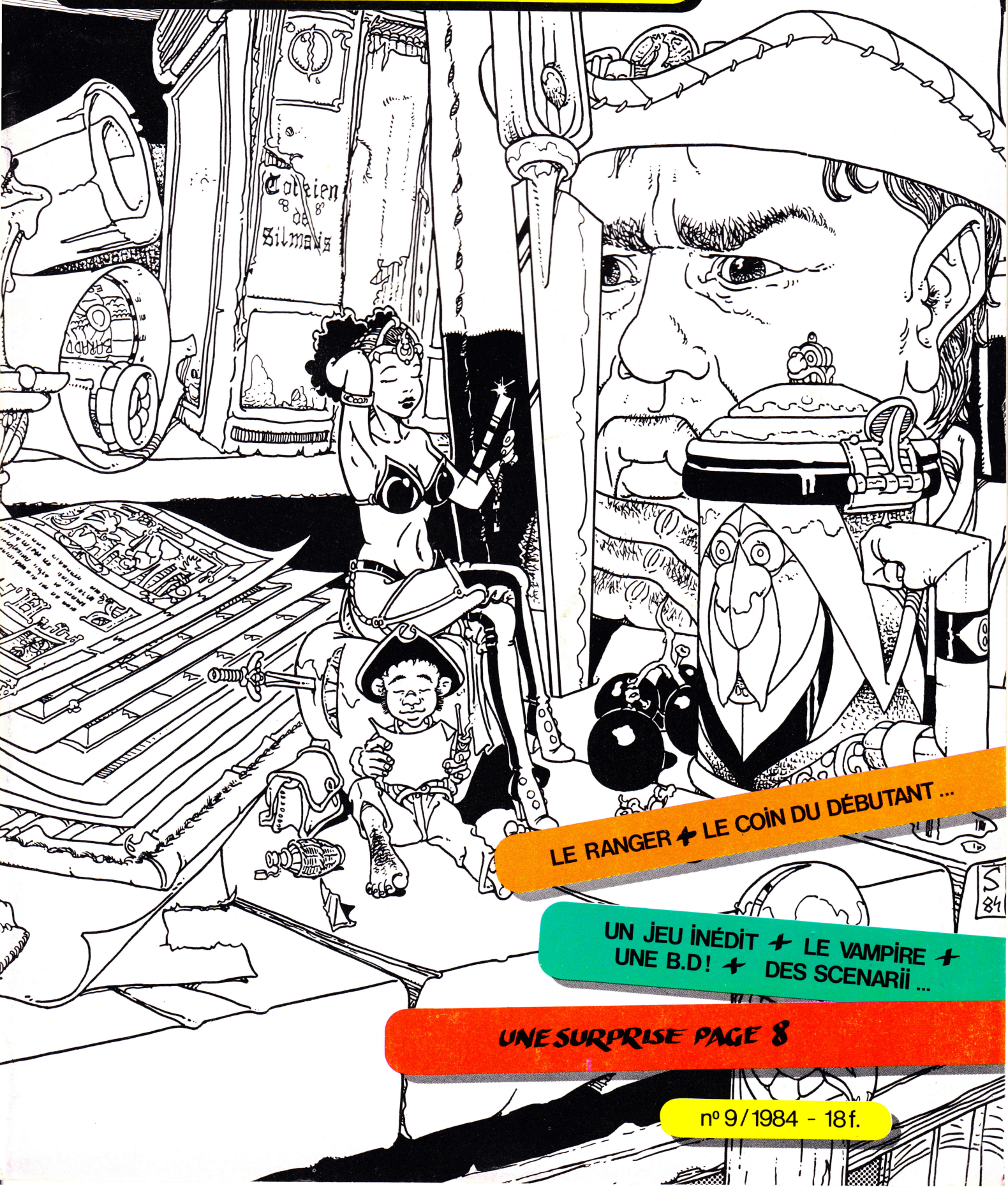


RUNES

le bimestriel des jeux de rôle

ISSN 0753-8049



LE RANGER + LE COÏN DU DÉBUTANT ...

UN JEU INÉDIT + LE VAMPIRE +
UNE B.D! + DES SCÉNARIIS ...

UNE SURPRISE PAGE 8

n° 9/1984 - 18f.

