé. En cas d'échec, la victime est aveugle pour 4-16 tours. Se rincer les yeux divise ce temps par 2.

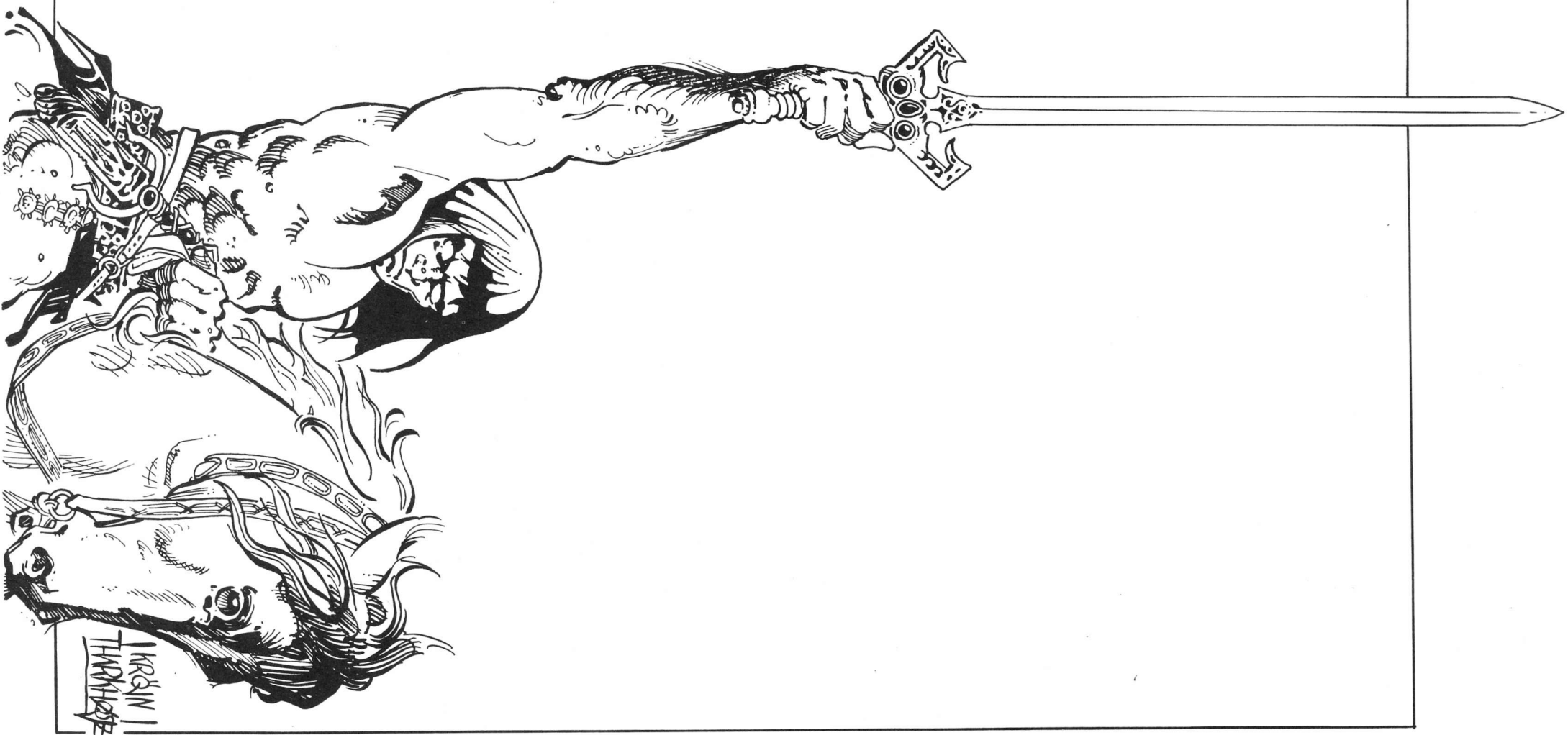
Porter un coup dans la chair du monstre implique un jet de protection de l'objet blesseur, avec bonus de + 4. En cas d'échec, l'arme est attaquée par l'acide interne du chlorhydron.

Toucher l'animal à main nue entraîne 1-4 points de dégâts.

Le monstre est insensible à toute attaque basée sur l'acide, mais les attaques de nature électrique lui font double-dégât.

Le chlorhydron est un monstre errant ; il n'a pas de repaire. Il vit dans les régions tempérées, de préférence chaudes et humides, et se nourrit exclusivement de poissons.





Les tables regroupées ci-dessous vous permettront de trouver tous les renseignements indispensables sur le Paladin (sous-classe des Guerriers). Le livre d'où sont extraites ces tables est noté en abrégé PH pour le Livre des Joueurs (Player Handbook).

Caractéristiques (PH p. 22)

- Sous-classe de guerrier.
- Alignement obligatoirement Bon Droit (LG).
- Minima : 12 en force, 9 en intelligence, 13 en sagesse, 9 en constitution et 17 en charisme.
- Si le paladin a plus de 15 en force ET en sagesse, il a droit à un bonus de 10 % en points d'expérience.
- Points de coup : 1d10 plus, éventuellement, bonus de constitution (1 à 4 points) jusqu'au 9^e niveau. Au-delà, le paladin gagne 3 points de coup par niveau (sans bonus).
- Combat et sauve sur les mêmes tables que le guerrier.

Le paladin bénéficie, de part son statuts, des avantages suivants :

- Détection du Mal dans un rayon de 60 pieds, à la condition que le paladin soit concentré sur son désir de le découvrir et de le localiser dans une certaine direction.
- Tous ses jets de protection sont à +2 sur le dé.
- Immunité à toutes les formes de maladies naturelles.
- Habileté « d'imposition des mains » une fois par jour, sur lui ou sur les autres, afin de soigner (2 points de coups restaurés par niveau d'expérience du paladin).
- Habileté de soigner les maladies de toutes sortes, une fois par semaine tous les 5 niveaux d'expérience ; par exemple, une fois par semaine pour un paladin de niveau 1 à 5, deux fois par semaine pour un paladin de niveau 6 à 10...
- Emanation continue d'un « Protection contre le Mal » autour de lui dans un rayon de 1'' (3m).
- Au 3^e niveau, le paladin peut « tourner » les morts-vivants, les diables et les démons comme s'il était 1^{er} niveau de clerc. Ce pouvoir est croissant : un paladin du 5^e niveau « tourne » comme un clerc de 3^e niveau.
- A partir du 4^e niveau le paladin peut « appeler » son cheval de guerre. Cette créature est un cheval de guerre lourd, ayant 5d8 + 5 points de coup, classe d'armure 5 et la vitesse d'un cheval de guerre moyen (18'') ; l'apparition de cet animal est magique ; mais un tel cheval ne pourra, en cas de perte, être remplacé que tous les dix ans.
- Si le paladin possède une Epée Sacrée (Holy Sword), il projètera un cercle de pouvoir de 1'' de diamètre lorsqu'il sortira son épée du fourreau et la tiendra en main. Ce pouvoir lui permet de faire « Dissipation de la magie » à un niveau égal à son niveau de paladin.
- Au 9^e niveau, le paladin a la possibilité d'employer des sorts de clerc. En revanche, il ne pourra jamais employer des parchemins de sorts (sauf ceux utilisables par les guerriers).

Les restrictions suivantes s'appliquent au paladin :

- Il ne peut jamais posséder plus de dix objets magiques dont pas plus de : 1 armure, 1 bouclier, 4 armes et 4 autres objets magiques. Les flèches magiques comptent avec l'arc magique comme une seule arme.

- Il ne peut garder aucune richesse, conservant sur lui uniquement de quoi subsister modestement, de quoi payer ses suivants (**henchmen**), ses hommes d'armes et ses serviteurs ainsi que de quoi construire un château.
- 10 % de tous ses revenus (trésors, gages, ...) doivent être versés comme dîme à toute institution religieuse charitable d'alignement Bon Droit choisie par le paladin (pas à un Personnage-Joueur clerc).
- Le paladin ne peut avoir que des suivants (**henchmen**) Bon Droit (LG) ; il ne s'associera qu'avec des personnages et des créatures d'alignement Bon ; le paladin ne peut se joindre à un groupe d'aventuriers à tendance Neutre et non-Mauvaise que dans le cadre d'une seule expédition ayant de plus un but se définissant comme Bon.
- Si possible, le paladin utilisera les services ou formera une alliance avec des personnages Bon Droit, joueurs ou non, clers ou guerriers (issus de la noblesse).
- Le paladin ne peut pas avoir d'hommes armés à son service, contrairement à un guerrier.

Races possibles (PH P. 14)

- Humain

Multiclasses (PH P. 32)

- Aucun

Armes et armures permises (PH P. 19)

- Armure : quelconque
- Bouclier : quelconque
- Arme : quelconque (*)
- Huile : oui
- Poison : jamais

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

Apprentissage des armes (PH p. 37)

- Commence avec 3 armes
- Gagne une arme tous les 5 niveaux (4, 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49, 54, 59, 64, 69, 74, 79, 84, 89, 94, 99).
- A un malus de -3 au total pour toute arme non maîtrisée.

Table de progression (PH p. 24)

Points d'expérience	Niveau	Dés à 10 faces	Titre
0-2750	1	1	Galant (Gallant)
2751-5500	2	2	Garde (Keeper)
5501-12000	3	3	Protecteur (Protector)
12001-24000	4	4	Défenseur (Defender)
24001-45000	5	5	Tuteur (Warder)
45001-95000	6	6	Gardien (Guardian)
95001-175000	7	7	Chevalier (Chevalier)
175001-350000	8	8	Justicier (Justiciar)
350000-700000	9	9	Paladin (Paladin)
700001-1050000	10	9+3	Paladin du 10 ^e niveau
1050001-1400000	11	9+6	Paladin du 11 ^e niveau

Ajouter 350 000 points d'expérience et 3 points de coup par niveau supplémentaire au-delà du 11^e.

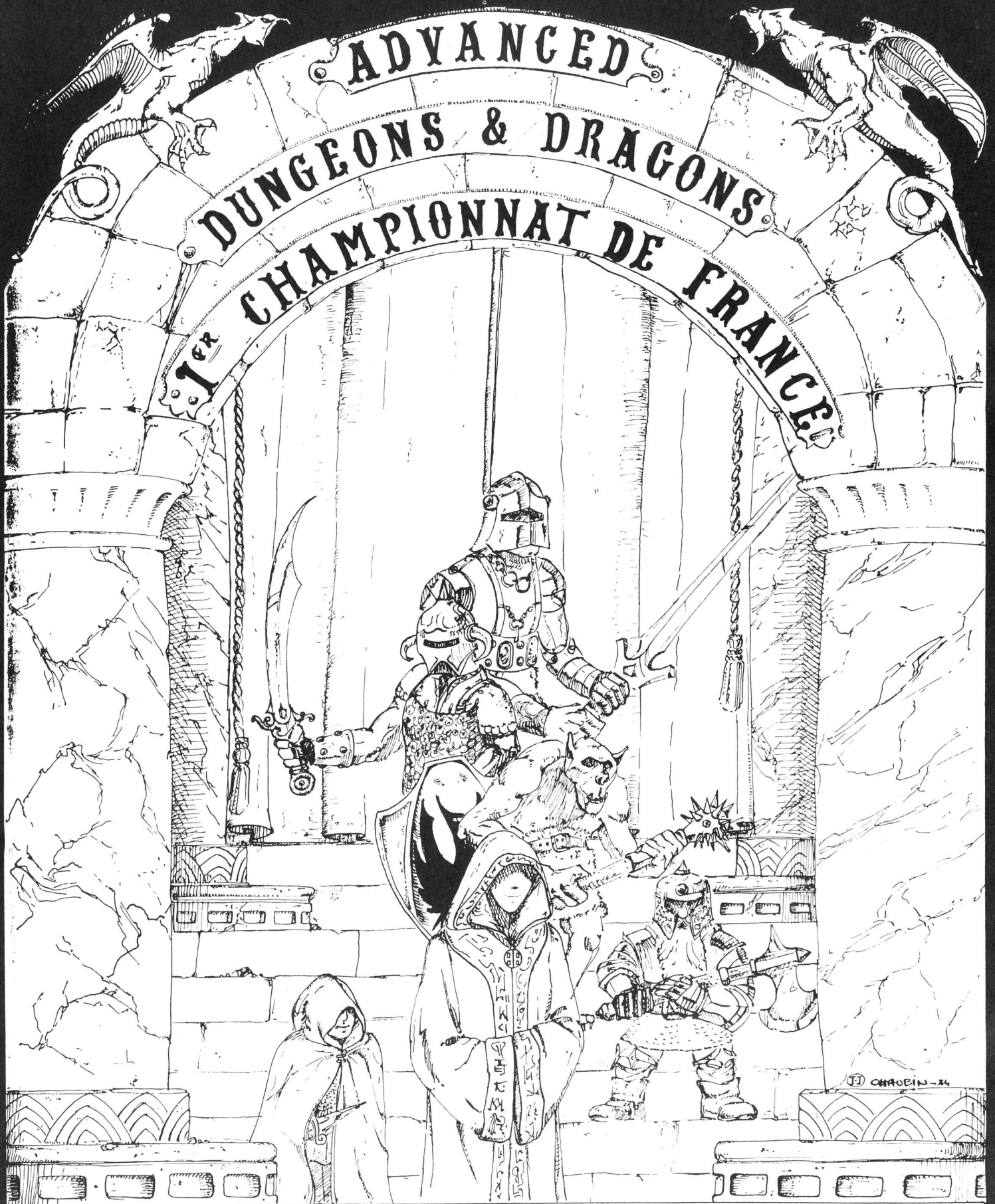
Runes vous aide : Le Paladin

par Sylvain Donnet

Nombre de sorts connus du paladin (PH p. 24)

Niveau du paladin	Niveau de sort du clerc			
	1	2	3	4
9	1			
10	2			
11	2	1		
12	2	2		
13	2	2	1	
14	3	2	1	
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Il est à signaler que le Paladin n'a pas droit, contrairement aux clercs, aux bonus de sorts dus à une bonne sagesse.



En collaboration avec les clubs les plus actifs de France, la **SEREPE**, 103-115, rue Charles-Michels, 93000 Saint-Denis. Tél. 243.36.22, organise le 1^{er} Championnat de France de AD&D, dont les éliminatoires se dérouleront aux dates et lieux ci-dessous :

Pour tout renseignement, s'adresser à la SEREPE

20 avril	Le Havre
22 avril	Paris
28 avril	Bordeaux
30 avril	Toulon
6 mai	Lyon
5 mai	Reims
6 mai	Nancy
12 mai	Lille
13 mai	Paris
19 mai	Nantes
20 mai	Paris
26 mai	Toulouse



Un Trésor, où ça ?

par Bruno Patin
aidé de Jean-Marc Pinaud

Il était une fois Pa Bho le Kobold, qui avait reçu pour mission de garder, seul, la grande relique de son peuple (5 pouvoirs majeurs, aucun effet mauvais...). Un jour, Laloëilenbouillie, guerrier 2^e niveau de son état, se promenant dans la campagne, se trouva nez-à-nez avec Pa Bho. Il le tua d'un coup, et, fier de son exploit, put enfin arborer une relique, comme tous ses petits camarades.

Bon, d'accord, cet exemple est exagéré, mais à peine ! Qui n'a pas déjà vu une partie de D&D où le trésor ressemble à une pochette-surprise ?

Certes, sans aller chercher si loin, équilibrer trésor et monstre n'est pas une tâche facile, c'est même une des difficultés majeures que rencontre le MD créateur. Et ce n'est pas la liste donnée dans le *Monster Manual* (rubrique *Treasure Type*) qui peut lui être d'un grand secours. Les quelques réflexions qui suivent pourront peut-être vous aider.

Premier point : la protection de vos trésors. La table du DMG (p. 174) indique le niveau du monstre le plus puissant que vous pouvez opposer à vos personnages. Mais pour utiliser cette table, il est nécessaire de connaître le niveau des aventuriers, et là, les choses se compliquent. Le niveau réel d'un personnage ne peut pas être confondu en général, avec son niveau « marqué sur la feuille ». Pour évaluer la différence, due essentiellement aux objets magiques, j'essaie pour ma part de quantifier

les avantages qu'ils procurent au personnage. Prenons comme exemple Eric l'Invincible, guerrier de 3^e niveau, possédant une épée +2 et un anneau +1 : son arme magique lui donne la table de combat d'un guerrier de niveau 5 ou 6, son anneau de protection le situe entre les niveaux 4 et 5, mais ses points de coup restent ceux d'un 3^e niveau. Je dirais qu'il a la puissance d'un guerrier 5^e niveau « standard ». En ce qui concerne les jeteurs de sorts, je tiens compte des parchemins, qui peuvent facilement accorder plusieurs niveaux fictifs à un personnage. Cette méthode est relativement rationnelle et permet d'éviter, en tout cas, que des aventuriers se promènent en touristes dans un donjon, en remarquant à peine les monstres qui le peuplent. L'efficacité des joueurs peut aussi être prise en compte, l'astuce et la coordination d'une équipe pouvant valoir un ou deux niveaux de plus. Dernière remarque : se méfier des estimations du DMG quant à la valeur des objets magiques : le Scarabée de Protection (*Scarab of Protection*), qui donne une résistance à la magie plus intéressante que la résistance « classique » (car indépendante du niveau de l'agresseur) est très sous-évalué par le livre.

Deuxième point : la localisation des trésors. Elle doit être, bien sûr, le résultat logique du reste du scénario. J'explique : Ragnar le Dragon Rouge, lors de l'effondrement de l'Empire des Nains, s'est emparé d'une mine et en a fait son antre. Un rubis légendaire se trouvait alors, par hasard, dans cette mine et Ragnar, pour le protéger,



le mit dans un petit coffret piégé... On peut admettre qu'il ait obtenu ce coffret d'une manière ou d'une autre, mais comment le manipule-t-il avec ses énormes griffes ? Et encore, Ragnar, étant intelligent, pourrait éventuellement s'attacher les services d'une créature plus petite, un homme par exemple, que l'on retrouverait dans le scénario... Mais combien a-t-on vu de cavernes piégées... par des ours ? Des erreurs comme celle-là mettent en péril la cohérence même de l'univers des aventuriers, et ôtent, à mon sens, une grande partie de l'intérêt de l'aventure.

Troisième point : l'équilibre personnages-trésors magiques. J'utilise personnellement une méthode mise au point avec quelques amis, et qui est basée sur les deux tables suivantes :

Table I

Pex + Po	Niveau de l'objet	Potentiel
0-2750	1	1
2751-15000	2	6
15001-25000	3	8
25001-32500	4	10
32501-40000	5	13
40001-50000	6	16
50001-80000	7	24
80001-110000	8	30
110000 +	9-10	50

Table II

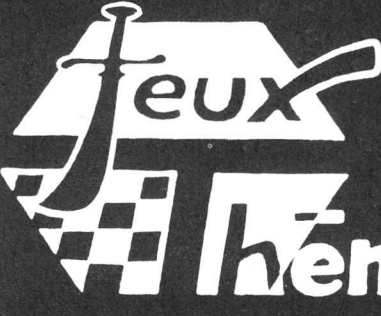
Pex du personnage	Potentiel maxi	Niveau des objets
0-2000	1	1
2001-4000	4	2
4001-8000	6	2
8001-18000	8	3
18001-35000	9	4
35001-70000	15	5
70001-125000	25	5
125001-250000	30	6
250001-500000	40	6
500001-750000	45	7
750001-1000000	55	7
1000001-1250000	65	8
1250001-1500000	80	9
1500001-1750000	100	10
1750000 +	etc.	10

Le principe est le suivant : un personnage donné (ayant un certain nombre de Points d'Expérience, ou Pex), ne « doit » pas posséder (donc découvrir) d'objets trop puissants pour lui (d'un « niveau » trop élevé) ni en trop grande quantité. Comme un petit exemple vaut mieux qu'un long discours, je vous présente Aslaï le Rusé, voleur patenté. Il est l'heureux propriétaire d'une dague enchantée +1, et d'un tapis volant. D'après le DMG, la dague vaut 100 pex et 750 po soit un total de 850, ce qui lui donne dans la table I un niveau et un potentiel de 1. Le tapis volant, lui, vaut 7500 pex + 25000 po, soit 32500, ce qui le place au niveau 4, potentiel de 10. Aslaï a 12345 Points d'Expérience (il est au niveau 5) et d'après la table II, il ne devrait pas posséder d'objets de « niveau » supérieur à 3 (ce qui n'est pas le cas, à cause du tapis volant), et la somme des potentiels de ses objets ($10 + 1 = 11$ actuellement) ne devrait pas dépasser 8. Aucune des deux conditions n'est respectée ! Deux explications possibles : soit Aslaï est un personnage très bien joué, qui équivaut à un personnage de quelques niveaux en plus, soit son MD fait des paquets-cadeaux gratuits, ce qui, hélas, est le cas le plus fréquent. Et bien sûr, nous connaissons tous des exemples dix fois pires que celui d'Aslaï... Dommage. Le jeu est déséquilibré et perd de son intérêt.

Comment utiliser ces tables pour les contenus des trésors (en dehors de la cohérence du scénario) ? Pour ma part, je calcule le potentiel total « permis » au groupe d'aventuriers, et le niveau maxi qui sera celui de l'objet le plus puissant du trésor. Puis je distribue le potentiel en le concentrant en peu d'objets puissants (en veillant à leur « niveau »), ou en l'éparpillant en beaucoup de petits objets. C'est une méthode très souple, et simple.

Quatrième point : l'argent, ou plutôt l'or, tout dépend du MD ; respecte-t-il ou non les règles de paiement des montées de niveau données p. 86 du DMG ? Si oui, alors il doit couvrir d'or ses aventuriers pour qu'ils puissent profiter de leurs points d'expérience ! Je conseille de diviser les tarifs par 10 au moins. Il y certainement encore beaucoup de choses à écrire sur ce sujet, surtout par comparaison avec les autres jeux de rôle, mais c'est une autre histoire.

Un dernier mot : je vous propose une méthode et vous êtes tout à fait libres de changer les chiffres dans les tables si vous estimez qu'ils ne sont pas bons. Ils sont le résultat de parties nombreuses et variées, mais, après tout, il y a bien 36 manières de préparer un œuf au plat, alors... Qu'Athéna vous garde ! □



Jeux Théméo

SPECIALISTE 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*

La Maîtrise des Jeux de Rôle Réalistes

par J. F. Barthe et Philippe 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, nombre de petits éléments qui participent à la réalisation de ce tout qu'est une partie réussie.

Parmi les très nombreux thèmes abordés à travers les jeux de rôles, il est possible de dégager deux grandes catégories : ceux dont l'univers est de pure « Fantaisie » (au sens anglo-saxon du terme), et ceux qui s'inscrivent dans un monde réel (existant ou ayant déjà existé).

En d'autres termes, on peut difficilement considérer qu'une partie de « Call of Cthulhu », « Top Secret », « Merc », « Boot hill » ou « Daredevils » puisse se dérouler de la même manière qu'une partie d'AD&D, de « Runequest » ou même de « Traveller ».

Il s'avère rapidement que les qualités du Meneur de Jeu seront différentes selon qu'on ait affaire à un thème « fantaisiste » ou réaliste.

Dans ce dernier cas, il va de soi que tout anachronisme, toute erreur historique, politique, géographique ou autre constituera un frein au bon déroulement de l'aventure.

Le rattrapage le plus courant de ce type d'horreur est le désormais classique « c'est magique », ou sa version SF « c'est une technologie supérieure ». Ce type d'attitude provient généralement, soit des erreurs décrites précédemment, soit d'un manque de travail dans la justification des événements rencontrés.

Si de tels arguments peuvent en effet être avancés, ils ne devront en aucun cas être la justification d'un événement, mais ils seront plutôt SA RAISON d'être.

Le pendant « réaliste » de cette attitude sera la « civilisation perdue », les « armes secrètes », les « savants fous, quoique géniaux », les « sorcelleries qui ne sont pas de ce monde »,...

Loin d'être inintéressantes, ces idées peuvent être le point de départ de nouvelles et passionnantes aventures, et ne deviendront en aucun cas un alibi spécieux.

Si le « c'est magique » est symptomatique d'un manque d'imagination, de documentation ou de travail, il peut également être l'expression de la prise en défaut du Meneur de Jeu.

Prenons l'exemple de cette équipe de détectives des années 30 :

— « Si vous voulez en savoir plus sur l'affaire Cassidy, rendez-vous à 23 heures au dock B quai 6... », dit une voix surgie d'apparemment nulle part...

Après quelques minutes de recherches dans la pièce où tous étaient réunis, les aventuriers découvrent avec étonnement un magnétophone miniaturisé.

Le premier instant de stupeur passé, l'un des joueurs rétorque : « Quoi !, un magnétophone aussi petit en 1930 ? Ben je croyais que c'était expérimental !!... »

Coincé le MJ est acculé à la réponse fatale :

— « Ce doit être l'œuvre d'un savant génial... »

Le joueur moyen n'a plus qu'à avaler bravement sa salive et à faire preuve du plus grand stoïcisme. Le réalisme agonise, pitoyable, à ses pieds. Et il n'y peut rien !...

Nous nous trouvons face à l'avantage principal, et au risque majeur de tout jeu de rôle réaliste : la connaissance partagée du monde tel qu'il est...

Avantage dans la mesure où il est plus aisé d'incarner un journaliste contemporain ou d'il y a une cinquantaine d'années, qu'un elfe magicien, dont somme toute, on ignore pratiquement tout.

Et, inconveniant, dans le second cas où l'on se retrouve face à un joueur érudit qui tient à étaler son savoir.

Nous sommes en 1937. Robert Barnett découvre dans la main du truand qu'il vient d'abattre un Walter P. 38.

— Blasphème, blasphème. « Le 6 août 1937, cette arme n'était pas encore apparue ! Untel décida de concevoir un mécanisme qui... etc. C'était seulement en 1938 que l'ingénieur... etc. ».

Si la remarque est valable sur le plan strictement historique, il faut bien reconnaître qu'elle n'ajoute rien au déroulement global de la partie, au contraire.

Il est donc nécessaire d'effectuer des recherches d'autant plus approfondies que la période concernée est proche — donc théoriquement bien connue — et que les joueurs sont érudits. Il n'est bien entendu pas question de passer une thèse sur « les USA et le reste du monde pendant le règne de LOVECRAFT », mais cela permet toujours d'éviter de rencontrer le Docteur Livingstone en Chine en 1924 (*I presume ?*).

De plus, les recherches ne doivent pas s'effectuer sur un plan purement historique ou politique, mais aussi d'un point de vue géographique : nous avons personnellement fait passer un train en provenance de Los Angeles en direction de New-York par Boston ! (Vous aussi vous êtes obligés de chercher dans l'Atlas. Hum !, que c'est bon de voir qu'on n'est pas tout seul).

De la qualité des recherches dépendra la qualité d'une aventure, car aussi bien préparé soit-il, votre scénario ne sera pas suivi à la lettre par les joueurs qui s'empresseront d'emprunter toutes les directions imprévues.

Pour résoudre ce type de situations, il faut un sens aigu de l'improvisation : lorsque 2 personnages décident brutalement de se marier, en pleine mer et sur un cargo-bananière, (on vous jure que ça nous est arrivé !), il faut réagir vite et bien. Seule une connaissance minima de la vie de « monsieur-tout-le-monde » permet de ne pas se laisser démonter. Il faut donc faire appel rapidement à des connaissances générales sur « la vie quotidienne » de l'époque considérée. Ces connaissances peuvent très bien provenir de sources variées (films, livres, BD, ou bien d'ouvrages spécialisés). En fait, une connaissance superficielle mais générale, associée à un solide bon-sens font merveille.

Les personnages non joués (NPC ou PNJ), doivent être beaucoup plus fouillés que dans les « Jeux Fantaisistes » car ils vivent dans un monde dont la cohérence ne fait aucun doute. Ces personnages ne sont pas censés arrêter de vivre dès que les aventuriers leur tournent le dos. Il faut connaître leurs motivations, leurs désirs, leurs ambitions pour être à même de savoir comment ils réagiront face aux coupables desseins des joueurs, ou même tout simplement pour savoir où ils peuvent se trouver à un moment précis.

Leur personnalité se doit d'être très fouillée car il est rare que les interactions entre NPC et aventuriers se limitent à ce que les Américains nomment le « *Hack and Slash* » (en français la « frappe »), comme c'est souvent le cas en *Héroïc Fantasy*.

Il arrive très fréquemment que les Meneurs de Jeu, par leur laisser-aller, autorisent les joueurs à commettre une multitude d'exactions sans pour autant les réprimer.

Il est vrai que, à travers son personnage, un joueur peut enfin dépasser les limites de la Loi, et même parfois de la décence ; il peut enfin faire tout ce qui lui est interdit dans la vie réelle, et ce, sans risques. Et bien non ! « *Dura lex, Sed lex* » ! La loi est la même pour tous, et les mondes réalistes sont policés. Il faut donc s'attendre à en subir les conséquences.

Refuser d'acquiescer le prix de son ticket de trolley-bus en exhibant une arme de calibre respectable en guise d'argument, risque de poser quelques problèmes.

Nous nous permettrons de rappeler que le port d'arme est sévèrement réprimé dans de nombreux pays, et ce, à diverses époques.

Si le monde dans lequel les personnages évoluent est réaliste, il n'empêche que plusieurs jeux y introduisent des éléments extraordinaires au sens propre du mot.

Le problème qui surgit immédiatement dès l'ajout d'éléments fantastiques, est celui de leur accumulation.

Si certains jeux fantastiques ne provoquent plus le moindre effet de surprise sur le joueur, cela est dû en grande partie à une pléthore d'effets faciles et injustifiés. D'ailleurs, ils ne sont souvent présents que pour satisfaire le besoin d'esthétisme ou de références du Meneur de Jeu.

Ainsi, un groupe d'aventuriers, entr'apercevra au détour d'un marché, trop loin pour qu'ils puissent l'interpeller, la silhouette émaciée d'un albinos porteur d'une épée noire : nous diagnostiquons un cas typique de référence aiguë.

De même l'accumulation d'éléments fantastiques, même justifiés, crée une certaine « accoutumance » impliquant une surenchère. C'est ainsi que les monstres se succèdent tous plus hideux et idiots les uns que les autres, pour ne parvenir à obtenir que des questions ennuyées du type : « Ça baffe à combien toruc ?... »

La surprise, l'étonnement, l'horreur même, jaillit plus de l'opposition du normal et du surnaturel que du nombre, du sanglant, ou de l'horrible, (comparez un film d'Hitchcock à un film granguignolesque).

Un physicien matérialiste sera plus angoissé de devoir admettre l'existence d'un vampire, faute d'explications rationnelles, qu'un personnage de D&D qui devra combattre une créature qui s'avèrera être son soixante-quinzième Troll.

Il faut donc savoir distiller ses effets pour obtenir le résultat escompté, les joueurs cherchant sans succès des solutions rationnelles à un problème avant de se laisser envahir par un sentiment de malaise ou de peur, face à l'inconnu.

La maîtrise d'un jeu de rôle réaliste implique de solides qualités d'improvisation, des recherches permettant de faire face aux situations particulières qui ne manqueront

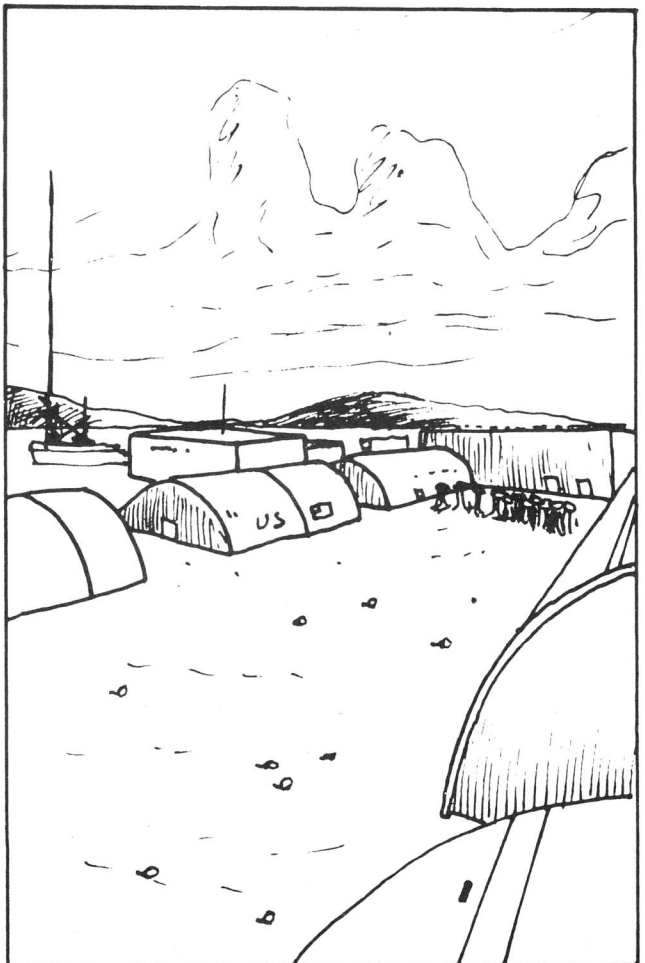
pas de soulever vos joueurs, et de détailler la personnalité des NPC. Il faudra veiller à limiter les méfaits des joueurs par l'intervention de l'appareil judiciaire, des coutumes ou de la réprobation générale. Enfin on accentuera les effets fantastiques en les opposant à une certaine normalité.

Et maintenant, heureux lecteurs, tel Moïse descendant le Mont Sinaï, préparez-vous à crouler sous le fardeau des tables de la Loi.

LES 10 COMMANDEMENTS DU MAÎTRE DE JEUX RÉALISTES

1. Le « C'est magique » une justification jamais ne sera.
2. En revanche un bon point de départ constituera.
3. Une documentation soignée toujours tu prépareras.
4. De « Monsieur-Tout-Le-Monde » le quotidien tu connaîtras.
5. Du monde toujours tes joueurs connaissances ont, jamais ne l'oublieras.
6. Tes NPC Pantins point ne seront.
7. La Loi toujours tu t'appliqueras.
8. Le fantastique soigneusement distilleras.
9. Au naturel l'étrange opposeras.
10. A Runes toujours te réfèreras.

Toutefois, ce travail, s'il est obligatoire pour tout jeu réaliste, ne peut qu'être bénéfique aux autres jeux de rôle, leur ajoutant ainsi une nouvelle dimension : la vraisemblance... ☐



TUNNELS & TROLLS

par Henri Balczesak

Auteur : Ken St-André

Éditeur : Jeux Actuels, sous licence Flying Buffalo Inc.

Dessinateurs : Rob Carver, Liz Danforth, Victoria Poyser

Il y a des moments dans une vie de joueur où l'on se sent bien seul. Des moments où tous les amis, les partenaires, sont occupés ailleurs. Alors, on spleene en feuilletant quelques livres de règles et on imagine comment on va concevoir de merveilleux modules pour plus tard, lorsque tout le monde sera à nouveau réuni pour jouer...

Certains d'entre nous sont isolés. Ils habitent dans je ne sais quel petit village ou dans je ne sais quel quartier reculé. Ils sont entourés de gens trop « sérieux » pour jouer à autre chose que des jeux prestigieux, les échecs, le bridge ou les dominos.

Beaucoup aussi sont curieux et aimeraient savoir ce que sont ces fameux jeux de rôle dont on commence à entendre parler si souvent. Il paraît que ce sont des jeux compliqués qui se jouent à beaucoup et pendant des périodes de temps très longues, trop longues...

A tous ceux-là, à toutes ces situations, il existe une réponse : **Tunnels et Trolls**. C'est un jeu de rôle à part entière, mais il peut se jouer en solitaire et il est d'une grande simplicité. Vite appris, vite compris, extensible sans difficultés, joliment présenté en version française, il peut intéresser beaucoup d'entre nous.

Ce n'est pas un jeu nouveau. En fait, il existe depuis 1975 ! C'est donc un des ancêtres des JdR. Mais un ancêtre qui tient bon et qui connaît un assez large succès aux Etats-Unis. Comme beaucoup d'autres JdR de l'époque, il a été créé en réaction à un jeu que nous ne nommerons pas et auquel on reprochait son prix et son inutile complexité. Ken St André, son créateur, a lui-même été surpris de son succès, lui qui ne voulait, au départ, que créer un jeu pour lui-même et ses amis. Evidemment, il y a un parfum de déjà vu dans l'univers qu'il met en scène. Que voulez-vous, c'est un jeu de type médiéval-fantastique et les sources de ce genre ne sont pas très nombreuses... Mais ce qui le rend très original, c'est son système de règles que l'auteur a créé avec un souci aigu de la jouabilité et du réalisme Jouable, il l'est ! Réaliste, c'est une autre affaire... Ça ne l'empêche pas de mériter l'attention, comme vous allez pouvoir vous en rendre compte.

La version française est la traduction fidèle et agréable de la 5^e édition du jeu américain. Elle se présente sous film plastique, alors que la version américaine est présentée en boîte (vous avez une idée du prix de revient d'une

boîte ?!). Pour 160 francs, vous avez un jeu « économique », c'est-à-dire un livret de 100 pages (les règles) accompagné d'un livret scénario de 8 pages et d'un second livret de 16 pages, votre premier scénario-solo. Pas de dés, donc. Mais c'est fait exprès, puisque **TetT** se joue uniquement avec des dés à 6 faces que tout le monde possède chez soi. (Quoique, page 85 du livret de règles, on apprend que l'auteur « a fait de son mieux pour n'utiliser que des dés à 6 faces », mais que les autres dés étant désormais faciles à trouver, on pouvait les utiliser pour déterminer les langues parlées par les personnages...).

La lecture des règles est agréable. On se perd un peu parfois parce que l'auteur fait référence à des données qu'il n'explique qu'un peu plus loin, mais avec un peu de patience, tout se met en place aisément et on comprend.