150

JEUX DE SIMULATION
ET JEUX DE ROLES
EN FRANÇAIS

à

L'ŒUF CUBE

24 RUE LINNE
75005 PARIS, TEL. 587 28 83

**NOUVEAUTES
EN FRANÇAIS**

EMPIRE
GALACTIQUE

LES CHRONIQUES DE LINAIS
LEGENDES DES 1001 NUITS
L'ŒIL DE BALOR (LEG. CELT.)

ET 10 NOUVEAUX TITRES

DE JEUX DE ROLES
EN SOLITAIRE

ROLE PLAYING GAMES U.S.
RUNEQUEST-THIRD EDITION

INDIANA JONES-TSR

PSI WORLD

CHILL-PAGE SETTER GAME
TIME MASTER-PAGE SETTER
COMPANION SET D & D
TEST OF THE WARLORD + 15
CONAN UNCHAINED 10-14
DRAGONLANCE DLI

LISTE DES JEUX ET TARIFS
SUR DEMANDE

VENTE
PAR CORRESPONDANCE

RUNES N° 9

Publié par Encre Verte

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

Directrice de la publication
Dominique Balczesak,

Rédacteur en chef
Christian Rossiquet

Secrétaire de rédaction
Pierre Zaplotny

Distribution, publicité
Philippe Sallerin

Couverture
Jean-Luc Serrano

Maquette couverture
Encre Verte

Maquette
Dominique Balczesak

Imprimeur
Encre Verte
St-Laurent-de-Cerdans

Photocompositeur
Objectif 31 - Toulouse

Dépôt légal - 3^e trimestre 1984
Commission paritaire n° 66137

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 :

B. Alunni, Henri Balczesak, Jean-Pierre Balussou, Jean-François Barthe, Serge Bazile, Binjoy, Marc Deladerrière, Sylvain Donnet, Gérard Dupin, Christophe Entzmann, Bruno Faidutti, Jean-Michel Guilloton, Philippe Masson, Eric Montesinos, Francis Pacherie, Paquerette, Max Thiery, Michel Vincent, Pierre-Olivier Vincent, Jean-Marc Zaninetti.

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

RUNES « Service Courrier », 18, rue des Martyrs de la Libération, 31000 Toulouse.
Les originaux ne seront pas rendus.

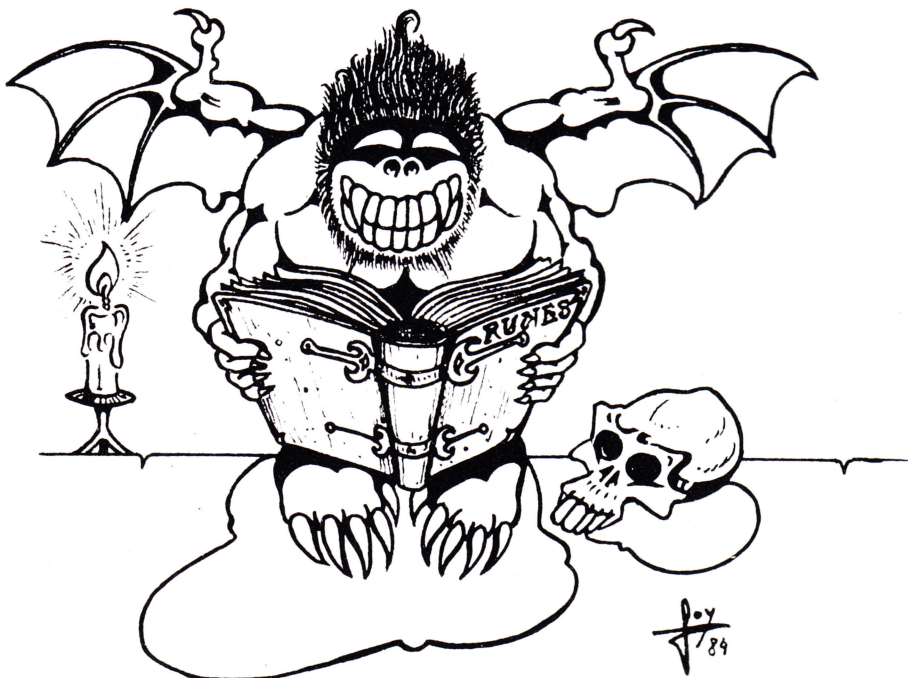
Légendes est une marque déposée de Jeux Descartes • Dungeons & Dragons™ et Advanced Dungeons & Dragons™ sont des marques déposées de TSR Hobbies Inc. • Runequest™, Call of Cthulhu™ sont des marques déposées de Chaosium Inc.