La création d'un personnage, du moins dans le jeu de base, est simple. Pas d'innovation marquante à ce stade, les six caractéristiques (Force, Intelligence, Chance, Constitution, Dextérité et Charisme) sont tirées avec 3d6. On choisit une race et on débute au premier niveau. Ça ressemble diablement à ce jeu — comment s'appelle-t-il déjà ? — qui est si cher et si complexe. On choisit des armes, pas n'importe lesquelles en fonction de sa Force et de sa Dextérité, dans une liste qui comporte des ustensiles aux noms curieux, comme *Shamsheer* (no datchi, pour les connaisseurs), *Pata*, *Shotel* ou *Manople*. Heureusement que page 96 se trouve un lexi-





que décrivant toutes les armes pour le moins exotiques qui sont à notre disposition... 5 pages de tables d'armes, pas moins, ça fait un sacré éventail de choix ! Une page d'armures et de boucliers pour choisir une protection à son personnage et nous voilà bien équipé. Il ne reste plus, si le pécule de départ le permet, qu'à se fournir en équipement général. Si vous craignez de vous perdre dans cette procédure de création, rassurez-vous, *Croc*, un personnage humain exemplaire est créé sous vos yeux et peut vous servir de modèle. D'ailleurs, la taille et la présentation de la fiche de personnage vous rassureront, et vous convaincront définitivement que ce n'est pas sorcier de créer un personnage.

Dans **TetT**, il y a aussi des classes de personnages (original, non ?). Il faut attendre d'arriver à la partie « *développement, le jeu tel qu'il est joué* » pour découvrir qu'il est possible d'incarner des Guerriers (qui sont principalement entraînés à bien protéger avec leur armure et leur bouclier, puisqu'ils bénéficient du double de leur protection), des Sorciers (peut-être formés à l'académie de Zonarjobar à Khonieht et qui peuvent, s'ils ont une dextérité et un QI suffisamment élevés lancer divers sorts au noms aussi évocateurs que « *Attrape-ça-Monstre* »), des Filous (allez donc traduire le mot anglais « *Rogue* ») qui sont des voleurs et même des Guerriers-Sorciers, si vous avez de la chance aux dés.

Chaque personnage possède aussi des additions personnelles (ou des *adds*, en abrégé) calculées à partir du niveau de ses caractéristiques principales (Force, Dextérité et Charisme). Ces *Adds* sont des bonus (ou des malus, s'ils sont négatifs) que les joueurs doivent ajouter (ou retrancher) à certains jets de dés. En outre, chaque arme autorise à lancer un certain nombre de dés et parfois d'y ajouter des *adds* spéciales (par exemple, un *Kukri* autorise à lancer 2 dés et à ajouter 5 points au score obtenu : on dit alors que le *Kukri* « a » 2 dés et 5 *adds*).

On en arrive tout naturellement aux combats qui constituent l'une des originalités les plus marquantes du jeu. Il va me falloir être un peu technique dans mes explications, alors, accrochez vos ceintures.

Chaque combattant jette, simultanément avec les autres, le nombre de dés que son arme l'autorise à lancer. Au score obtenu, il ajoute ses *adds* personnelles et celles de l'arme qu'il utilise. Ça y est ! Le combat est

résolu, enfin presque (mais il n'y a plus de jets de dés). On additionne tous les scores d'un camp et on compare le total avec celui qu'a réalisé l'autre camp. Le plus fort total indique quel est le camp qui a « gagné » le round et on détermine les dégâts infligés au perdant en faisant la différence entre ce total et celui du camp adverse. Ces points de différence sont alors répartis entre les membres de l'équipe perdante et déduits de la constitution de chacun d'eux sous déduction préalable des points de protection que leur armure leur procure. Vous avez suivi ?

Comme vous pouvez le voir, c'est simple, relativement rapide (il faut parfois jeter de nombreux dés et faire des calculs) et surtout, c'est un système qui permet de résoudre les combats par camp sans avoir à craindre le nombre de participants. On peut donc régler sans grandes difficultés des combats de masse comme de simples duels. C'est peu réaliste, mais c'est diablement jouable.

Evidemment, les monstres n'utilisent pas tous des armes, mais ils sont définis par un *Coefficient Monstres* (*CM*) qui indique, après un petit calcul simple, combien ils peuvent lancer de dés et combien ils ont d'*adds* (un Balrog, avec un *CM* de 250, aura 26 dés et 125 *adds* : honnête, non ?).

Notons au passage que les dégâts sont déduits directement de la Constitution des belligérants et que les armures les amortissent. Précisons aussi que le système de combat admet la prise en compte de bien des manœuvres particulières qui peuvent en augmenter quelque peu le réalisme.

La magie, dans **TetT**, s'apparente aux pouvoirs « *psy* » et son utilisation fatigue car le lancement de sorts exige une dépense de points de Force du Sorcier, Filou ou Sorciers-Guerrier qui en fait usage. Les sorts s'apprennent auprès de la Guilde des Sorciers moyennant finance et ceux-ci n'enseignent que des sorts d'un niveau compatible avec le niveau de leurs « clients ». Mais cela n'empêche pas de les apprendre ailleurs, dans des circonstances spéciales.

Ce qui est remarquable, c'est qu'il est possible, en investissant plus ou moins de points de Force, de lancer des sorts d'un niveau supérieur (qu'on connaît) et de moduler la puissance et la durée dans certaines limites. Un système souple, donc, qui reste simple et jouable, bien qu'il faille tenir une comptabilité précise et constante de ses points de Force.

Les Filous sont à l'image du Sourcier Gris de Fritz LEIBER ou Cugel l'Astucieux de Jack VANCE. La magie et les armes les servent bien mais ils vivent surtout par leur astuce et leur chance.

Les Filous peuvent atteindre n'importe quel niveau, arrivés au 7^e niveau ils n'ont pas à choisir entre être un guerrier ou être un magicien, ils restent des Filous ; de même ils ne peuvent pas devenir des guerriers sorciers... Qui a été Filou le reste toute sa vie. C'est une question de formation (ou de manque de formation).

LES GUERRIERS-SORCIERS

Les Guerriers-Sorciers sont, sans doute, assez peu nombreux. Ce sont des individus qui eurent dans leur jeunesse, l'opportunité de recevoir une instruction dans le maniement des armes et une formation dans les arts magiques. Hormis un caractère hors du commun (permettant de comprendre les deux sciences) il faut également un concours de circonstances exceptionnelles pour se trouver dans la possibilité de recevoir une telle instruction.

Le jeune Guerrier-Sorcier doit déjà posséder des caractéristiques (FOR, QI, CON, DEX, et

tives).

Cependant, n'est pas à la nires. Un Gu de tous les s acheter les au la Guilde d Guerriers-Sor

En ce qu et des armur ques connais cacité des a utilise.

Dans les Filous avaient guerriers malg devenir entièr rier. La questi raison un Filo armes s'il de apprise s'il dev une question que nous avo Filous (tout e niveau), et aj dant leur acqu les Guerriers monda... il fr

pas dépasser 80 mètres cube.

L'apprentissage des sorts du sixième niveau coûte 2 500 PO (pièces) ainsi qu'une DEX de 13 pour leur utilisation.

SORTS DU 7^e NIVEAU

Nom	Description
● Mur invisible	Place un champ de force qui va du plancher au plafond et que seule la magie d'un niveau supérieur peut pénétrer. Une fois créé, ce mur est inviolable; la seule forme qu'il peut avoir est celle d'un mur droit et ordinaire.
▲ Zapparme	Ensorcelle n'importe quelle arme en réduisant son efficacité. L'effet dure entre une à six heures (lancez un dé pour le déterminer).
● ou ▲ A moi le vent!	Lève une brise de 15 km/h qui dure un tour de jeu. L'utilisation de ce sort à un niveau supérieur augmente soit la force, soit la durée de la brise. L'utilisateur doit spécifier la direction du vent au moment de lancer le sort. Deux brises (ou vents) de force opposée soufflant en opposition s'annuleront; s'il s'agit de vents inégaux, le plus fort verra sa force diminuée (soustraire la force du plus faible).

Mais ce qui est vraiment étange et qui vous fera sûrement grincer des dents, c'est l'« humour » des appellations de certains sorts. Vous voulez des exemples particulièrement « hilarants » ? Voilà quelques noms de sorts choisis : « Oh-va-t-en », « Ah ! Trouvé ! », « Méchant Bobo », « Trucdur », « J'te maudis », « Brise-Casse », « Zapparmure » et « Petit, c'est malin ». En effet, c'est malin...

Les personnages peuvent accéder à des *niveaux d'expérience* supérieurs en gagnant des points d'expérience qui sont attribués par le M.J. Là encore, une originalité intéressante peut vous plaire : lorsqu'un aventurier accède à un niveau supérieur, il lui est offert un large éventail d'options pour répartir le nombre des niveaux acquis entre ses principales caractéristiques. Ainsi, si vous arrivez au 5^e niveau (15 000 P.E.), vous pouvez soit ajouter 5 points à votre Force, ou 2 points à votre QI, ou 10 points à votre Charisme, etc. (Il y a 7 options possibles). **TetT** est un jeu de croissance, et en améliorant les caractéristiques de vos personnages, vous augmentez leurs *adds* personnelles et leurs chances d'accéder à des activités délicates. Le système d'options permet de modeler l'évolution de vos aventuriers. Ça ne manque pas d'originalité...

Ce qui manque, c'est un descriptif ou un catalogue précis de monstres. En effet, vous trouverez page 72 du livret de règles une liste de 37 monstres avec leurs caractéristiques chiffrées, mais nulle part vous ne trouverez une description complète de l'un d'eux. Vous êtes censés les connaître et vous débrouiller pour les décrire. En réalité ce n'est pas trop gênant, puisque la simplicité du système de jeu vous autorise à adapter facilement tous les monstres que vous pourriez créer ou imaginer.

Le reste du livret de règles est bourré de conseils divers pour conduire une campagne, pour créer des trésors, des scénarios, etc. Rien de bien remarquable, que de l'utile.

Bien qu'il y ait déjà un scénario complet dans les règles elles-mêmes, la version française est accompagnée de deux petits modules destinés à vous familiariser avec le jeu en groupe et en solitaire.

Le *Guêt du Château*, sommaire mais agrémenté de quelques curiosités (je ne vais pas vous les dévoiler, tout de même !) est intéressant pour faire ses débuts de M.J. On y sent bien l'atmosphère particulière de **TetT** et on comprend qu'une aventure soit vite conçue.

Le *Château du Buffle*, lui, est un scénario solo conçu

pour un Guerrier du 1^{er} niveau. C'est en le jouant qu'on peut découvrir à quel point les « solos » de **TetT** sont variés et... aléatoires. Le système de combat se prête bien à ce genre d'aventure et ce qui est inévitable, c'est que vous serez obligés de rire en lisant certains des textes où vos décisions vous mènent. Bref, on ne peut pas vraiment s'ennuyer. C'est sans doute cela qui assure le succès de **TetT** depuis de si nombreuses années.

Alors ? Que dire en conclusion ?

Que **TetT** est un bon jeu ? C'est une affaire de goût surtout. Beaucoup d'entre vous peuvent être agacés par l'humour qui le hante et son curieux mélange de réalisme et de jouabilité. Ce dont on peut être sûr, c'est que c'est un système cohérent et simple, abordable sans problème par un débutant et qui se joue très bien en solitaire. On ne voit pas trop ce qu'un joueur chevronné peut trouver d'intéressant dans un tel système, tout de même coûteux pour un jeu qui se voulait « économique ». Mais, si vous relisez l'introduction de cet article, vous admettez avec moi qu'il est des circonstances où...

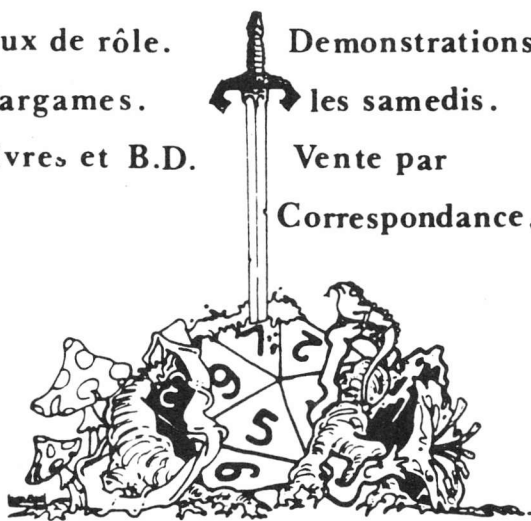
Un détail :

La version française regroupe trois livrets sous un film plastique. Le dos du pack laisse apparaître, en fait, la couverture arrière du scénario solo. Ce qui fait que lorsque vous prenez l'ensemble dans les mains et que vous regardez « derrière », vous pourriez croire que tout le pack n'est qu'un scénario. Une maladresse de présentation que l'éditeur va réparer rapidement...

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

Jeux de rôle. Demonstrations
Wargames. les samedis.
Livres et B.D. Vente par
Correspondance.



34 Rue du Pont des Morts.

57000 METZ

Tél: (8) 733-19-51



BANC D'ESSAI

James Bond



Ce n'est pas la première fois que l'univers des agents secrets inspire les concepteurs de jeux de rôle. On connaissait déjà, entre autres, *Top Secret (TSR)* et *Mercenaries, Spies and Private Eyes* (jeu très controversé et édité par **Blade**). Pourtant, aucun de ces jeux n'avait réussi à restituer parfaitement l'ambiance de ces milieux interlopes et prestigieux présentés par un certain cinéma de distraction très apprécié du public.

Et voilà que **Victory Games**, firme fondée par des transfuges de la défunte **SPI** et plutôt spécialisée dans les wargames, semble avoir réussi là où ses prédécesseurs avaient relativement échoué.

Nul doute que le thème ait été bien choisi. Le monde de James Bond est bien connu de tous et ne semblait attendre que des créateurs habiles, prêts à transformer en jeu de rôle les aventures palpitantes que près de quinze films à succès ont tirées des romans de Ian Fleming. Et il fallait être habile pour transcrire de façon crédible tous les éléments qui font de l'agent 007 un aventurier hors du commun !

Le résultat ? Un jeu intelligent, simple et cohérent, bourré de ces petites astuces et innovations qui vous font pousser de petits soupirs de plaisir tout au long de la lecture du livret de règles et qui vous donnent envie de vous lancer dans de nouvelles aventures.

But du jeu

Dans *J. B. 007*, les joueurs commencent avec des personnages débutants dont l'ambition est de devenir un jour un agent spécial « 00 », titulaire du fameux « permis de tuer ». Le seul moyen d'accéder à cet enviable statut est de remplir efficacement des missions aux quatre



Auteurs : Gérard Christopher Klug, Gregory Gorden, Neil Randall

Editeur : Victory Games Inc.

Dessinateurs: James Talbot, Stuart Leuthner

par Alain Rodermann et Jean Balczesak

coins du monde, confiées par le M.I.6 (les « services secrets de Sa Majesté »), ce qui procurera le niveau d'expérience requis.

Les personnages

L'une des caractéristiques principales du système de création de personnages est que celui-ci fait très peu appel au hasard.

Une règle optionnelle vous permet de déterminer, dès le départ, quels sont les Domaines d'Expérience (*Fields of Experience*) acquis par votre alter-égo avant son entrée dans les services secrets. Vous saurez ainsi, par exemple, qu'il sait jouer au squash ou au golf, ou s'il possède déjà quelques notions en sciences policières ou en informatique. Ne croyez surtout pas que la pratique d'un sport mondain soit sans intérêt, il peut un jour s'avérer utile de pouvoir briller en société.

Ensuite, vient la phase sérieuse de la création. Il s'agit maintenant de « construire » littéralement votre personnage en dépensant un quota de 3 000 « points de génération ».

Ces points servent :

- à augmenter les attributs de base de votre espion (Force / Dextérité / Volonté / Perception / Intelligence) dont la valeur de base est de 5 mais dont les maxima ne peuvent excéder 15. Inutile de préciser qu'il en coûte très cher de créer un super-homme et qu'il vaut mieux garder des points pour les autres étapes du processus de création.

- à déterminer les caractéristiques du physique de votre personnage (Poids / Taille / Apparence). Moins vous emploierez de points à ce stade de la création et plus votre personnage sortira de l'ordinaire et sera donc repérable (imaginez un géant blond de plus de deux mètres et appréciez ses chances de réussite s'il est envoyé en mission en Chine Populaire...). Heureusement, c'est en dépensant ce qu'il faut de points de génération que vous pourrez façonner un personnage d'autant plus efficace qu'il sera « anodin ». Il faut noter que la beauté ou la laideur peuvent influencer sur la célébrité (exprimée en « points de Gloire » ou *Fame points*). Et Dieu sait comme il peut être parfois désagréable de voir tout le monde se retourner sur votre passage, surtout lorsque vous voulez voyager incognito. Cette célébrité pourra progresser au cours des aventures et n'aura le plus souvent pour effet que de mettre des bâtons dans les roues de ceux qui devraient, par nature, être les champions de la discrétion. Enfin... Tout métier a ses inconvénients...

- à acquérir des Talents (*Skills*) qui seront de la plus grande utilité en cours d'aventure. Quelques exemples pris au hasard :

- * *Sixième Sens* : « Hum ! Hum ! Je sens que je vais avoir des ennuis. »

- * *Charisme* : « Mais puisque je vous dis que j'ai raison ! »

* *Séduction* : « Allons Natacha, où disais-tu que sont cachées les rampes de lancement de ces missiles ? »

* *Cryptographie* : « Ah, là j'en suis sûr, W5G%!! peut être traduit par "bonjour". Continuons... »

* *Plongée sous-marine* : « Eh, eh... gloub... je... gloub... t'aurais maudit... gloub... espion ! »

Sans parler de tous les talents ayant trait à la conduite de divers véhicules, à la poursuite (sur terre, sur mer et dans les airs) qui ont autant d'importance dans le jeu que dans les films.

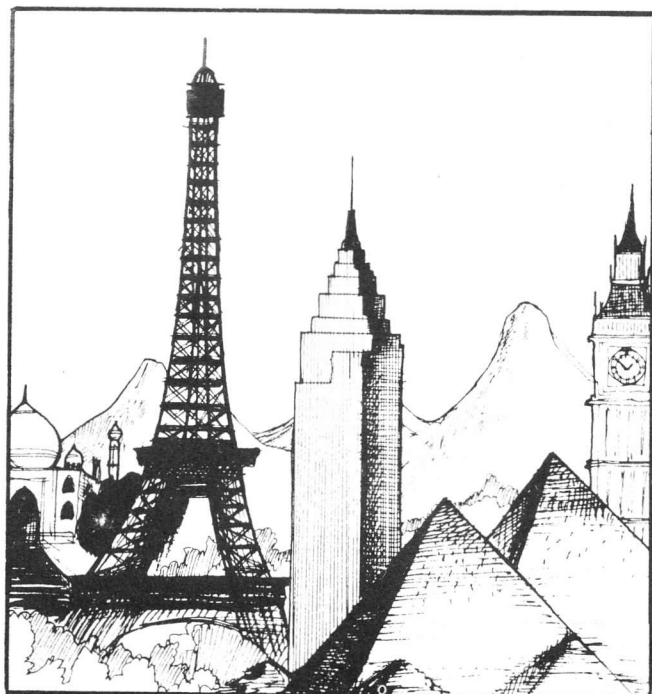
Enfin, après avoir dépensé tous les points de génération, il est possible d'en récupérer quelques-uns en attribuant une ou plusieurs faiblesses à l'agent secret, ce qui aura également pour conséquence de lui donner certains traits de caractère intéressants à jouer. Exemples : « *Goût prononcé pour les personnes du sexe opposé* » (LA faiblesse de James Bond, on s'en doutait), « *Passion du jeu* », « *Attrance pour les drogues* », etc.