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

© Runes 1984

Liste des annonceurs :

Boutique Relais Descartes Toulouse. Le Damier. Excalibur. Jeux Actuels. Jeux Descartes. Jeux Thèmes. Librairie Ailleurs. L'Œuf Cube. Stratéjeux.



Edito

Enfin ! Il s'est bien fait prier, ce numéro 9, mais finalement le voilà !
Entretiens, l'équipe a un peu changé : elle a enregistré deux arrivées, celles de Pierre et Philippe (déjà connus de nos lecteurs attentifs) et, hélas, un départ, celui d'Henri..

Nous avons le grand plaisir de vous annoncer une très bonne nouvelle : il est enfin possible de s'abonner à RUNES !
Si, si, c'est vrai !
Attention, nous avons une nouvelle adresse.

A part ça ? Eh bien...
La présentation est un peu différente, non ?
Et peut-être noterez-vous un certain renouveau dans le style ? Mais une chose reste sûre : Runes demeure avant tout une revue ouverte, qui a besoin de votre participation active pour vivre et se développer.
A bientôt, et que les dés soient avec vous.

christian

Rubriques...

Il n'y a pas de sot métier par Henri et Dominique Balczesak	<i>Le Ranger</i>	5
Le coin des débutants par Bruno Faidutti	<i>Le Kobold Hargneux</i> <i>La Boule de Vana</i>	9
La souris de la bibliothèque par Dominique Balczesak	<i>Le Vampire</i>	19
Ohé les Clubs		24
Runes vous aide par Sylvain Donnet	<i>Le Ranger</i>	26
Los Angeles Tribune par Philippe Sallerin	<i>Un jour de 1931</i>	31
Annonces		36
Nouvelle inédite par Jean-François Barthe	<i>La Tombe</i>	39
La Gazette		42
Quoi de neuf ? par Henri Balczesak		44
Vous dites ?		50
Bulletin d'abonnement		51

Articles...

Le Ourlop par Marc Deladerrière	<i>Scénario - Légendes</i>	16
Devenez créateur d'un jeu de rôle par Philippe Sallerin	<i>Un jeu inédit</i>	25
La Fête au village par Max Thiery	<i>Scénario Runequest</i>	33
Rêve, spiritisme et médiumnité dans Call of Cthulhu par Jean-Marc Zaninetti	<i>Extension aux règles de C.O.C.</i>	37
Et si on faisait mieux connaissance ?	<i>Réponse</i>	46
Il...	<i>B.D. inédite</i>	48
texte Binjoy — dessins Montesinos		

Une fin d'année en beauté!

VIETNAM

VIETNAM 1965-1975

AMBUSH & Move Up

JEUX ACTUELS

LISTE REVENDEURS

■ **ALBI** — ECHEC ET MAT, 5 bis, rue des Foissants (63) 38.14.01 ■ **AMIENS** — MINICRY, 12 rue Flatters (22) 92.38.79 ■ **ANNECY** — NEURONES, L'Emeraude du Lac, rue de la Préfecture (50) 51.58.70 ■ **AIX** — LIBRAIRIE DES Tanneurs, 26, rue des Tanneurs (42) 26.12.07 ■ **BESANCON** — LIBRAIRIE CAMPONOVO, 50, Grand-Rue (81) 81.32.01 ■ **BORDEAUX** — PRESTABLE-CHEVILLLOTTE, 24, rue Vital-Carles (56) 44.22.43 ■ **BORDEAUX** — JOCKER D'AS, 7, rue Maucoudinat (56) 52.33.46 ■ **BOURGES** — MERCREDI, 22, d'Auron (48) 24.90.90 ■ **BREST** — A LA TOUR D'AUVERGNE, 26, rue de Lyon (98) 44.28.69 ■ **CAEN** — LE PION, 151, rue St-Pierre (31) 85.17.77 ■ **CARCASSONNE** — COLEGRAM, 72, rue Aimé-Ramon (68) 47.16.83 ■ **EVREUX** — LE CERF-VOLANT, 3 bis rue du Docteur-Oursel (32) 39.62.82 ■ **GRENOBLE** — LE DAMIER, 25 bis cours Berriat (76) 87.93.81 ■ **LA ROCHE-SUR-YON** — AMBIANCE, Centre Commercial Les Halles, rue de la Poissonnerie (51) 37.08.02 ■ **LILLE** — MINICRY, 43, rue d'Amiens ■ **LORIENT** — LOISIRS 2000, 25, rue des Fontaines (97) 64.36.22 ■ **LYON** — A VOUS DE JOUER, 30, cours de la liberté (7) 860.88.49 ■ **MARSEILLE** — VALET DE CARREAU, 6, rue Jeune Anarchisis (91) 54.02.14 ■ **MENDE** — TEMPS LIBRES, 2, rue du Soubeyran (66) 65.04.24 ■ **METZ** — TOP JOYS, 1, avenue Ney (8) 775.10.95 ■ **METZ** — EXCALIBUR, rue du Pont-des-Morts (8) 733.19.51 ■ **MONTPELLIER** — LE CERF BLANC, 2, rue Crestien (67) 66.28.95 ■ **MONTPELLIER** — POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie (67) 60.57.70 ■ **NANTES** — MULTILUD, 14, rue J.-J. Rousseau (40) 73.00.25 ■ **NICE** — CONTESSO, 41, rue Gioffredo (93) 85.43.10 ■ **POITIERS** — DETENTE ET LOISIRS, 158, Grande-Rue (49) 88.00.76 ■ **REIMS** — PASS'TEMPS, galerie de l'Etape, 26, rue de l'Etape (26) 40.34.13 ■ **RENNES** — PASS'TEMPS, Centre Commercial Trois-Soleils, 17, rue d'Isly ■ **ROUEN** — ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon (35) 71.04.72 ■ **TOULON** — LE MANILLON, rue Pierre-Corneille (94) 62.14.45 ■ **TOULON** — AU VIEUX GRENADIER, 12, rue Leblond St-Hilaire (94) 62.43.20 ■ **TOULOUSE** — RELAIS DESCARTES, passage St-Jérôme, 14-16, rue Fonvielle (61) 23.73.88 ■ **TOULOUSE** — ART ET JEUX, 1, rue Maurice-Fonvielle (61) 23.36.28 ■ **TOUR** — POKER D'AS, 6, place de la Résistance (47) 66.60.36 ■ **TROYES** — PASS'TEMPS, 38, rue Champeaux (25) 73.22.07 ■ **ST-NAZAIRE** — MULTILUD, 16, rue de la Paix (40) 22.58.64 ■ **STRASBOURG** — PHILIBERT, 12, rue de la Grange (88) 32.65.35

■ **PARIS ET REGION PARISIENNE**
 ■ **PARIS** — TEMPS LIBRE, 24, rue de Sévigné ■ **PARIS** — LUDUS, 120 bis, bd Montparnasse (1) 322.82.50 ■ **LIBRAIRIE St-GERMAIN**, 140, bd St-Germain (1) 326.99.24 ■ **PARIS** — JEUX THEMES, 92, rue Monceau (1) 522.50.29 ■ **PARIS** — LA SOURCE DES INVENTIONS, 60, bd de Strasbourg (1) 607.26.45 ■ **ENGHEN-LES-BAINS** — INTERJEUX, 12, résidence du Lac (face Casino) (3) 412.79.30 ■ **ORGEVAL** — LE CERCLE, ART DE VIVRE (3) 975.78.00 ■ **VELIZY** — GAME'S, Centre Commercial Vélizy 2 (3) 465.18.81

■ **BELGIQUE** — CODACO, 1072 Chaussée de Ninove 1080 Bruxelles.

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 RANGER

Etrange personnage que le Ranger ! En fait, une sorte de super-personnage puisqu'il accumule des compétences très variées, allant de celles d'un excellent combattant à celle d'un lanceur de sorts, en passant par des aptitudes proches de celles d'un Voleur. Cocktail savamment dosé d'avantages et de limitations, il est spécialement bien adapté aux extérieurs.