James Bond 007 n'a pas pour but d'être une simulation d'un réalisme absolu. C'est bien plus un système de jeu permettant de reproduire, avec leur côté « merveilleux », les aventures d'espionnage telles qu'elles sont présentées dans les romans et dans les films. C'est ce que traduit la présence de Points d'Héroïsme (*Hero Points*) qui ne sont pas sans rappeler des jeux comme *Call of Cthulu* ou *Tunnels and Trolls*. Ces points sont acquis par un personnage lorsqu'il réussit une action de jeu avec brio. Ils permettent aussi à l'arbitre de sauver inextrémis un personnage en très mauvaise posture. Le grand Bond lui-même ne se serait sans doute jamais sorti des trois quart des aventures qu'il a vécu s'il n'avait pas eu cette étonnante Baraka qu'on lui connaît.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser de prime abord, la création d'un personnage reste simple et rapide. Elles constitue une distraction en soi, car il est très agréable d'être le maître du façonnage et de l'optimisation de son alter-égo. Comme tous les joueurs sont logés à la même enseigne, il n'est plus possible d'accuser les dés pour justifier ses faiblesses.

Le système de jeu

Répétons-le : *James Bond 007* est un jeu simple. Pourquoi ? Eh bien parce qu'il n'utilise qu'un seul et même



système pour résoudre toutes les situations pouvant se présenter en cours de partie. Ce n'est pas une véritable nouveauté, mais ici ça marche formidablement bien !

Tout fonctionne à partir de deux tables simples et faciles à utiliser.

La première, la *Table de Multiplication* (drôle de nom...), permet de déterminer les chances qu'a un personnage de réussir une action (tirer, nager, conduire, etc.). Elle établit une corrélation entre son habileté dans le domaine en question et la difficulté relative de la tâche entreprise, telle qu'elle a été déterminée par le Maître de Jeu. Il ne reste plus alors au joueur qu'à lancer un D 100 dont le résultat est interprété en consultant la deuxième table.

Cette deuxième table, la *Table de Qualité des Résultats* (*Quality Results Table*) est un agréable palliatif au système généralement lourd de Coups Critiques et Maladresses.

Ainsi, l'arbitre dispose d'une certaine liberté de jugement et d'un moyen de résoudre sans arbitraire une situation qui n'est pas expressément prévue par les règles. Un procédé élégant qui confère une grande souplesse au jeu.

Le système de combat utilise des rounds de 5 secondes et ne se distingue pas par une exceptionnelle originalité. Par contre, et ça c'est original, les personnages ne sont pas dotés d'un potentiel de points de vie. En effet, s'ils sont blessés en cours de combat, ou autrement, les dommages qu'ils reçoivent sont exprimés en niveau de gravité de blessures : blessure légère, moyenne, grave, incapacité totale et mort. Ce système rappelant celui de *Azhanti Highs Lightning* de GDW est une excellente idée. Il permet au joueur d'incarner véritablement son personnage blessé sans l'astreindre à une comptabilité héritée des wargames (qui est, convenons-en, relativement irréaliste : « Mais si, je peux encore courir, il me reste deux points de vie ! »).

Le reste...

Pas de doute, le livret de règles est bien rempli. En plus des conseils classiques, mais bien utiles, au Maître de Jeu, on y trouve notamment une section concernant l'équipement dont peuvent disposer les agents secrets. On y découvre un matériel moderne et sophistiqué, qui comprend, bien sûr, les célèbres gadgets conçus par le Q service et réservés aux missions très spécialement dangereuses de certains agents. De nombreuses illustrations, précises et évocatrices, donnent envie de pimenter subtilement les scénarios en introduisant des curiosités comme le *parapluie bulgare*, le *stylot pistolet* ou la *cigarette lance-fusée*.

On peut aussi trouver une quantité de détails du plus haut intérêt sur les *Organisations* malfaisantes qui s'activent dans l'univers des aventures de James Bond : Le *TAROT*, le *SMERSH*. Sont aussi décrits les principaux personnages, alliés ou ennemis, rencontrés dans les films par le plus célèbre des agents secrets, tels que Goldfinger ou Pussy Galore...

Sont également proposées des cartes succinctes des hauts-lieux de l'espionnage international de luxe (Hong-Hong, Paris, Rio, etc.) et une aventure en solitaire, « *l'île du Dr No* ».

En conclusion

James Bond 007 n'a quand même pas que des qualités. En plus de son prix relativement élevé (merci Mr \$!), d'un système de « poursuite » assez lourd et peu pratique, il faut signaler que c'est un jeu ouvert qui exige pas

mal de savoir faire de la part du Maître de jeu et que son thème risque de ne pas intéresser grand monde. Mais il n'est pas désagréable, pour une fois, d'évoluer dans un univers mondain où l'argent coule à flots et où les Maserati et autres Lamborghini tombent rarement en panne (signalons qu'un chapitre entier est consacré aux jeux de casino et à leur simulation en cours de partie).

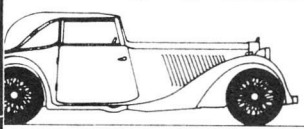
C'est donc surtout un jeu attrayant et distrayant, qui ne conviendra sûrement pas aux amoureux et autres adeptes du simulationnisme scrupuleux, mais qui atteint parfaitement le but qu'il s'était fixé. Il fait partie de cette nouvelle génération de jeux de rôle qui veut laisser la plus grande part possible à l'imagination sans la brider dans un système de règles contraignantes. Si sa simplicité l'éloigne du réalisme, elle reste merveilleusement cohérente et agréable à jouer.

Les suppléments

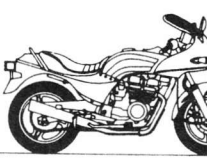
Le *Q Manual* est un catalogue complet d'armes, de véhicules, de gadgets et autres appareils et denrées utiles. Abondamment illustré par des croquis du genre « dessin industriel » qui valent tous les discours du monde, il est aussi bien présenté que le livret de règles lui-même.

Le *Game Master Pack* contient, entre autres, un écran de Maître de jeu et des figurines en carton pré-découpées. C'est là son principal intérêt. Absolument dispensable.

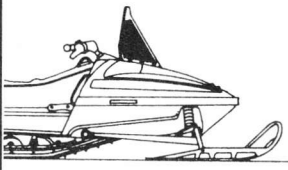
Octopussy et *Goldfinger*, ainsi que bientôt *Dr No Adventure*, sont des scénarios soigneusement présentés qui contiennent des instructions pour modifier l'intrigue de base si on veut jouer avec des personnes qui ont déjà vu le film correspondant. □



MARK II CONTINENTAL BENTLEY
Bond's beloved Bentley is a classic car with age. 007 had his car customized, of course, but has ever completely satisfied his exacting Bentley was equipped with an Arnott supercharger for increased performance but also increased the maintenance. Bond finally released his Bentley when the maintenance made continued operation prohibitive.



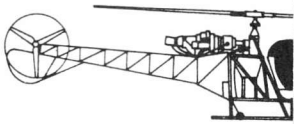
GPz-70
For a motorcycle, the GPz-70 is easy to maneuver, with a 70 cc four-cylinder engine. A little practice GPz-70 rider to pull tight turns at speeds which are dangerous for a car to follow. There is an additional modification for the operator of a GPz-70 whenever the rider is riding either a Quick Turn or Double Back maneuver. The rider can ride at a time.



POLARIS INDY 600
Not all chases on snow need be on skis. A snowmobile can float over the snow at 100 mph is always fast. The Polaris Indy 600 has independent front and rear suspension and disc brakes allow the Polaris Indy 600 to stop short order on snow; if the driver is forced on the snowmobile is not supposed to run, the snowmobile can even more quickly — whether the driver likes it or not — characters can ride the snowmobile at one time.

LES

SA 315B LAMA
The SA 315B LAMA was designed to meet the requirements of the forces, which demanded the helicopter operate in varying environmental conditions. The Lama can fly from humid lowland jungle to mountainous terrain. The Lama set an absolute height record of 40,820 feet. It established a new altitude record for landings and takeoffs at 16,000 feet above sea level (it can thus work in the Himalayas). These figures are considerably higher than the Lama's service ceiling of about 18,000 feet, a record which could be exceeded only by the combination of an SA 315B and a superbly tuned aircraft.

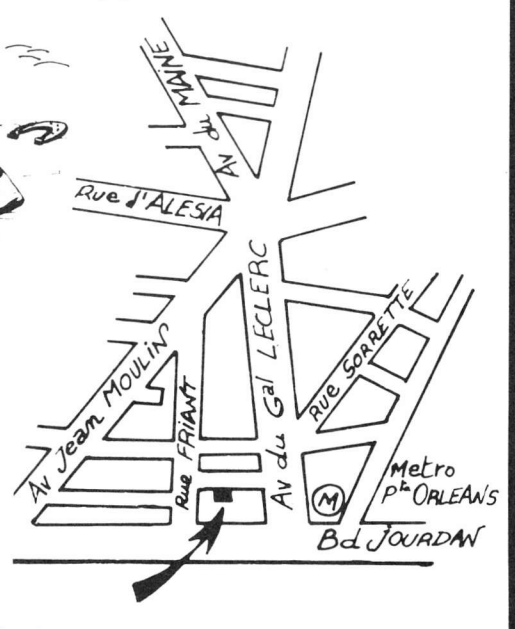


The SA 315B LAMA holds the pilot and four passengers (one next to the pilot, and three side-by-side in back), and is still capable of carrying a thousand pounds of externally slung cargo. The main rotor diameter is 36 feet 1.75 inches.



MOI, J'ADORE LES JEUX DE RÔLE, LES WARGAMES ET LES JOUEURS TÊMÉRAIRES (BIEN CUIITS)... ALORS JE VAIS CHEZ STRATEJEUX Pte D'ORLEANS.
J'Y AI TROUVÉ AUSSI UN CHOIX ÉTONNANT DE FIGURINES.
13 rue Poirier de Narçay
75014 PARIS. Tel: 545 45 87

*pour fêter sa
nouverture, STRATEJEUX
fait participer ses visiteurs à une
mini-tombola... des jeux à gagner!
Venez vite...*



Map showing the location of Stratejeux at the intersection of Rue Poirier de Narçay and Rue d'Alesia. Other streets shown include Av Jean Moulin, Rue Friant, Av du Gal Leclerc, Rue Sorbette, and Bd Jourdan. A Metro station (Pte D'Orleans) is also indicated.



MEGA

par Christian Rossiquet

Auteurs : Michel Brassinne, Didier Guiserix
Editeur : Jeux & Stratégie (hors série)
Dessinateurs : Verlhac, Arno, Claude Lacroix

Aux environs du 15 février est sorti le jeu de rôle le moins cher du marché : *MEGA* (pour *Messagers Galactiques*), qui est aussi le troisième JdR français. En effet, le numéro hors-série février-mars de *Jeux & Stratégie*, vendu dans les librairies, offrait l'ensemble des règles de *MEGA* pour 25 F seulement.

Sa présentation, sa conception, le ton employé (pédagogique), tout montre l'intention d'atteindre le fameux grand public qui a jusqu'à présent boudé les JdR. On peut se demander si c'est un projet réaliste, et seul l'avenir nous le dira, mais en tous cas l'objectif poursuivi est séduisant.

Sur les 120 pages que contient la revue, environ le tiers est consacré à quatre scénarios « prêts-à-jouer », et le reste aux règles proprement dites. L'ensemble est agréable à l'œil, abondamment et joliment illustré.

Sur le plan technique, un personnage de *MEGA* est défini entièrement par dix caractéristiques, dont cinq « physiques » (*Perception, Réflexes, Force, Vitalité, Adaptation*) et cinq « psychiques » (*Intelligence, Décision, Volonté, Equilibre, Communication*). Ces caractéristiques sont tirées aléatoirement avec 4d6, mais la règle prévoyant de tirer systématiquement trois personnages avant d'en choisir un, la moyenne des aventuriers passe de 14 à 15, alors qu'en théorie, « l'homme de la rue » a une moyenne des caractéristiques inférieure à 10. Cela a son importance car le principe de base de *MEGA* veut que toutes les compétences d'un personnage (désarmer un piège, détecter une présence, etc.) dépendent strictement, par une formule simple, de ses caractéristiques. Autrement dit, et pour prendre un exemple, deux personnages ayant, à un moment donné, les mêmes scores en Adaptation, Perception et Vitalité, auront exactement le même pourcentage d'Escalade (qui est 60 % pour un personnage débutant moyen), peu importe leur expé-

rience passée. C'est un système simple, très simple, peut-être même *trop* simple ?

Le combat comporte trois niveaux de « réalisme » (de même le système de magie), le premier revenant à comparer un jet de 4d6 à la Force du défenseur, puis en cas de réussite, rejouer 1, 2 ou 3d6 (selon la différence obtenue) ce qui, par lecture sur une petite table simple, donne les dégâts en points de Vitalité enregistrés par le défenseur. Les niveaux suivants font intervenir, toujours de manière simple, les armes, les armures, et l'engagement physique comme modificateurs. Lancer des sortilèges coûte des points de Volonté et peut faire perdre des points de Vitalité ou d'Equilibre à la victime. Tout cela est assez aisément récupéré par le repos. Après chaque aventure, un système simple de points d'expérience (pour les compétences réussies et pour la mission) permet à chaque joueur d'augmenter (lentement) certaines de ses caractéristiques, et par là, nombre de ses compétences.

Le décor dans lequel évoluent les personnages de *MEGA* est original et prometteur : ceux-ci sont les « cobayes » que teste une *Assemblée Galactique* avant de se prononcer sur l'admission de la Terre dans la *Confédération interplanétaire* ! Un réseau de points de transit leur permet de s'aventurer dans n'importe quel lieu, en n'importe quelle époque, réelle ou fabuleuse, dans n'importe quel univers ! Cette situation est à la fois formidablement ouverte (davantage même que dans un JdR de Science-Fiction) et un peu limitée dans les règles parce qu'il n'est nulle part question de la vie privée des personnages en dehors des missions. Cependant la possibilité de jouer un *résident* (c'est-à-dire un personnage enfermé dans une époque donnée) à l'intérieur d'une campagne de type classique est suggérée.

Autre idée originale : le *Transfert* est le pouvoir donné aux aventuriers de *MEGA* de transférer leur esprit dans le corps d'une créature non-consentante (pour le contrôler) au prix de quelques points de volonté (de 3 à 7 en moyenne pour les cas courants). Utilisée de façon astucieuse et intensive, cette faculté peut faire tourner court bien des scénarios classiques, surtout avec la possibilité des *réminiscences* de la victime. Dommage qu'il ne soit pas dit un mot du temps nécessaire au transfert, ni des

souvenirs de la victime après le retour de transfert, ni des transferts entre personnages...

Les fiches de personnages et de résidents sont claires et bien commentées, malgré certaines imperfections. Une quarantaine de fiches de *résidents standards* mêle des animaux sauvages, de familières créatures mythiques (elfes, dragons, etc.), des morts-vivants, et quelques créations originales.

Certains chapitres (*Introduction, Qu'est-ce qu'un JdR, Créez votre scénario, Conseils pratiques*) ainsi que certains paragraphes isolés (en tout une vingtaine de pages) sont plus particulièrement destinés aux joueurs et meneurs de jeu débutants. Ils sont généralement bien inspirés et s'avèrent précieux pour le novice. Le plan donné en encart, en couleur, peut être utile, même s'il n'est pas « inépuisable » (sic !).

Les quatre scénarios proposés (*Rapts à Gestrac, Les Croisades ont atterri, Le Ganymédien égaré, Mission sur Valir 4*) sont eux aussi originaux, intéressants, variés et agrémentés de descriptions fournies. Ils paraissent cependant un peu complexes pour un MJ débutant, surtout le troisième qui est particulièrement ouvert (et pour lequel d'ailleurs il manque les points d'expérience que vaut la mission).

Voilà. Ce banc d'essai aurait pu s'arrêter là, rester sur la bonne impression générale que laisse une lecture rapide de *MEGA*. Hélas, une seconde lecture, plus attentive, et l'usage des règles font apparaître nombre de défauts, mineurs certes, mais dont l'accumulation donne une désagréable impression d'inachevé, de bâclé, et de **règles non-testées**.

La première mauvaise surprise est dans le sommaire : sous le titre « Les Résidents », nous lisons : « ... Il vaut mieux connaître leurs caractéristiques avant de les rencontrer » ! *Vraiment ?* Qui conçoit les JdR de cette façon ?... Passons. Peut-être un lapsus. Dans le même style, pourquoi avoir consacré presque deux pages aux « conflits entre personnages » ? Une telle insistance (maladroite de surcroît) peut dérouter un joueur novice. De même, on ne nous dit jamais comment les personnages des joueurs devraient se comporter pour plaire à l'*Assemblée Galactique*, ce qui pourtant, vu la situation, semblerait assez primordial...

Il paraît a priori logique que les tables de combat indiquent des dommages proportionnels à la différence entre le jet d'attaque (4d6) et la Force de l'adversaire, mais malheureusement, malgré les apparences, un rapide calcul montre que la moyenne des dommages quand cette différence est la plus forte (7 et +) est inférieure à la moyenne des dommages pour une différence moyenne (entre 3 et 6) [1]. D'ailleurs, la caractéristique Force est beaucoup trop mise à contribution : elle représente, en plus de la puissance musculaire, l'équivalent du souffle et de la fatigue (qui sont confondus sans vergogne), de l'expérience au combat, de la résistance aux chocs de projectiles, de la résistance aux sortilèges offensifs « physiques », etc. Ou est passé l'équilibre du jeu ? Pour en finir avec les combats, combien de débutants pleins de bonne volonté seront découragés par les « explications » plus qu'embrouillées sur les combats à plusieurs, la récupération pendant les haltes, les jets de projectiles (il est possible de lancer un banc sur quelqu'un non protégé, de ne pas le rater, mais de ne pas lui faire mal !)... Certaines notions apparaissant sur les fiches de résidents, comme le « nombre de dés jetés » et le « bonus d'esquive » ne sont définies nulle part ! Il y a de quoi être étonné, par exemple, quand on s'aperçoit (page 26) qu'un « homme de la rue », moyen (Décision = Réflexes = 10) a une vitesse de fuite... *nulle*, et surtout qu'un aventurier moyen (D = R = 15) fuit à 10m/s (soit le

Nom : elfes

Type (apparence) : humain, petite taille, oreilles pointues

Milieu(x) : forêts, montagnes, bords de lacs, autres

Solitaire : 20 %

Groupe : 80 % ; **Nombre :** de 3 à 50 indiv.

I 19	P 22	Résistance transfert : 50
D 20	R 19	Vitesse : sol 12; air / ; eau 4; km/h
Vo 20	F 14 (4D6)	Déplacement discret : 35 %
E 14	Vi 12	Mode attaque : arme magique
C 12	A 14	Mode défense : bouclier magique
		Bonus esquive : 2
		Nombre d'attaques/tour : 1
		Taille : 1,20 m; Poids : 40 kg

100 m en 10 secondes, presque le record du monde). Même réaction lorsque l'on note, dans un jeu qui se targue d'être « réaliste », que *tout* obstacle est destructible à coups de poing, pourvu qu'on y mette suffisamment de temps (une porte blindée en acier : 6 coups en moyenne, un sol en béton armé : une trentaine).