Il est difficile à bien jouer pour un débutant peu habitué à manier des aptitudes variées et à évoluer hors de sombres couloirs. Mais c'est surtout sa mentalité et ses rôles de prédilection qui ne sont pas faciles à cerner si on n'a pas une bonne image de l'univers du jeu et si on ne connaît pas le modèle qui a permis de le construire.

C'est dans *le Seigneur des Anneaux* de Tolkien qu'on peut rencontrer un magnifique Ranger. L'étrange, le mystérieux et le bien-faisant *Grand Pas* que *Frodon* rencontre à l'auberge du Poney Fringant est, sans nul doute, l'inspirateur de cette classe dérivée du Combattant. Il est donc indispensable, si on veut bien jouer un Ranger de suivre attentivement les exploits de ce héros et de lire, ou relire, la passionnante trilogie inspiratrice de bien des éléments de AD&D. On pourra ainsi mieux comprendre les motivations qui animent un vrai Ranger et on saura mieux utiliser ses compétences.

C'est pour vous aider à mieux cerner les caractéristiques de ce personnage que nous vous proposons de réfléchir à ce qu'une simple lecture des règles suscite.

Comment devient-on Ranger ?

Il faut, tout d'abord, présenter un **profil assez exceptionnel** (une Force et une Intelligence d'au moins 13, une Constitution et une Sagesse d'au moins 14). Mais comme vous êtes nombreux à avoir pris l'habitude d'améliorer, pour ne pas dire trafiquer, les scores des dés lors du tirage de vos personnages, vous réussirez sans doute très facilement à obtenir un tel profil. En un sens, c'est dommage, parce que ce personnage devrait être rare, les règles insistant sur le fait qu'il est surtout un solitaire (qui n'engage pas d'aides avant le 8^e niveau et qui refuse de travailler avec plus de deux collègues en même temps). Mais, surtout, sa prolifération dans les parties entame fortement son côté mystérieux en le banalisant.

Il faut aussi qu'il soit d'**alignement Bon**. Hormis le fait qu'il faut équilibrer le jeu, on peut se demander ce qui peut motiver cette exigence. C'est évidemment le souci de coller avec le modèle, mais aussi parce qu'il doit jouer un rôle très particulier dans le monde de AD&D. En effet, il semblerait qu'il soit particulièrement acharné à combattre les créatures de la classe des « géants » (elles sont toutes, sauf certains Géants au sens propre, d'alignement Mauvais). Ces créatures sont généralement constituées en sociétés organisées et elles représentent les adversaires, les concurrents, des hommes et de leurs alliés en ce

qui concerne la prise de pouvoir sur le monde. C'est donc aussi sous l'angle « politique » qu'il faut envisager l'alignement du Ranger. Il a conscience de l'importance de la lutte des diverses races et il a pris parti pour ceux de sa propre race (humaine ou demi-elfe) et ses alliés traditionnels. Il est « bon » dans le sens où il sert les intérêts d'une certaine humanité. Toute son activité s'inscrit donc dans le cadre d'une lutte à l'échelle du monde et, s'il est si attentif à recueillir des renseignements de type stratégique, c'est pour aider à faire triompher sa cause. Il surveille et contre, autant que possible, les agissements des races concurrentes.

Pour redevenir Ranger, il faut suivre un entraînement auprès d'un Ranger en titre (au moins), mais

aussi auprès d'un Druide et, pourquoi pas, d'un Voleur. Ainsi s'acquièrent l'aisance dans la Nature, la discrétion et la connaissance du langage des traces. Mais il faut une certaine maturité pour commencer son apprentissage. De plus, et contrairement au Voleur, certaines aptitudes spéciales (surprise et pistage) ne s'amélioreront pas au cours de sa carrière. Tout doit être appris durant l'apprentissage.

Le fait qu'il débute avec 2 dés de points de coups montre aussi combien son entraînement est spécial (au premier niveau, il est « Coureur », c'est dire à quel point il a pratiqué le jogging !). C'est surtout sa mobilité (sa résistance de fond aussi) qui est développée.

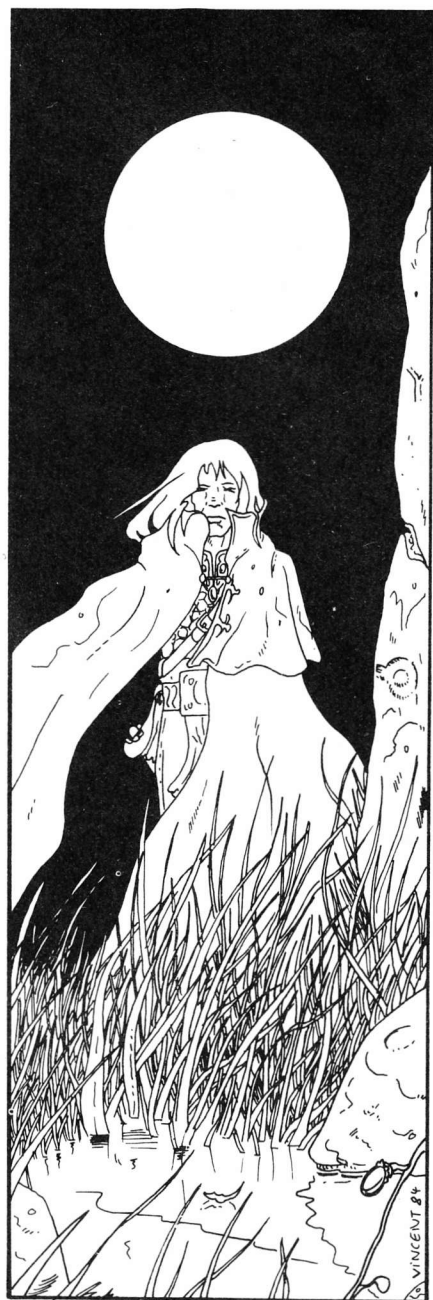
Mais pour épouser les charges de sa fonction il ne lui suffit pas de présenter le profil prévu et l'alignement exigé. Il lui faut aussi vouloir se comporter en véritable Ranger.

Le comportement du Ranger

d'après les règles, il doit jouer surtout un rôle de pisteur, d'éclaireur et d'espion. Il sait aussi s'infiltrer dans les lignes adverses. Ces activités font inmanquablement penser à une activité de type militaire. Il est, avant tout, un **agent de renseignement**, un informateur qui assure une discrète avant-garde et qui découvre « ce qu'il y a devant ». Grâce à ses indications, il est possible de construire des stratégies, d'organiser des mouvements, de prévoir une façon de progresser.

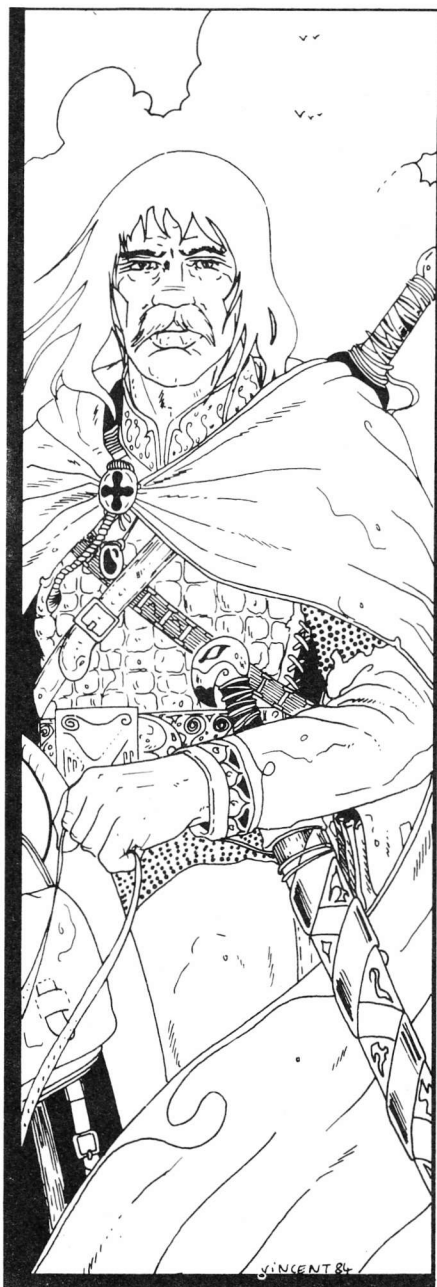
A ce titre, il agit souvent seul pour le compte d'un groupe qui ne veut pas avancer sans être renseigné. Mais, dans le monde de AD&D, la solitude est dangereuse. C'est pourquoi il dispose d'une grande discrétion (il marche silencieusement, car comment pourrait-il surprendre aussi facilement ses adversaires ?... Il sait aussi se cacher efficacement...). Mais il peut lui arriver d'être repéré et c'est pour faire face qu'il dispose d'aussi bonnes aptitudes au combat.