La sensation de « bâclé » est accentuée par des contradictions internes, par exemple pour les compétences de perception, entre les définitions (page 15) et les scores des personnages prêts-à-jouer proposés (pages 43-46) [2]. La formule donnant la *résistance au Transfert* (page 37) fournit un score moyen de 180 pour les personnages (ce qui est assez grand pour décourager toute tentative inter-personnage), mais elle n'a manifestement jamais été utilisée pour les résidents standards, dont la résistance est un nombre arbitraire qui varie entre 50 et 100 pour la plupart (ce qui les rend très vulnérables aux Transferts). Dernier détail : quelle est l'utilité de définir des niveaux 0 et 1 (page 23) alors que la grande majorité des aventuriers débiteront au niveau 3, ou 2 pour les malchanceux ?

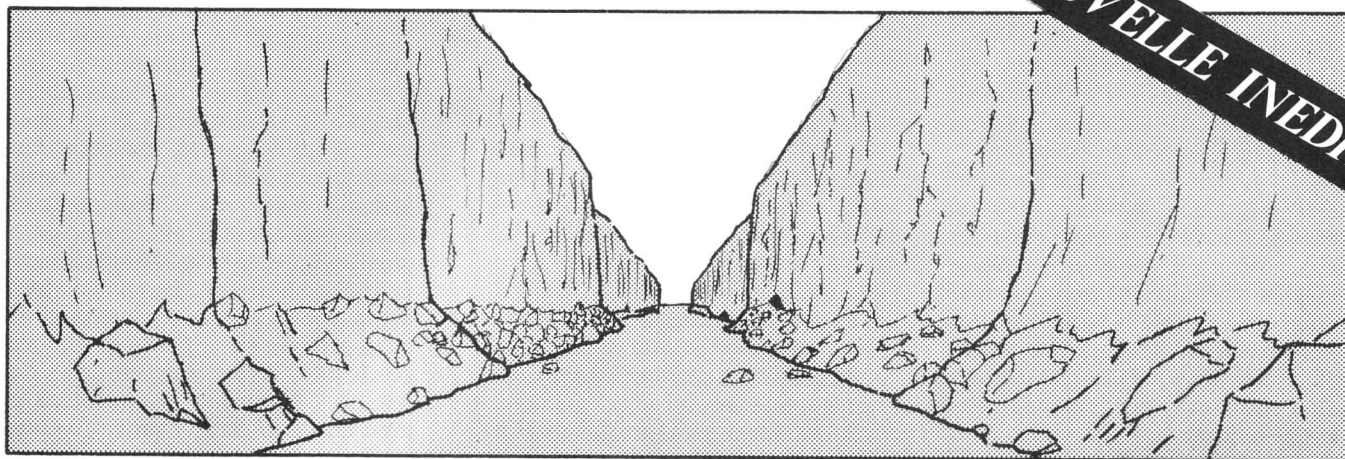
Certes, dans 70 pages de règles, avec des caractères de taille normale, on ne pouvait qu'être elliptique et laisser de côté les sujets annexes, mais tout de même, pas un mot sur les mouvements en combats, l'encombrement, les langages... Est-ce raisonnable ?

Beaucoup de ces erreurs et négligences peuvent être assez facilement corrigées par des MJ expérimentés, qui se référeront à leur connaissance d'autres JdR, mais il était utile de les souligner puisque *MEGA* est censé être particulièrement destiné à des joueurs débutants, qui peuvent aisément se décourager devant autant de problèmes. Souhaitons que des compléments aux règles soient déjà venus corriger le premier tir lorsque cet article sera publié, et que des extensions d'une meilleure facture suivent rapidement. N'oublions pas que tenter d'atteindre le grand public était a priori une entreprise risquée et courageuse. Un peu plus de soin dans sa réalisation n'aurait pas été de trop. □

[1] : Voir page 24. Moyenne de dommages pour une différence de : 1 ou 2 : 2,17 ; 3 à 6 : 2,95 ; 7 ou plus : 2,92.

Chances d'infliger seulement 1 point de dégâts, pour une différence de : 1 ou 2 : 33 % ; 3 à 6 : 17 % ; 7 ou plus : 25 %.

[2] : La compétence « convaincre un résident », apparemment égale à $4 \times (mVo + mC)$ en %, est présente sur les feuilles de personnages mais a carrément été omise dans les définitions page 15.



La Passe

par J.-F. Barthe

Yon Vernaon était chargé de la sécurité du convoi. Les chariots transportaient une grosse quantité d'épices de grande valeur.

Il mordilla nerveusement son abondante moustache rousse. Quelque chose n'allait pas. Ce n'était peut-être qu'une impression, une espèce d'intuition, mais il avait appris à écouter ses pressentiments, ces messages venus de l'inconscient.

Il ordonna une halte d'une heure, et envoya deux hommes explorer la gorge profonde qu'ils devraient traverser plus tard.

De nombreuses questions, toujours les mêmes, encombraient ses pensées. Il s'aperçut que depuis le début du voyage il avait tout fait pour les ignorer. C'était une erreur grave. Il avait fait confiance à sa bonne étoile, comme quand il avait entamé sa carrière de mercenaire sous les ordres de Reichs-le-pendeur.

Sa clairvoyance n'était-elle pas émuée par des années de missions presque toujours couronnées de succès ?

Les questions revinrent, lancinantes.

Pourquoi Andreï le marchand avait-il imposé ce trajet court mais potentiellement plus dangereux que le trajet normal ? Pour amoindrir

ses frais de transport ? Sans doute, mais alors pourquoi lui-même avait-il choisi la vieille route pour acheminer son stock de chaudronnerie ? N'avait-il pas caché l'un des secrets du trajet ?

Pourquoi le marchand avait-il placé ces deux éclaireurs dans le détachement de protection du convoi ? Des neveux qu'il voulait lancer dans le métier, avait-il dit. Mais cela prouvait-il l'existence d'un lien de parenté ?

Plus il y pensait, plus cette affaire devenait floue, évanescence. Il éprouvait la désagréable impression d'être happé par une machine trop énorme pour qu'on puisse la voir complètement.

Instinctivement sa main droite chercha l'objet, protégé à l'intérieur de sa cuirasse. Il était toujours là, évidemment.

C'était un petit talisman utilisé pour de puissants exorcismes. Une sorcière le lui avait confié quand elle avait appris qu'il se rendait à Léanthor. « Va, avait-elle dit, et remets ceci à Yant'l le prêtre de la part de celle-qui-connaît-Le-NOM. Ceci sauvera la ville de l'horreur qui prélève toutes les nuits de sauvages tributs sur les populations. Pars et fais vite ! ». Elle lui avait alors révélé de si noirs et si terribles

secrets que ses nuits étaient encore peuplées de rêves furieux et vociférants.

Et s'il n'arrivait pas à destination ! Quelque chose de sombre et de glacé serra son cœur. La peur aux dents jaunes venait de le mordre sans retenue !

Oh, il ne craignait rien pour lui-même ; il était si peu attaché à sa propre vie... Non, il pensait surtout aux trentes convoyeurs, aux vingt cavaliers sous son commandement, aux deux éclaireurs, à Kayint le cuisinier qui ratait tous ses plats mais qui ne supportait pas qu'on en parle, à Terren le maréchal ferrant et à Yain, son fils, sans qui le convoi se serait plusieurs fois désagrégé chariot après chariot.

Et surtout il y avait Leanthor, la ville-temple qui attendait, nichée dans l'angoisse, la délivrance. Toute une citée hantée par... Il tenta vainement de chasser l'image qui venait de s'imposer à lui.

*
* *

Le soleil froid de l'automne éclairait magnifiquement les parois de calcaire du canyon. Des arbustes maigres poussaient parfois sur la paroi vertigineuse, jetant ici et là des touches de couleurs vives.

Un tumulus minéral ayant résisté à l'érosion se détachait avec une netteté surnaturelle sur le bleu intense du ciel.

A quelques mètres de là, trois hommes tentaient d'harponner quelques truites en plongeant leurs lances dans le torillon. Chaque jet était salué soit de sifflets admiratifs, soit de ricanements moqueurs. Il ne restait presque rien de la puissante

rivière qui avait jadis creusé la roche.

Les éclaireurs revinrent peu après l'heure du cri sacré. Ils affirmèrent avoir atteint la sortie du canyon sans danger notable.

— « L'endroit est un couloir assez large qui se rétrécit en un point », dit Kaich le plus jeune des deux. « Certains rochers peuvent se détacher et rouler sur nous, mais le risque est faible. Nous aurons atteint la sortie dans quelques heures. Nous devons passer sur des galets roulants. Pour le cas où nous serions bloqués dans la passe, il y a des cavernes naturelles. Anthiem et moi en avons reconnues deux qui sont assez grandes pour nous abriter. Des sentiers naturels permettent de sortir rapidement du couloir à pied ou à cheval ».

Yon Vernaon se représenta mentalement le canyon. Il reconnut dans les indications reçues le site idéal pour dresser un guet-apens. Son pressentiment se mua insensiblement en angoisse.

— « Avez-vous vu des hommes ? Des bergers ? » demanda le capitaine.

Les deux éclaireurs s'entre regardèrent.

— « Non personne ! » répondirent-ils finalement.

— « Très bien. Allez vous nourrir, et annoncez que nous repartons dans un quart d'heure » grogna le mercenaire.

En vérité, Yon Vernaon ignorait encore s'ils allaient traverser la passe ou rebrousser chemin. Sa mission l'obligeait à aller droit devant lui. Son intuition le freinait. Aucun élément ne venait étayer ses impressions.

Quand il fut sur le point d'annoncer le demi tour prudent qui s'imposait, il prit conscience de la présence d'un objet dans son poing crispé. Il ouvrit la main. Au creux de sa paume reposait le petit talisman. Il n'essaya pas de lutter contre la nouvelle décision qui venait de s'imposer à lui. Debout sur les étriers, il hurla à l'adresse de la petite troupe :

— « En avant, fils des Hurrites, A Leanthor !... » Un instant il se demanda si son hésitation avait été ressentie par le groupe.

Le convoi s'ébranla lourdement.

Yon Vernaon scrutait attentivement les parois rocheuses parcourues de ravines terreuses, fruits de récents éboulements. Un vent aigre venant du nord y soufflait en rafales depuis quelques minutes.

Depuis un moment il observait

d'imperceptibles mouvements dans les rochers. Une embuscade !

Le capitaine n'avait pas donné l'alerte. A cent mètres de là se trouvait une des cavernes annoncées par les éclaireurs. Il comptait s'y retrancher. Très probablement, ces bandits, des montagnards révoltés, n'étaient pas équipés pour tenir un siège durable. C'était là leur unique chance.

Mais avant tout il fallait éviter toute panique. Et attendre les chariots qui gravissaient péniblement la faible pente de galets.

Alors les assaillants jusqu'alors accroupis derrière les rochers se redressèrent dans un silence total. Leurs écharpes noires, qui recouvraient une partie de leur visage, claquaient comme autant de bannières dans le vent à présent glacé. Tous portaient le gilet en peau de mouton teint de couleurs vives de la tribu des guerriers Bykhutt, éternellement en guerre, comme l'exigeait leur mode de vie. Deux hommes sur trois portaient sur la poitrine un carquois rouge décoré de clous peints. Chacun contenant de courtes et lourdes blessures qu'elles infligeaient immanquablement.

Un homme se détacha.

Le convoi était à présent tout à fait immobile. Yon Vernaon ressentit nettement la peur qui venait de s'emparer de tous. Il savait qu'elle s'accrocherait à eux comme un chien hargneux ; le temps que durerait cette situation d'expectative.

Le chef des bandits exhiba un javelot trapu :

— « Oh Thamyr, fils de Nachor et d'Aby-phreim, nous sentons ta force en nous, et nous te remercions de nous accorder ta confiance. Ton peuple t'offre ce combat. » Il étendit sa main vers le convoi et reprit.

— « Vois ! Nombre de ces hommes sont de valeureux guerriers ! Nous te les remettons car ton souffle est sur eux ». Il se retourna. Un autre homme se tenait à ses côtés. Il portait une lourde jarre de terre cuite. Le chef y plongea la main et en retira une poignée de poussière ou de cendres et la lança sur la troupe.

— « Ainsi je vous bénis ! Vous êtes désormais purifiés et prêts à connaître la grâce de Thamyr ». Puis il trempa la pointe de son arme dans la jarre et attendit.

Le temps d'un chant de merle, chacun resta immobile et silencieux, puis le chef des attaquants reprit :

— « Hé bien, Yon Vernaon ? Pourquoi ne pries-tu pas pour nous ? Ne t'ai-je pas rendu honneur ? N'as-tu pas été salué selon

les rites de la guerre ? »

Le capitaine sursauta quand son nom fut prononcé. Il comprit alors que le marchand avait sciemment sacrifié le convoi pour d'obscur raisons qu'il ignorait et que, selon toute probabilité, il ignorerait toujours. D'une main sûre il maîtrisa son cheval qui piaffait.

— « Tu es Sogol, bâtard du serpent et de la hyène. Des chiens forment la bande que tu commandes, et ta cervelle est si petite que tu les confonds avec des loups de bataille ! Pourquoi empêcherai-je mon cheval d'écraser un ver de ton espèce, et pourquoi affronterai-je la colère des Dieux qui s'abattraient sur moi et ma famille pour le cas où je viendrai à leur offrir un si misérable présent ? »

Le militaire savait qu'il n'y avait pas pire insulte pour un montagnard que de nier sa valeur de combattant. Ce serait un combat sans merci. Mais qu'avait-il à perdre ? L'expédition entière avait été vendue et amenée dans un guet-apens.

— « Je regrette cette attitude, Yon Vernaon ! » reprit Sogol. « J'ai sincèrement beaucoup d'estime pour toi ! Epargne ta vie et celle de ce groupe. Rends-toi sans combattre ! » La voix du bandit rebondit contre les parois de la passe.

Le capitaine fit faire un pas à sa monture. Son rire grave et amer monta lentement et roula sinistrement dans le couloir de rochers. Alors il tira son épée. La lame sortit en grinçant du fourreau. Comme toujours, ce son l'électrisa. Le rire cessa brusquement et fut soudain remplacé par un hurlement tellement chargé de sauvagerie que ses propres hommes demeurèrent interdits.

Puis il y eut une première volée de flèches.

Une seconde, Yon Vernaon ferma les yeux. Une seule et étrange pensée lui vint à l'esprit : « Quelle splendide journée !... » Puis il chargea en hurlant sur les deux éclaireurs. « L'enfer pour les traîtres !... »

Kaich, le plus jeune, fut foudroyé d'un seul coup d'épée qui lui ouvrit la nuque. Surpris, il n'avait pas eu le temps de faire faire demi-tour à sa monture.

Il y eut un lourd bourdonnement. La grosse balle de pierre vint le frapper à la tempe. Son casque le protégea partiellement. Assommé, il s'affaissa lourdement sur l'encolure du cheval, avant de glisser et de déchausser les étriers.

Il tenta de se redresser et chercha

à tâton son épée, qui lui avait échappée.

C'est dans cette position qu'il reçut la mort... un épieu à la pointe renforcée de bronze travaillé, le frappa dans le dos. Une douleur écarlate monta en lui, et éclata en un paroxysme de souffrance. Puis l'inconscience répandit sur lui son baume tiède et réconfortant. « La mort est douce... » pensa-t-il.

Pourtant Yon Vernaon n'était pas mort.

*
* *

Son agonie dura longtemps. Elle dura jusqu'à ce qu'il perçoive deux voix à travers les ténèbres qui l'environnaient.

— « Regarde ! Celui-ci est encore vivant ! ». Il y eut des pas. Des galets roulèrent.

— « Moui... Pas pour longtemps ! » décréta l'autre voix, plus rauque, et vaguement ironique.

— « Peux-tu faire quelque chose pour lui ? » reprit le premier personnage.

Il n'y eut aucune réponse audible, Yon Vernaon n'imaginait que trop bien la moue dubitative du second larron. Dans sa main il tenait encore le talisman. Sa bouche était emplie de terre et de sang. Son élocution serait-elle suffisante dans ces conditions ? Il tenta de parler.

— « Remettez ceci... à... Yant'l... Allez à Léanthor... C'est important... jj... jurez ! » La souffrance l'interrompit. Il n'y eut pas de réponse. Transporté par l'inquiétude qui décupla ces dernières forces, il répéta plus fort. « JUREZ ! »

— « Je le jure » fit la voix rauque. Il perçut une brève querelle à voix basse, puis le premier personnage murmura d'une voix mal assurée :

— « Je le jure aussi... »

Dans un ultime effort, le militaire ouvrit les yeux. Les ténèbres disparurent. Sa vision troublée lui révéla un homme grand et moustachu accompagné d'un nain ! « Je délire » pensa-t-il. S'il en avait eu la force, il aurait ri.

Quelques instants plus tard, la vie le quittait.

*
* *

— « Pourquoi m'avoir fait jurer, maudit bonhomme ! Tu sais pourtant que je n'aime pas cela » grogna Faltar.

Shantaï ricana.

— « Faltar, tu manques de cœur ou de discernement, c'est l'un ou l'autre. Cet homme ne survivait qu'à cause de ce bijou, au demeurant sans valeur ! Pourquoi lui refuser de mourir en paix ? Par Sheth voilà une action dont les Dieux nous sauront gré ».

— « Sans doute, mais c'est aussi un fardeau et une responsabilité nouvelle », rétorqua Faltar, décidément bougon. « Enfin, puisque, de toute façon, nous allons à Léanthor... »

— « Ah, pardonnez cher humain et, néanmoins, ami. Nous *allions* à Léanthor. Actuellement nous fuyons le Nord, et je viens de décider que nous n'allons plus à l'Ouest. Là-bas, nous ne récolterions que des soupçons, des interrogatoires et notre peine serait payée en suspicion et en rumeurs désagréables. Désormais, notre direction sera l'Est ou le Sud, à votre convenance ; très cher. »

Faltar laissa éclater sa fureur, et hurla :

— « Mille pardons mon bel ami à la courte mémoire, mais j'aimerais vous rappeler votre serment, qui est aussi celui que vous m'avez fait prê-

ter ! Vous nous avez engagé auprès des Dieux, ne l'oubliez pas ! »

Le rire désagréable du nain retentit une nouvelle fois.

— « Cher Faltar, j'ai plusieurs fois engagé mon âme et ma vie dans des serments jamais tenus, et comme vous le voyez, je suis en pleine forme ! Ironiquement, il fit une brève courbette. Dans le même mouvement il saisit le talisman :

— « D'ailleurs voyez vous-même ! » L'objet vola dans les airs et atterrit dans un fourré, à quelques mètres de là.