Sa principale activité est donc, en tant qu'éclaireur, de récolter le plus de renseignements utiles. Mais, comme il a tendance à parcourir inlassablement la campagne, il connaît certainement très bien beaucoup de contrées. Il peut donc aussi



servir de **guide** sûr (il est d'alignement bon, donc on n'a pas à craindre de mauvaises surprises). C'est aussi pour cette raison qu'il doit être capable de connaître les événements qui ont secoué telle ou telle région.

Lorsqu'un groupe d'aventuriers pénètre dans une contrée, il y a des chances pour qu'il soit discrètement surveillé par un Ranger qui ne se montrera que lorsqu'il estimera que sa présence peut être utile au groupe. Il a tendance à se tenir à l'écart, à observer soigneusement et à agir indirectement, mais il est possible de le convaincre de se joindre à une expédition. Il est relativement désintéressé (il ne conserve que les trésors qu'il peut porter ou faire porter par sa monture). Aussi faut-il, si on veut s'assurer de ses servi-



ces, le convaincre d'une similitude des buts poursuivis avec les siens. A partir d'un certain niveau, et parce qu'il sait utiliser des objets magiques particuliers, il est très difficile de lui raconter des histoires.

Il jouera donc aussi un rôle d'**ange gardien** pour un groupe, l'aidant à choisir un itinéraire, annonçant ce qui se trame dans les environs et participant aux combats lors des accrochages. L'accès au pouvoir de lancer des sorts peut en faire un très précieux allié, mais il faut remarquer qu'il peut aussi se débrouiller tout seul.

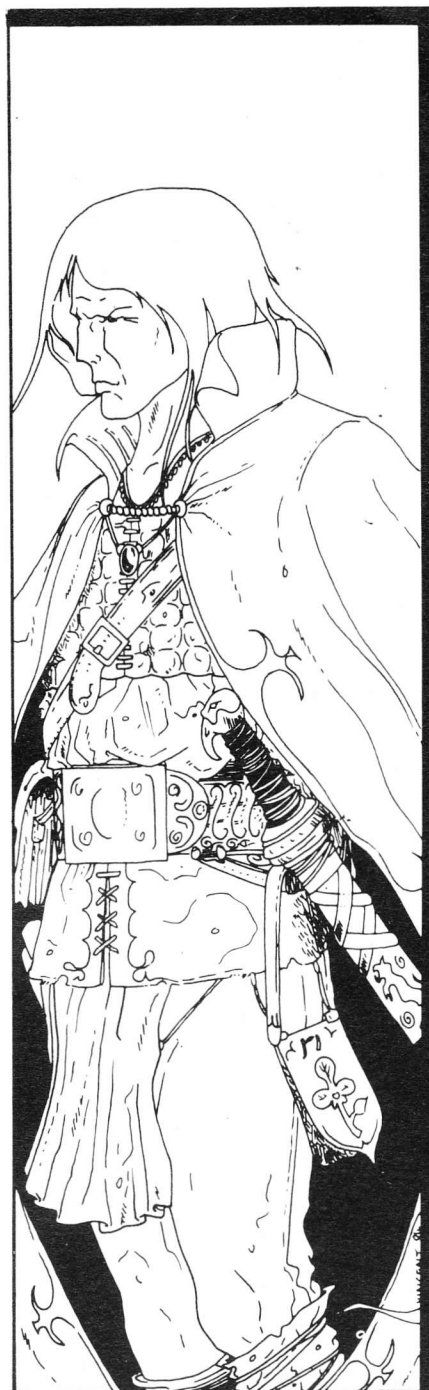
Un MD soucieux de donner à un Ranger toutes les occasions d'exercer ses talents sera donc conduit à jouer fréquemment seul avec lui, puisqu'il voudra aller en avant, explorer les alentours, trouver des renseignements, etc. Comme pratiquement tous les personnages appartenant aux « sous-classes », le Ranger est un personnage prévu pour s'organiser seul, du moins à haut niveau. Ce n'est donc qu'à bas niveau qu'on le verra s'intégrer d'une manière durable à un groupe. Ensuite, il apparaîtra de temps à autres, mystérieux et efficace, pour donner ponctuellement des coups de mains.