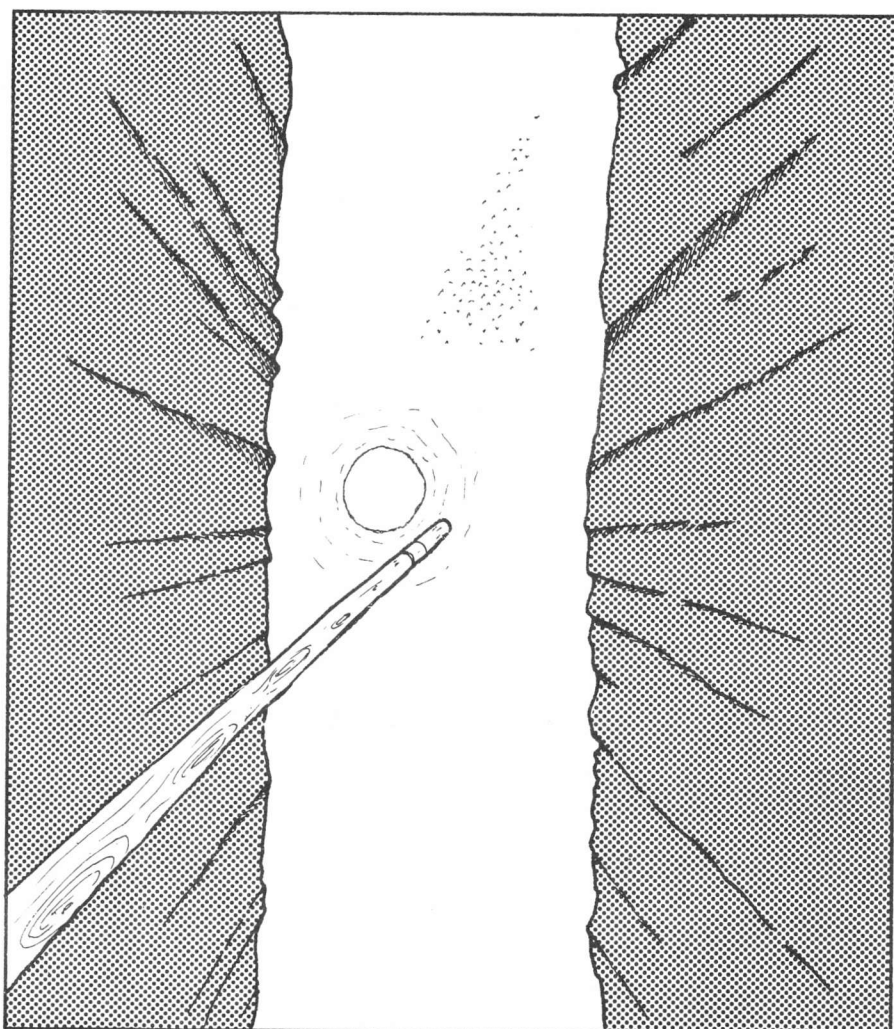
Faltar fit quelques tentatives pour le retrouver mais n'y parvint pas.

En se chicanant, les deux compères prirent la route de l'Est. Après une journée, Faltar avait presque complètement oublié l'incident.

*
* *

Yant'l fut le dernier à périr. En pleurant il vit sa cité disparaître sous les coups d'une « chose » horrible, qui n'avait rien de naturel.

Il ne sut jamais à quel point le salut avait été proche. □



La Quête

par Sylvain Donnet
et Marc Montagne

J'approchais. Je le sentais. Jamais je n'avais ressenti cela aussi fort depuis la première fois. J'avais son image ancrée, là, dans ma mémoire. Un cheval galopant, crinière au vent, entraînant derrière lui une harde d'autres chevaux. Il avait la prairie pour lui tout seul, pour unique royaume. Je courais après, mais toujours il s'enfuyait plus loin. Puis se retournait pour m'attendre. Puis repartait de plus belle, jamais fatigué. Puis...

Je secouais la tête. Ce rêve me poursuivait depuis longtemps. Était-ce une image de ma Quête ou le produit de mon imagination trop fertile ?

« A partir du 4^e niveau, le Paladin a la possibilité d'appeler son cheval de guerre (voir Livre du Joueur). Ce cheval apparaît magiquement, mais pas sous une forme physique véritable. Le Paladin le « voit » magiquement au lieu où il est habituellement, et c'est au Paladin de voyager jusqu'à cet endroit et de gagner sa monture. On peut prendre comme règle empirique que le voyage ne fera pas plus de 7 jours de cheval et que « gagner » la monture ne sera pas une tâche impossible. (...) Une fois capturé ou gagné, le cheval connaît son rôle et ses relations avec le Paladin et le servira loyalement pendant dix ans. Au bout de cette période, le Paladin doit chercher une autre monture car la première est trop vieille pour pouvoir efficacement le servir. » (DMG p18).

J'avais laissé mes amis au Troll Noir. Bien que je n'aimais pas cette auberge à cause de sa fréquentation, elle était la seule en ville susceptible de les accueillir quelques temps. Je pouvais donc être seul et penser poursuivre mes recherches. Pourquoi avais-je pris cette route, puis ce chemin peu fréquenté, longeant à ma gauche un fleuve ? Peut-être parce que j'y croyais, je devais y croire.

Des doutes m'assaillaient. Étais-je digne d'un tel cheval et capable de remplir une telle quête ? Le cheval du Paladin Mahalis ! Je donnerai celui qui me porte actuellement à une âme dans le besoin. Je ne lui avais pas encore donné de nom. Peut-être me le donnera-t-il lui-même ?

Tiens ! Une chaumière. Dans un coin si reculé, si perdu ? Elle ne payait pas de mine. Petite, recroquevillée sur elle-même par le poids des ans, donnant sur la berge du fleuve, elle était triste et sale. Alors que je m'approchais, je vis une silhouette sortir lentement de la maison. Un homme, un vieillard. A l'image de sa chaumière. Il s'arrêta et me regarda approcher. Je m'arrêtai à sa hauteur et mis pied à terre.

« — Bonjour, noble vieillard !

— Bonjour, Mahalis. J'espère que la route ne t'a point éprouvé.

— Je, euh, comment... »

J'étais estomaqué. Comment connaissait-il mon nom ? Encore un tour de sorcier. Décidément, moi et la magie, ça faisait deux. Quoique plus tard, quand j'aurais mérité du Temple et du Mentor...

« — Entre donc te reposer... »

— Mes épaules sont jeunes. Vous portez bien votre âge, noble vieillard, mais n'est-ce pas plutôt à moi de... »

— Mon nom est Halitu. Je t'en prie, entre... »

J'obéissais.

L'intérieur était à l'image de l'extérieur. Sale, en désordre. Mal éclairé par les lueurs faibles et rouges des derniers feux de la cheminée. La misère, quoi ! Je devais faire un geste, aider ce vieil homme, ne pas le laisser dans cet état-là.

Il passa devant moi et m'entraîna vers la seule table de la pièce. D'une main encore habile, il attrapa deux gobelets, une bouteille sur une étagère, la déboucha et s'assit. Je l'imitai. Nous étions face à face, moi un peu bizarre, lui l'air jovial. Il reprit la conversation :

« — Je vis seul depuis si longtemps. Un peu de compagnie me fait oublier mes soucis et ma vieillesse. Pardonne-moi d'être si pressant et si questionneur. Mais j'ai tellement envie de savoir ce qui se passe hors de ma maison... Comment t'appelles-tu, noble voyageur ?

— Mais vous le saviez déjà ! Pourquoi... »

— Pardonne-moi. J'oublie tout si vite. Mais que fais-tu si loin de toute habitation ?

— Je cherche un che... »

— Mais au fait, quelle est ta profession ; enfin, je veux dire, que fais-tu de tes deux mains ? »

Il me tendit un verre plein. Le jeu de ses questions étranges et de mes répon-

ses coupées dura longtemps. Il était avide de tout connaître sur moi. J'étais bien embarrassé de lui répondre. Autant rendre service et soulager les misères de ce monde est un acte que je pratique avec joie et sans rechigner, autant en parler m'est difficile. J'avais l'impression de me vanter, même si ma voix n'en avait pas le ton.

Mes paupières devinrent au bout d'un moment lourdes. Son vin était bon, quoiqu'un peu sirupeux. Je n'entendis presque plus ses questions :

« — N'est-ce pas ambitieux, ou téméraire, de poursuivre un tel but, avec si peu de moyens ? Pourquoi ne cherches-tu pas à... »

Je n'entendis plus rien. Je ne vis plus rien. L'inconscience. La perte de l'équilibre. Le trou noir, froid. Puis, tout à coup, une image fixe me déchira l'esprit. Fulgurante, aigüe. Un cheval blanc... Son galop était suspendu dans l'air. Tout disparut...

Halitu est le gardien de la Première Épreuve. Il est chargé d'accueillir le Paladin et de le déranger par ses questions, avant de l'endormir. Cette épreuve n'est que purement formelle et n'a en principe que peu de conséquence. Halitu juge si le Paladin est digne de poursuivre sa Quête ou non, mais son jugement ne sera pas a priori sévère.

La drogue destinée à endormir le paladin (pendant une demi-heure) est placée dans une boisson qui lui est offerte. Il n'y a pas de jet de protection à accorder. On pourra plus tard en trouver une dose sur une étagère. Prix : 2 500 po sur le marché libre. Le Paladin peut la prendre, la garder ou la revendre. Il ne s'agit nullement de poison.

Je me réveillai brusquement. Il faisait encore plus noir que tout à l'heure. Tout à l'heure ? Combien de temps s'était-il passé ? Une minute, une heure, un jour ? Je ne le savais pas. Halitu avait disparu. J'étais seul...

Mon regard se porta vers la cheminée. Elle était ouverte ! La plaque avait disparu et un passage sombre s'enfonçait de l'autre côté. Diable, qu'était-ce ? Encore de la magie ?

L'image me revint immédiatement à l'esprit. Puis disparut. Réapparut encore. Était-ce la voie ? Je me décidai et me levai. Je n'étais pas encore complètement éveillé et mes pas furent maladroits. Je sortis ma bourse et la laissai sur une étagère. Je n'aurai sûrement pas besoin d'elle là où j'allais. Et la vingtaine de pièces d'or qu'elle contenait lui serait sûrement utile.

Le passage était là, sale, noir. Je dus baisser la tête pour m'engager. Le tunnel s'enfonçait profondément, mais je distinguais une lueur jaunâtre au fond. Je n'aurais pas à chercher de torche. Je sortis Morte Branche de son fourreau et m'avançai en tâtonnant prudemment. Les murs, faits de pierres noires, mal jointes, couvertes de mousse, suintaient l'humidité. J'entendais au loin des gouttes d'eau tomber. Plic, plic. L'endroit n'était pas très rassurant.

C'était bien une torche qui éclairait le passage. Elle était coincée dans un repli de la paroi. Je la pris et continuai de m'enfoncer. Sur le mur, les ombres que projetait ma torche sautaient et dansaient. Le bruit de mes pas se répérait de proche en proche. Bruit sinistre, glacé. Un léger souffle de vent se fit entendre, mais je ne sentis rien sur ma joue. Pas de courant d'air. D'où venait ce sifflement grave, irrégulier ?

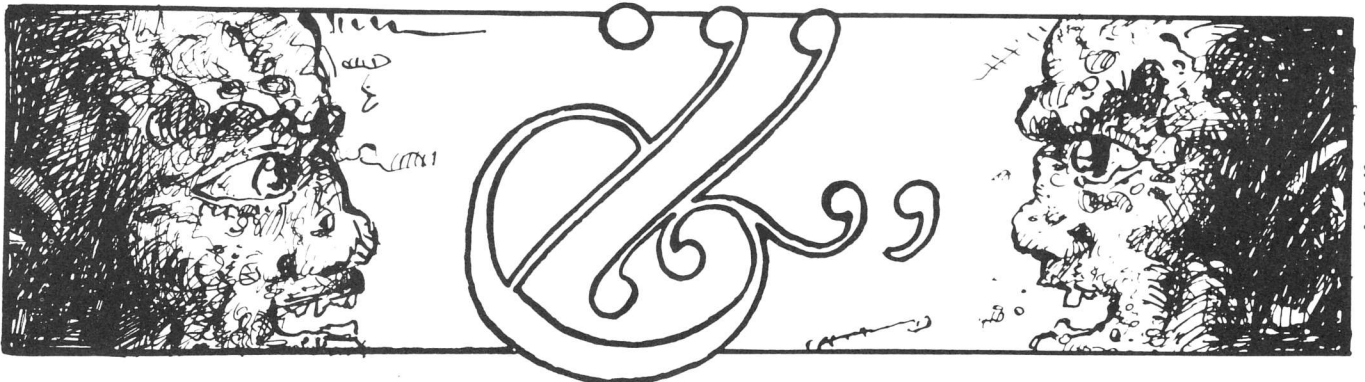
Ma torche diminuait d'intensité. Que se passait-il ? Je regardais attentivement autour de moi, pas très rassuré. Rien. Je serrai encore plus fort Morte-Branche dans ma main.

Tout à coup, un souffle noir et pénétrant passa près de moi. Je m'écartai instinctivement mais c'était déjà trop tard. Je sentis une douleur glacée parcourir mon bras gauche. Je lâchai la torche qui tomba à terre. Heureusement sans s'éteindre. Le souffle, l'ombre, comment devais-je appeler cela, revint sur moi. Je donnais des coups d'épée au hasard pour la maintenir à distance, mais elle me piquait, me mordait de ses brûlures froides et incisives. J'avais mal, très mal. Et je ne pouvais même pas me rassurer en pensant que mes coups portaient. Mais peu à peu l'Ombre s'étiolait, se divisait et devenait moins pressante. Je portais un dernier coup et elle s'évanouit par petits lambeaux, dans un léger sifflement. Je restais là un long moment, reprenant mon souffle et mes esprits avant de ramasser la torche et de continuer mon chemin. Au bout de dix minutes de marche (précautionneuse), j'aperçus une lueur au loin devant moi...

Ombre : classe d'armure : celle du Paladin + 4. Dés de coup : un quart du niveau du Paladin. Attaques : une par round. Dégâts par attaque : le niveau du Paladin en points de coup. Par exemple, si le Paladin est de 5^e niveau, CA3, l'Ombre sera définie comme CA7, 1+1 dés de coup, une attaque à 5 de dégâts. Cette Ombre ne prend que quart de dégât normal (les bonus magiques comptent pleinement). Elle n'est pas considérée comme créature appelée, enchantée ou conjurée. Elle a un alignement Neutre Mauvais (NE). Elle est insensible au feu ou au froid.

La lumière était naturelle, blanche. Le jour sûrement. J'allongeai la foulée. La galerie finissait ! Je voyais le grand jour, la lumière implacable du soleil.

Je demeurais pétrifié par le spectacle. Le passage débouchait sur une vallée, ou plutôt un cirque, un cratère, d'une lieue à une lieue et demie de diamètre. Des parois abruptes, difficilement escaladables (surtout pour moi avec ma cotte de mailles) fermaient complètement la vallée. Le terrain descendait à mes pieds en pente douce. L'herbe était courte et verte. On aurait dit de la pelouse. Elle s'étendait à perte de vue, inondée de lumière. Des bosquets agrémentaient le paysage



et rompaient la monotonie des couleurs et des formes. Mais le plus étonnant dans ce paysage de rêve était cette construction blanche en contrebas à une demi-lieue de moi. On dirait un palais miniature !

Je descendais le versant et dirigeais mes pas vers la bâtisse. Au fur et à mesure de ma progression, le paysage changeait, se précisait : un petit ruisseau d'eau claire à gauche, un buisson de fleurs exotiques à droite, des allées de gravier blanc devant moi. Je distinguais plus nettement le front de ce petit palais. De fines colonnades rompaient la monotonie des murs et des façades. De grandes marches permettaient d'accéder à un parvis. De chaque côté de ma route, de petites fontaines glougloutaient une eau transparente. Je n'avais jusqu'alors pas remarqué la silhouette humaine qui apparaissait maintenant entre deux colonnades. J'aurai juré qu'elle n'y était pas précédemment. Elle était vêtue d'une tige blanche, à liseré rouge. J'approchais encore. C'était un homme. Je voyais maintenant son visage. Il était beau, calme et serein. Il me sourit.

« — Bonjour, Mahalis ! Je m'appelle Xiol Emaris. Bienvenue sur mes terres. Tu as passé la Première Epreuve ! Il te reste à vaincre par ton courage et ta loyauté la 2^e et 3^e Epreuves. Entre donc ! »

J'allais l'interrompre pour lui demander des éclaircissements lorsque je décidais que le moment n'était pas opportun. Je ne comprenais pas le sens de ses paroles. Quelle avait été la 1^{re} Epreuve ? L'Ombre Noire dans la galerie ou le Jeu des Questions chez le vieil homme ? Bizarre...

Si le Paladin fait le tour du jardin autour du palais, il n'y a rien de particulier. Pas d'entrée, les fenêtres sont étroites et hautes. Le parc est magnifique à voir, mais ne comporte aucun élément significatif (pas d'habitant, pas de promeneur, pas d'élément décoratif exotique de par sa conception). Le palais est de marbre blanc.

S'il pose des questions à Xiol Emaris, celui-ci restera pour l'instant évasif. Le joueur doit plus avoir l'impression d'un monologue que d'une discussion. Si par exemple il demande « quelle 1^{re} épreuve ? », Xiol répondra « ta mémoire te fait-elle tellement défaut ? Tu viens de remporter une première victoire sur les forces du Mal ainsi qu'une première victoire sur toi-même ! ».

Je le suivai. Il pénétra dans le palais par une grande porte en bois à double battant. J'entrai à mon tour dans un grand hall. Le changement de lumière m'aveugla quelques secondes. L'étonnante clarté du dehors laissait place à la quasi-obscurité de ce hall. Je clignai des yeux et n'arrivai pas à voir tous les détails, du moins à les fixer pour les noter consciemment. Il m'entraîna sur la gauche vers une porte dérobée et entra. J'emboîtais machinalement le pas. La pièce était plus petite et aménagée comme un salon princier.

« — La lumière du soleil est crue. Reposons-nous et désaltérons-nous quelque peu ».

Sur une table basse, deux coupes à boire et une petite jarre posée sur son socle attendaient patiemment. Il les prit et fit le service.

« — Une des portes que tu vois là » — il désigna l'une des trois portes de la pièce — « donne sur une chambre. C'est la tienne. Tu peux t'y reposer à loisir. Tiens, voilà de quoi te rafraîchir ».

— Merci. Merci beaucoup. Mais je ne me sens nullement fatigué. Serait-il possible d'en venir au sujet principal de ma visite ici, à...

— Bien sûr, bien sûr. Mais ne crois-tu pas qu'un peu de repos te sera profitable ?

— Vous avez peut-être raison. Votre liqueur est délicieuse. »

Je le suivis dans la chambre. Elle était sobrement meublée mais paraissait confortable. Il m'adressa un « A tout à l'heure » et me laissa seul. Le lit était doux et profond. Je n'étais pas habitué à un tel luxe. Je m'allongeai sans me dévêtir et commençai à laisser aller mes pensées. J'avais dû m'assoupir car je rouvris les yeux brutalement. Pourquoi étais-je ici à attendre ? A quoi cela rimait-il ? J'en avais assez de cette comédie. Je me levai et sortis de la pièce. Il m'attendait. Assis dans un fauteuil, un verre dans la main.

« — Déjà remis ? Es-tu sûr de ne pas abuser de tes forces ? »

— Je me sens parfaitement bien. Je désirerais avoir des explications sur ma présence ici. Pourquoi...

— Tu as raison. Allons au but. Je suis Xiol Emaris, gardien de la 2^e et 3^e Epreuves. C'est moi qui suis chargé de te les poser. Commençons tout de suite si tu le veux bien... »

J'acquiesçai. Il continua.

« — Sur le mur se trouve une étagère. Posées dessus, trois cassettes différentes. Chacune contient un message ; un message qui sera pour toi un pas de plus vers la fin de ta Quête. Choisis une cassette et ouvre-la. Une cassette... »

J'acquiesçai de nouveau. Qu'est-ce que cela voulait dire ? Où était la pièce ? Dans le choix des cassettes ? Il y en avait trois : une en bois, une en plomb, une en ivoire ciselé. Ivoire ciselé = décoration riche = ce qui attire l'œil de l'homme en premier. Donc tentation. Mais d'un autre côté, ivoire ciselé = objet d'art = contenu de qualité = message important... J'échafaudai pour les trois cassettes je-ne-sais-combien d'hypothèses, de solutions possibles, d'idées fumeuses.

Il rompit mes méditations : « Tu as tout ton temps. Tu peux réfléchir une minute comme un jour ou un an. Tu as tout ton temps. »

Je décidai de raisonner plus calmement. Et puis au bout d'une minute de ne plus raisonner du tout.

« — Celle en plomb... »

— Comme tu voudras. Ouvre... »

Je m'exécutai. Un papier à l'intérieur : « Le cœur de l'homme est en plomb. Symbole des secrets gardés et de la froideur des sentiments. L'Epreuve n'est pas celle que tu crois. »

Dans la cassette en bois : « L'esprit de l'homme est en bois. Dur et plein de fibres. Il s'enflamme vite et devient charbon noir. L'Epreuve n'est pas celle que tu crois. »

Dans la cassette en ivoire ciselé : « Le sourire de l'homme est pareil à de l'ivoire ciselé. Finement sculpté, compliqué et simple à la fois, on ne sait jamais ce qu'il cache. L'Epreuve n'est pas celle que tu crois. »

Cette Epreuve, ainsi que la suivante, n'ont qu'un but. Provoquer le Paladin par des problèmes de conscience, le déranger. Comme on le verra plus loin, la véritable deuxième Epreuve est le Temps. Xiol Emaris cherche à retenir le Paladin chez lui le plus longtemps possible. S'il reste 6 heures ou plus, le Paladin échoue partiellement dans sa Quête (voir plus loin pour les conséquences).

L'Epreuve n'est pas celle que tu crois ? Comment devais-je prendre cette phrase ? J'attendis un signe, une parole de mon hôte.

« — Bien, passons à la dernière Epreuve. Suis-moi. »

Il m'emmena par la troisième porte dans une autre pièce, plus grande, moins bien meublée. Une tenture blanche et rouge courait le long du mur du fond. Il s'en approcha et en écarta les pans. Une grille, qui séparait la pièce en deux, se dévoila. De l'autre côté, une table, une chaise, un lit — assez sommaire — avec quelqu'un allongé dessus.

« — J'ai fait récemment prisonnier cet homme. C'est un tueur, un piller, un meurtrier même. Il a fait passer par le fil de son épée des guerriers valeureux, mais aussi des femmes, des enfants et des vieillards. Il n'a ni Dieu, ni Loi. Si, une seule : survivre. Mais depuis qu'il est prisonnier, il prétend avoir ouvert les yeux et désire se repentir. Il ne volera plus, ne tuera plus. Son désir est peut-être sincère, mais son passé pêche lourdement contre lui. Que dois-je faire ? Le croire et le libérer ? Le tuer à cause de son passé ? L'emprisonner à vie, alors que cela risque de ne servir à rien ! Il dort actuellement. Je te laisse seul avec lui. Tu peux le réveiller et le questionner. Tu as tout ton temps. Je te laisse. »

Xiol quitta la pièce. J'attendis une minute avant de bouger. J'étais songeur. Comment pouvais-je résoudre un tel cas de conscience ? Je décidai de le réveiller. L'homme maugréa, bougea et ouvrit un œil. Il me vit et se leva lentement de sa couche.

« — Qui es-tu ? » me demanda-t-il.

« — Je te retourne la question.

— Mon nom est sans importance. Disons, Lancil...

— Eh bien, Lancil, je suis venu te poser quelques questions.

— Vas-y, parle, je te répondrai si je le peux. »

Cette épreuve, bien qu'elle soit en elle-même sans conséquence, est destinée à poser un véritable problème de conscience au Paladin. Le prisonnier discutera, bon gré, mal gré, avec le Paladin, et répondra à toutes ses questions. Il veut se repentir, oublier tout son passé et mener une existence tranquille (pas forcément exemplaire). En contrepartie, il lui avouera, si celui-ci le questionne suffisamment, les pires méfaits qu'un meurtrier ait pu commettre. De quoi faire pâlir un simple tueur sans ambition !

Mes réflexions n'avançaient pas. J'étais avec lui depuis trois heures et je raisonnais de moins en moins clairement. Certaines descriptions de ses actions passées étaient dures à entendre (j'ai failli touter de l'œil par moment), mais d'un autre côté, son repentir paraissait si sincère...

Je sortis de la pièce sans dire un mot. Perdu dans mes pensées. Xiol attendait, tranquillement assis. Je fis mine de ne pas le voir et allai dans ma chambre pour m'allonger. Peut-être qu'un peu de repos me ferait du bien ? J'entendis Xiol me parler dans mon dos : « Raisonne calmement ! Tu as tout ton temps. »

Le temps passa. Lentement. Comme un lac qui se vide goutte à goutte. J'étais de plus en plus torturé. Que décider ? Pourquoi la décision que je prendrai dans une heure ou un jour serait-elle meilleure que celle de maintenant ? Surtout si je n'avais pas plus d'informations. Mais un sombre pressentiment me disait que je n'en saurais pas plus qu'à cet instant, même en continuant d'interroger le prisonnier.

Puis ce fut l'éclair. L'illumination. Je me levai précipitamment et sortai de la chambre. Xiol était toujours là.

« — Déjà ? »

— Oui, déjà. Ou plutôt enfin. Je demande à passer la 3^e et dernière Epreuve !

— Explique-toi...

— Je n'ai que trop perdu de temps sur ce faux problème de conscience.

— Je ne comprend pas.

— Tout ceci n'est qu'une mise en scène. Un leurre.

— Mais, le prisonnier...

— N'en est pas un. »

Je m'arrêtai brusquement. Le ciel, dehors, que l'on pouvait deviner au travers d'une minuscule fenêtre placée très haut, venait de s'obscurcir soudainement.

Xiol éclata de rire. Un éclair illumina un court instant la pièce.

Le tonnerre gronda dehors et se répercuta dans la vallée.

Xiol continua de rire.

Le tonnerre redoubla.

Je fermai une seconde les yeux.

Je n'entendis plus rien.

Je rouvris les yeux. J'étais à l'extérieur du palais. Debout, la prairie sous mes pieds. Je le vis. Comme dans mes rêves, galopant à quelques centaines de pas de moi. J'allai courir vers lui lorsqu'un pressentiment fit me retourner. Xiol était derrière moi. En armure noire. Une épée plantée en terre. Il me sourit.

« — Voilà la véritable Epreuve. L'Unique, la Seule. Moi, moi qui suis tes mauvais penchants, tes idées noires, tes instincts réprouvés. Moi qui suis le Mal qui est en toi.

— Mais je ne désire nullement t'affronter...

— Il le faudra bien. »

Et sans rien ajouter, Xiol prit son épée et me chargea. Son visage était laid, grimaçant. La haine semblait le dévorer. J'eus à peine le temps de dégainer Morte-Branche et d'éviter le choc. Xiol me toucha quand même à la jambe. Il me fallait à tout prix reprendre mes esprits et combattre. Combattre...

Voici l'Epreuve. Effectivement. Le Paladin doit affronter son double. Ou presque. Son adversaire a les mêmes caractéristiques que lui, avec les restrictions suivantes : il est guerrier et pas paladin, de même niveau néanmoins. Il n'a pas l'équivalent du Protection contre le Mal du Paladin (qui marche d'ailleurs en ce moment) ni l'imposition des mains. Si le Paladin n'a pas perdu de temps au palais, il aura les avantages suivants : les blessures prises lors du combat avec l'Ombre seront guéries juste avant ce combat ; son adversaire n'aura pas les objets magiques du Paladin (ou leur équivalent pour un guerrier d'alignement Mauvais).

Je frappai machinalement. Sans faire attention à mes coups. Xiol était de force et d'expérience comparables à moi. Il fallait que je fasse la différence.

Je la fis. Xiol était à mes pieds, mort. Je m'écroulais de fatigue à ses côtés. Je vis du coin de l'œil le cheval blanc se diriger vers moi.

Je me réveillai devant la maison du vieillard. Le cheval était penché sur moi.

Halitu était sur le seuil de sa maison et me souriait...

Jouez... à la carte !

Joueurs, insomniaques, fanatiques ou débutants, comment rencontrer des joueurs et blanchir une nuit autour de son passe-temps favori ?

Une recette : maxi nuit du jeu du samedi 5 mai 15 h au dimanche 6 mai 10 h à Lyon.

Ingrédients : avalanche de Donjons et Dragons + une cuillerée d'autres Jeux de Rôle, une pincée de Wargames. Remuer et incorporer progressivement un tournoi de bridge, un tournoi de tarot, une rencontre chiffres et lettres. Servir le tout sur un plateau d'échecs ou de dames. Arroser d'une grand millésime : jeux de société 1984.

Ceci vous mettant en appétit, demander la carte au : (16-7) 860.88.49

Chefs de cuisine : Association des étudiants d'A.E.S. : Prom'aes, magasin « A vous de jouer », avec le concours de la ville de Lyon.

Wargames à gogo

Pour ceux qui pensent déjà aux vacances d'été, voici une nouvelle qui réjouira les acharnés des pions en carton et les inconditionnels des dés à 20 faces : Xavier Jacus — créateur et éditeur de wargames (Gergovie, Saga Gallactique, etc.) et ex-animateur du club « Les Loups Téméraires » à Nancy —, Claudine Portat et Alain Beaussant (animateurs du Game Club de Saint-Malo) organisent avec le concours du Benedictine Game Club de Saint-Malo et le Centre Culturel de Combours deux rencontres « Wargames + DD + Diplo » en juillet (et peut-être une en août s'il y a des demandes).

Chaque rencontre durera une semaine complète et réunira une trentaine de joueurs. Elles auront lieu à Combours (près de Rennes). Le coût tournera autour de 800 F comprenant — outre un grand nombre de jeux à la disposition des participants — la nourriture (excellente !), l'hébergement [sous tente (de luxe)] et diverses animations (de

choix). Pour les couples et les heureux fortunés, il sera possible de loger à l'hôtel (attention, les auberges de Combours n'acceptent pas les GP !).

En dehors des jeux, plusieurs animations sympathiques sont prévues : soirée brochettes dans une chaumière perdue au milieu des bois, descente en force dans une crêperie indigène, gueuleton dans une bonne auberge... Par ailleurs les organisateurs sont en train de négocier la possibilité de faire un donjon dans l'un des nombreux châteaux des environs (ça pullule en Bretagne, les châteaux).

Enfin, en plus des jeux qui sont le sujet de ces rencontres (Wargames, DD et jeux d'alliances), une bonne soixantaine de jeux divers (de lettres, de société, etc., y compris 1 ou 2 micro-ordinateurs et une console Atari) seront à la disposition de ceux qui voudront se changer les idées ou qui seront venus avec leur petite famille (laquelle n'est pas nécessairement passionnée par Waterloo, et pourra trouver à Combours de quoi s'occuper, la région étant fort touristique et la mer à quelques lieues).

Comme il est bien possible que l'on se bouscule, les inscriptions sont ouvertes dès maintenant. Renseignements (contre 1 enveloppe timbrée à 3,60 avec l'adresse du postulant) auprès de :

— Alain Beaussant, « La motte aux rochers », Québriac, 35190 Tinteniac ;

— ou Xavier Jacus, 2 bis, rue Gilles de Trèves, 55000 Bar-le-Duc.

CONVENTION DES GRANDES COMPAGNIES DE L'EST PARISIEN Samedi et Dimanche 19-20 mai 11 h-20 h

Programme : wargames et jeux de rôle avec figurines 15, 25 mm antique et médiéval — Naval — Donjons et Dragons — Napoléonien et XVIII^e siècle (300^e) — II^e guerre mondiale 300^e — Démonstration et initiation — Concours de la plus belle figurine et unité (toute époque et genre).

Lieu : CISP — 6, avenue Maurice Ravel — 75012 Paris — Métro Porte de Vincennes.

Pour tout renseignement : L. Claussmann, 77, av. de Saint-Mandé, 75012 Paris - Tél. (1) 343.60.77.

CONVENTION SUP'AÉRO 4 19 et 20 mai 1984 Sup'Aéro, 10, av. E.-Belin 31400 Toulouse

Dans le cadre de sa « Convention Sup'Aéro 4 », qui aura lieu les 19 et 20 mai, le club de Sup'Aéro organise pour la première fois en France un tournoi multi-jeux en trois parties ; plus d'une centaine de participants venant des quatre coins de la France pourront s'affronter à :

- Donjons et Dragons
- Call of Cthulhu
- Runequest
- Traveller

Pour tout renseignement écrivez à :
M. Pascal Coquet
ENSAE résidence 1, chambre 529
10, avenue Edouard-Belin
31400 Toulouse
Tél. : (61) 52.16.29
poste 321 résidence 1

PETITES ANNONCES

• Lionel cherche partenaires pour jouer à AD&D. Cherche aussi à s'initier à Chivalry and Sorcery et à Call of Cthulhu. Le tout dans la région de Marseille.
Téléphoner au 64.05.46.

• Echangerais informations avec un arbitre de AD&D ayant travaillé sur un système d'initiative identique à celui présenté dans Dragon 71 (« Who gets the first swing ? »), mais INVERSE (le système d'initiative) et avec un d10. J'estime que c'est une idée naturelle et serais prêt à comparer ma version avec la sienne. Il y a beaucoup à en tirer, en termes de jouabilité/réalisme.

Ecrire à : Pascal Cretton, 71 bis avenue de Lour, 1007 Lausanne, Suisse.

Dans Runes N° 6, nous avons passé la petite annonce de Barbara Laitem de Bruxelles, mais nous avons fait une erreur : Son club s'appelle en fait LES GRIFFES DE SATAN et ce n'est pas qu'un club de D&D, mais de Jeux de Rôle !
Excuse-nous, Barbara...

OHÉ LES CLUBS !

Clubs déjà présentés

Paris (75)

Club « Loisirs Dauphine », Université Dauphine Paris IX, 1, pl. du Mal-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, rue Léon-Lachamp, 13002 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 Ste-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, avenue du Grand-Chatelet, 38029 Grenoble. *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*

Meuse (55)

« Les Chevaliers du Duc de Bar », 2 bis, rue Gilles-de-Trèves, 55000 Bar-le-Duc. *Voir Runes 7*

Moselle (57)

« L'Épée Reforgée », Centre Culturel Victor-Desvignes, M.J.C. Patrotte, 2, rue Paul-Chevreaux, 57050 Metz. *Voir Runes 7*

Nord (59)

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

Puy-de-Dôme (63)

« Association Jeux Chamaliérois », 11-13, rue des Saulets, 63400 Chamalières. *Voir Runes 7*

Rhône (69)

« Les Paladins des Traboules », 1, rue du Garet, 69002 Lyon. *Voir Runes 6*

Haute-Savoie (74)

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

« 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, boulevard de la Guyane, 94160 Saint-Mandé. *Voir Runes 6*

Voici de nouveaux clubs

« Les Tondeurs d'Attila »

Foyer Culturel
Boulevard Pasteur
56100 FIGEAC

Président : ?

Date de création : ?

Inscrits : une vingtaine

Horaires : vendredi 20 h 30 à 0 h 30, parfois samedi 14 h à 19 h

Jeux pratiqués : AD&D, Squad Leader, Runequest, Car Wars, wargames

Cotisation : 10 F par mois

Manifestations : une démonstration

Divers : on cherche des DM

« Les Seigneurs des 3 Rivières »

Association du quartier de St-Médard
40000 MONT-DE-MARSAN

Contact : Samuel Tarapacki, 6, rue du Périgord, 40000 St-Pierre-du-Mont

Date de création : septembre 1983

Inscrits : 10

Horaires : Samedi 13 h à 22h

Jeux pratiqués : D&D, AD&D, Ace of Aces, Zargo's Lords...

Cotisation : 25 F par an

Divers : cherche un DM

Club de « Charleville-Mézières »

10, bd Gambetta, M.J.C. Gambetta
08000 CHARLEVILLE-MÉZIÈRES

Président : Hugues Olivier (57.08.96)

Date de création : septembre 1983

Inscrits : 12

Horaires : samedi, tous les quinze jours

Jeux pratiqués : AD&D

Cotisation : 25 F par trimestre

« Les Aventuriers de l'Imaginaire »

M.J.C. Corbeil
45, allée Aristide-briand
91100 CORBEIL-ESSONNES

Président : Stéphane Foure, J.-Paul Ryckx

Date de création : septembre 1983

Inscrits : une quinzaine

Horaires : samedi après-midi

Jeux pratiqués : D&D, AD&D, Stars Frontiers, GammaWorld, l'Ultime Epreuve

Cotisation : 40 F par an

Projets : Légendes, Aftermath, Runequest

« Club Ludique de Limoges »

12, bd de la Corderie
La Ludothèque
87000 LIMOGES

Président : Eric Dauriac

Date de création : septembre 1982

Inscrits : une vingtaine

Horaires : samedi 14 h 30 à 18 h 30, puis à partir de 20 h

Jeux pratiqués : AD&D, Call of Cthulhu, Runequest, Traveller, Daredevils, Mercenaries Spies and Private Eyes, Diplomacy, Les 7 Royaumes...

Cotisation : 50 F

Projets : jeu d'alliance par correspondance

M.J.C. de « Villepreux »

8, avenue du Grand-Parc
78450 VILLEPREUX

Animatrice : Anne Vétillard

Date de création : septembre 1981

Inscrits : une vingtaine

Horaires : samedi à partir de 20 h 30

Jeux pratiqués : Runequest, Bushido, Star Frontier, Space Opera, Villains & Vigilantes, AD&D, Légendes...

Cotisation : 67 F pour les mineurs,

85 F pour les majeurs

Divers : le local est le « Mille Club »

et n'est pas dans la M.J.C.

« La Guilde des Aventuriers »

46, rue Chaudronnerie
21000 DIJON

Président : Vincent Achard

(80) 55.24.27

Date de création : décembre 1983

Inscrits : 30

Horaires : du vendredi 17 h au dimanche dans la nuit

Jeux pratiqués : AD&D, D&D, Traveller, Spce Opera, Call of Cthulhu, C&S, Squad Leader, Ace of Aces, etc.

Cotisation : 50 F

Remarques : appeler Vincent Achard avant de venir au local

« Club Ludique »

M.J.C. St-Symphorien
Place Pilorget, 37100 TOURS

Président : ?

Date de création : octobre 1983

Nombre de membres : une vingtaine

Cotisation : ?

Horaires : le vendredi à partir de 19 h 30

Jeux pratiqués : AD&D, Dragonquest, Double jeu (par correspondance), Wargames, Diplomacy, etc.

Cotisation 35 F

Projet : Jeux Olympiques des jeux de société en mars.

« SI VIS PACEM (S.V.P.) »

Centre Social Marcel Mercier
50000 SAINT-LO

Président : Laurent Tinture

Date de création : mars 1983

(J.O. 27 mars 1983)

Nombre de membres : environ 15

Cotisation : ?

Horaires : régulièrement le samedi après-midi et pendant les vacances scolaires.

Jeux pratiqués : Add&D, Space Opera, Diplomacy, Killer, Squad Leader et nombreux wargames.

Projets : Tournoi et championnat pour septembre 1984.

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.

Vous vous en êtes sûrement aperçu, il n'y a pas grand chose de neuf à se mettre sous la dent ces derniers temps. Les américains et les anglais ralentissent leurs cadences de production. C'est l'époque creuse qui prépare les nombreuses conventions de l'été où surgiront enfin, rutilantes et surprenantes, les merveilles concoctées au cours des sombres mois d'hiver.

Dans un sens, c'est tant mieux ! Parce que l'attrait des nouveautés pourrait nous empêcher d'apprécier pleinement nos acquisitions passées, celles qu'on met de côté « pour plus tard » lorsqu'une aguiçante nouvelle parution fait naître en nous un élan d'irrésistible curiosité...

Mais, rassurez-vous, vous trouverez quand même à employer les fonds que vous avez attribué à votre budget « jeux ».

Savez-vous que nos voisins allemands connaissent les jeux de rôle ? La boîte de base de **D&D**, ainsi que 5 modules ont déjà été traduits dans la langue de Goethe. Ce n'est pas tout ! La société **Schmidt** vient d'éditer un système complet de JdR sous le nom de « **Das Schwarze Auge** » (L'Oeil Noir). Une boîte de base, quatre scénarios, une multitude d'aides de jeu, des fiches de toutes sortes et même un masque pour le *Spielmeister*, un masque tout noir agrémenté d'un splendide œil noir en plein milieu du front. L'ensemble est d'une présentation irréprochable. Ceux, parmi vous, qui savent lire la langue d'Outre-Rhin vont pouvoir s'en mettre plein les mirettes et développer un nouveau langage d'initié (*Gobbledigook Zwei* ?) On entendra alors des choses comme « mon *Abenteuer* a combattu un *Dämon* dans un *Tempel* caché au fond des *Shicksals* dans lesquelles le *Spielmeister* avait caché un *Schänke* de grande valeur ». Ach ! Les vrançais sind gombliètement vous !

Ce n'est pas pour cela que nous sommes obligés de jeter un œil noir sur les productions françaises, ou en français.

Pour **Légendes**, après le *Trèfle Noir*, c'est *Le Signe du Serpent* qui est attendu avec ferveur par les inconditionnels du monde celtique. Il paraît qu'il est splendidement magnifique. Un *écran de Maître des Légendes* est en route aussi, ce qui n'est pas un luxe. **Jeux Descartes** annonce aussi la prochaine sortie des *Mille et Une Nuits* qui adapte le système du jeu à un univers fait de lokoums et de lascives houris. « Comment s'appelle ton personnage, André ? — Ben, Mohammed Mustapha Abdul el Mimoun Khassem, pourquoi ? »

Savez-vous que **Call Of Cthulhu** est en cours de traduction et que **Jeux Descartes** va l'éditer, avec tous ses modules en même temps, traduits aussi, dès l'automne ! Commencez à faire des économies si vous voulez pouvoir faire face ! Parce que l'immonde Cthulhu va faire à nouveau parler de lui, mais en français cette fois.

quoi de neuf ?

La **Nouvelle Edition Fantastique** persiste et signe. C'est maintenant *La Cité Engloutie* que les amateurs des modules de la **NEF** peuvent aller visiter. Comme aucune parution n'est prévue pendant les vacances, il faudra attendre le mois de septembre pour voir la suite... Au fil du temps, peut-on dire comme pour *Runes*, ça s'améliore, ça s'améliore...

Thierry Lacoste, 23 rue de Rocroy, 75010 Paris, concoit, lui aussi des modules multi-jeux médiévaux fantastiques ; ses deux premières productions portent les doux noms de *Le temple du Marais* et *Le Tombeau d'Hyrphas*. Faut voir...

L'association **Vopaliéc-SF**, qui édite un fanzine mensuel du même nom, a pris l'habitude de faire paraître un petit supplément « jeux » qui, bien que consacré presque exclusivement à des parties de **Diplomacy** par correspondance, contient quelques pages qui peuvent vous intéresser (dans le numéro 59 bis, il y a quatre pages de description d'un « décor pour un jeu de rôle de SF », par exemple). Adresse utile : Patrice Verry, Vopaliéc-Jeux, 26 square des Anciennes Provinces, 49000 Angers.

Jeux Actuels, après les scénarios 4 et 5 pour l'**Ultime Epreuve** (*Le Domaine d'Orsia* et l'*Ancre du Collectionneur*) devrait lancer les *Chroniques de Linaïs* dont auxquelles je vous ai déjà causé. Mais vous devriez aussi pouvoir trouver les deux premiers scénarios solo de **TetT** (*L'Harmonisateur de Pièges* et *Labyrinthe*). Un récent accord passé avec les **Editions du Fleuve Noir** permet en outre aux créateurs de **JA** de travailler avec acharnement à la conception d'un jeu de rôle sur le thème de la *Compagnie des Glaces*, d'après les œuvres de monsieur Arnaud. Sortie prévue en automne. Avant les glaces donc.

Alors, les pervers MJ's ont enfin trouvé les fameux *Grimtooth's Traps* ! en français ? Ça craint dans les donjons ces derniers temps... Les joueurs pardonneront-ils cette initiative à **JA** ?

Dernière minute

J'avais tort de croire que les productions se ralentissent. Nos correspondants étrangers viennent de nous faire parvenir quelques bonnes nouvelles que je m'empresse de vous donner.

TSR annonce la sortie du premier module de la série *Dragonlance* pour **AD&D**. A voir la couverture, il promet d'être magnifique et porte le titre de *Dragons of Despair*. Le tant attendu *Companion*, qui fait suite à l'*Expert Set* de **D&D** et qui couvre les niveaux 7 à 25 est en cours de parution. Présenté en boîte et contenant deux livrets de règles, il est bourré de nouveautés dont je peux vous citer quelques-unes des plus alléchantes, même si vous pratiquez **AD&D** : on y apprend ce qu'il faut faire avec des personnages de très haut niveau (construction de châteaux, tours, souterrains, guildes, etc.), on découvre de nouvelles règles de combat à mains nues (simples et efficaces, celles-là !), on y trouve de nouvelles classes de personnages (le Chevalier, le Vengeur, le Magist), de nouvelles armes sont décrites (sarbacane, bola, filet, fouet, etc.), on y apprend que les limitations de progression des races non humaines peuvent être aménagées, mais le plus intéressant c'est le système de combats de masse et les mille conseils sur la manière de concevoir et de mener une campagne de **D&D**. Encore un peu de patience !

Les niveaux 26 et 36 seront couverts par le *Master Set* dont je vous ai déjà signalé la préparation. Mais ce que vous ne saviez pas, c'est qu'au-delà du 36^e niveau, il est prévu des règles groupées dans *The Immortals*, dont le titre à lui tout seul indique les intentions.

Finalement le jeu de Super-héros que **TSR** va éditer à partir des créations des Marvel Comics porte le titre *Marvel Super Heroes - The Heroic Role Playing game*. Dans la boîte on pourra trouver un premier module, *Day of the Octopus*.

Avalon Hill annonce la sortie imminente d'un autre jeu de rôle très original. Il s'appelle *Lords of Creation* et se caractérise par le fait qu'il s'adapte à tout univers imaginable. Ce n'est pas un simple système suspendu dans le vide, il est soutenu par un thème précis. Les règles sont simples mais prévues pour être étendues facilement. La boîte de base comporte deux livrets, l'un de règles, l'autre d'adversaires. Un premier module est annoncé : *Horn of Roland*. D'après ce que disent les créateurs du jeu, il n'y a aucune limite à la puissance que peuvent atteindre les personnages.

Comme on pouvait s'en douter, **Iron Crown Enterprises** s'est enfin décidé à mettre au point un jeu de rôle spécialement adapté aux Terres du Milieu. Donc, pour vous qui avez particulièrement apprécié les œuvres de Tolkien, il existe désormais un JdR qui peut vous faire rencontrer Bilbo et ses pairs : *Middle Earth Role Playing*. Inspiré du déjà célèbre *Rolemaster*, entièrement compatible avec les cartes et modules parus sur les Terres du Milieu, ce jeu est présenté avec un premier scénario d'introduction qui porte le titre de *Trolls haw's Region*. Mais la sortie de **MERP** n'empêche pas **ICE** de faire paraître les quatre premiers modules de son *World of Loremaster* dont je vous ai déjà parlé dans le n° 7 de *Runes*. Décidément, cette firme est très prolifique.

Aux Etats-Unis, **Victory Games** s'acharne à faire paraître des compléments, suppléments, aides et scénarios pour son JdR **James Bond**. Après un premier *For You Information* destiné au Maître de Jeu et un module portant le titre *Dr No*, c'est un second *FYI* et deux autres modules (*Live and Let Die* et *You only live twice*) qui sont annoncés pour l'été. Au fait, vous ai-je dit que **James Bond** est un excellent jeu ? Non ? Ben, c'est fait maintenant.

Le **Chaosium** marque une pause. A part la sortie récente des deux derniers livrets de scénarios pour *Call of Cthulhu* (*Fungi from Yuggoth* et *Curse of the Cthonians*), il n'y a rien de neuf de par chez eux. Ho ! Le **Chaosium** ! On roupille ? ! M'est avis qu'ils doivent préparer un gros coup. Chut !

Avalon Hill se lance dans les JdR avec *Runequest III* et *Powers and Perils* (*Pipi*, en anglais !). A c't'heure je ne les ai pas encore vus alors je ne vous en cause pas plus. Sachez aussi qu'**AH** annonce la sortie d'un splendide magazine sur les JdR. *Heroes* y s'appelle, avec de la couleur et les plus grands noms du JdR américain qui y écrivent. Ils ont des sous ces gens là...

TSR a lancé une nouvelle série de livres-aventures pour les 7-11 ans. Ça s'appelle *Fantasy Forest*. A quand les livres d'images à colorier pour les 3-5 ans ? Faut assumer la relève tout de même.

Chez **Blade**, le *City Book II : Port O'Call* a été écrit par de fameuses personnalités du JdR américain (dont Dave Arneson, lui-même, celui qu'on appelle désormais le *Father of Role Playing* aux USA). C'est, comme *City Book I*, un recueil de divers établissements complets, avec résidents et matériel, intégrables dans n'importe quelle ville de vos campagnes, à cette nuance près que le *CBII* présente des établissements de ville portuaire.

Du côté de **Games Workshop**, en Angleterre, nous attendons avec impatience la suite de la série des *Dungeon Planners* qui sont, ma foi, très pratiques et très beaux. Et utilisables avec tant de jeux, en plus. Pour le jeu **Warhammer** est paru un premier supplément, *Forces of Fantasy*, ainsi que des sets de figurines en grand nombre pour se constituer des armées à bon compte. C'est bien pour « wargamer » avec des groupes. Au moment où vous lisez ces pages, les JdR de **GW** doivent être parus et je suis en train de les tester pour vous. Je vous en reparlerai. Patience.

Voilà, c'est tout ce que j'ai d'intéressant à vous signaler. Et ça tombe bien, parce que le printemps, cette année, mérite aussi qu'on s'y intéresse et je vais de ce pas retrouver la Souris qui prend un de ses premiers bains de soleil en lisant des montagnes de romans. Salut !

VOUS DITES ?



Lionel Guidez de Marseille s'inquiète et nous encourage...

Je suis un de vos fidèles lecteurs et que vous dire pour vous soutenir dans votre travail si ce n'est que Runes est très attendu dans toutes les grandes villes de France et que, comme bien d'autres, je vais le chercher bien loin de chez moi et plusieurs fois, car, souvent il n'est pas là du premier coup.

Pour vous remonter le moral imaginez la lente mais puissante mobilisation de centaines de fidèles qui se rendent en procession vers les Temples-Relais boutiques quand le soir tombe, encapuchonnés de noir et portant leur argent dans la main.

S'il est vrai que la rédaction est bienveillante, c'est rassurant à eux. Un grand merci mérité !

P.S. : Votre Journal a eu un retard pour la fin de l'année. Dans le cercle des initiés courrait un bruit : « Runes c'est fini ! Il n'en sortira plus ! La rédaction a abandonné ! ». Cela provoque une émotion dont il ne faut pas abuser (crise cardiaque).

C'est vrai, nous sommes tous des bénévoles et notre seul « salaire » c'est la satisfaction de voir que nos efforts aboutissent à donner quelques idées à nos lecteurs. Evidemment, nous avons parfois des moments de découragement, mais

de nombreuses lettres comme la tienne nous soutiennent et nous relancent de plus belle. Alors, plus d'émotions, si quelque chose t'inquiète, écris-nous ou passe-nous un coup de fil.

Denis Martin, de Marseille, nous fait une intéressante proposition :

« Une suggestion : un monde "Runesworld", suffisamment vague (Cf. Greyhawk), mais se construisant au fur et à mesure des supports (Cartes, histoire, économie, avec des personnages déjà existants et des modules ouverts, comme ceux de la NEF). Vos lecteurs pourraient envoyer leurs suggestions et vous retiendriez les plus intéressantes. Ce serait très fédérateur et propice à créer un "esprit Runes" ».

Ce n'est pas une mauvaise idée, ça. Qu'est-ce que vous en pensez ?

Yann Menguy, de Marseille, nous pose un cas de conscience :

« Si je vous écris, c'est pour régler un grave problème. En effet, Elfe de naissance, je me vois contraint de stagner dans le rôle de Champion-Wizard. C'est très fâcheux, car je me vois peu à peu distancé par les camarades humains. N'y a-t-il pas un moyen (Sort de Wish, Alter Reality ou

intervention du Vénéré Corellon Larethian) pour me permettre de poursuivre ma carrière anti-Evil plus loin. Car à la lecture du Silmarilion, je me dois d'affirmer que limiter un Elfe-Guerrier au niveau 7, ce n'est guère réaliste. J'attends de vous une réparation juste, certainement entravée par les anti-elfiques que sont les nains et les demi-orques.

P.S. : Je ne doute pas un instant du cas de conscience que vous pose ma lettre, car contrarier G. Gygax n'est pas une mince affaire. Mais comprenez mon désarroi ! »

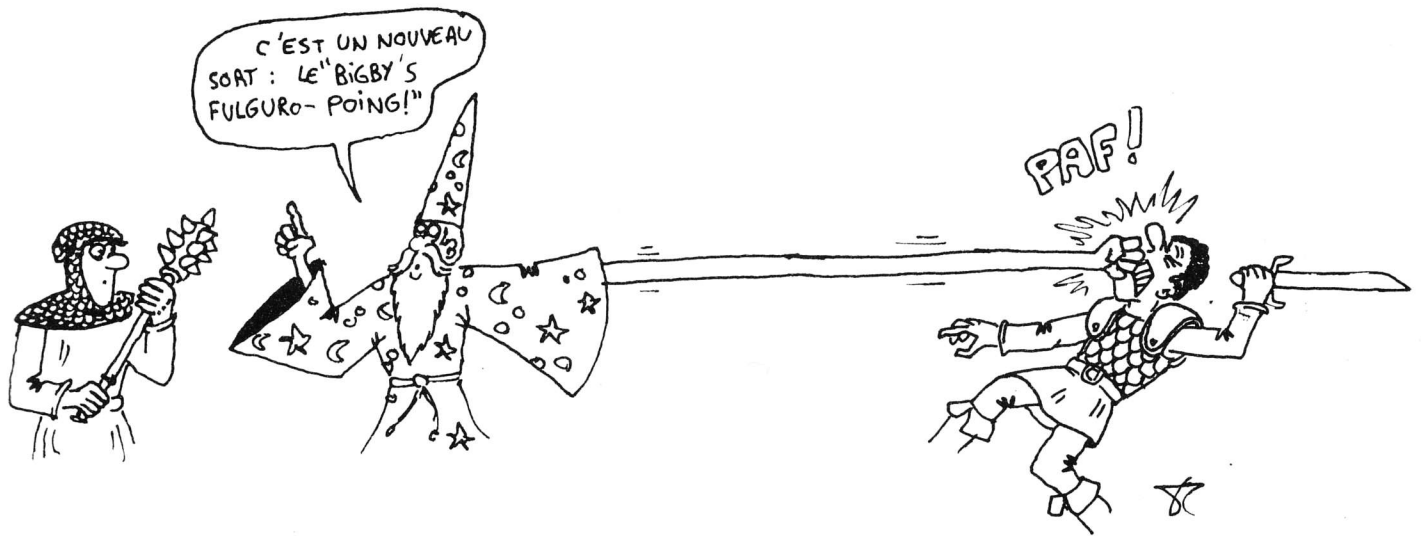
Euh... Ben... Voyons... Voyons, voyons...

Les règles sont les règles, elles sont conçues pour assurer un certain équilibre du jeu et les limitations qui pèsent sur les races sont sans doute justifiées. Même si un elfe de AD&D peut paraître ressembler étrangement à ceux de Tolkien, il n'est certainement pas « réaliste » (Tu as déjà vu de vrais elfes ?).

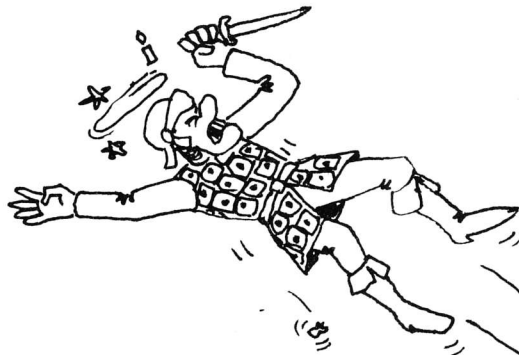
On pourrait s'arrêter là et se retrancher derrière une interprétation restrictive des règles pour te dire qu'il est impossible d'y faire quelque chose. Le seul vrai problème, si ton MD accepte que ton personnage accède quand même à des niveaux supérieurs à ceux qui lui sont autorisés, c'est qu'un précédent se constitue et ouvre la voie à bien d'autres débordements qui risquent de dénaturer le jeu. Prudence, donc. Mais personne ne peut t'interdire, même pas EGG en personne, de jouer comme tu l'entends. Une solution consisterait, mais c'est aussi dangereux, à obtenir un changement de race de ton personnage. Sinon, il faut admettre, qu'il n'est pas dans la nature d'un Elfe de progresser indéfiniment dans certaines classes, alors qu'il vit dans un monde qui, selon EGG, assiste à la naissance de la suprématie des humains. Seule solution alors : la retraite.

Attention ! Sais-tu que les Elfes de Tolkien sont aussi immortels ? Vas-tu demander l'immortalité de ton personnage en invoquant un souci de « réalisme » ?

De nombreuses lettres de lecteurs nous sont parvenues sans l'adresse de leur expéditeur. Nous vous demandons de ne pas oublier de la rappeler, la rédaction se fera un plaisir de vous répondre.



HO HO!



LE PARTAGE
DU BUTIN...



Le Greffe Noir

un
module
pour
Légendes
Celtiques



JEUX
DESCARTES

Légendes

5, Rue de la Bourse - 75002 PARIS