Il n'est pas qu'un personnage d'extérieurs. La plupart des races qu'il cherche à combattre craignent la lumière. Il faut donc qu'il aille, le plus souvent, les trouver dans leurs repaires.

Ses activités de surveillance, sa mobilité et sa connaissance des grands mouvements de l'adversaire, font de lui un **précieux auxiliaire des grands chefs politiques** qu'il fréquente très librement. Il peut se voir ainsi confier des missions spéciales et être affecté à des corps armés

constitués. Dans ce cas, si des aventuriers le rencontrent, ils risquent d'être embarqués dans un conflit à grande échelle ou dans des missions d'une certaine importance stratégique. Cela donne aux parties une dimension plus intéressante parce que les activités des personnages sont alors intégrées à des événements historiques. Il est évident que cet aspect de la présence du Ranger dans le jeu demande un effort de préparation au MD qui doit organiser des événements à une échelle très grande dont les répercussions peuvent animer l'action au niveau de ses joueurs. Encore une fois, *Le Seigneur des Anneaux*, est un excellent exemple d'intégration des agissements d'un petit groupe à des mouvements historiques de grande ampleur. Le Ranger, dans de telles circonstances, devrait avoir accès à des renseignements sur ce qui se passe ailleurs et jouer le rôle de relais et d'orientateur des initiatives.

Il y a bien sûr bien d'autres choses à dire sur le Ranger. Notre but était simplement de vous proposer des éléments de réflexion et nous espérons que vous n'hésitez pas à nous faire part de votre vision de ce personnage trop souvent joué pour optimiser les chances de gagner des points d'expérience. Peut-être aussi êtes-vous particulièrement fiers d'un Ranger que vous avez incarné ? Peut-être avez-vous découvert une façon particulière de le rendre efficace ? Ne gardez pas tout cela pour vous, écrivez-nous, nous en ferons profiter tous les lecteurs. □





**Jeux
Théméo**

SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

92, RUE DE MONCEAU - 75008 PARIS - Métro Villiers

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



**Finis les maux de tête!..
N'arrachez plus vos cheveux!..**



6 dessins de SERRANO!

5 ONT DÉJÀ ILLUSTRÉ LES COUVERTURES DE LA REVUE ^{ma préférée!} (N°2-4-7-8 et 9) MAIS LE 6ème VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU!

Le tirage est limité à 500 exemplaires, signés par l'auteur.

les dessins, format 32x44 cm, sont imprimés sur papier couché mat, ivoire, 120 gr., insérés dans une chemise en pop'set couleur whisky!..

la classe!..



LE PRIX DE CETTE MERVEILLE ??...

LA SOUSCRIPTION N'EST OUVERTE QUE JUSQU'AU 5 DÉCEMBRE 84

FAITES VITE

PASSÉ CETTE DATE LE PRIX DE VENTE SERA DE **120F + 15F**

95F. + 15F

DE PARTICIPATION AUX FRAIS D'ENVOI.

à retourner avec votre règlement à:
**ENCRE VERTE - RUNES - Rue Joseph Nivet
66260 ST LAURENT DE CERDANS**

Nom: _____

Adresse: _____

cde Post.: _____ Ville: _____

Ci joint la Somme de: _____

par CCP: ☐ par C.B. ☐

autre: _____

Il manquait dans Runes une rubrique spécifiquement destinée aux débutants, alors qu'ils sont très nombreux. Cette lacune est maintenant comblée. Néophytes, ouvrez grand vos mirettes : on va tout vous dire.



LE KOBOLD HARGNEUX

par Bruno FAIDUTTI
(Montpellier)

Choisir un jeu de rôle

Le choix du jeu dans lequel vous allez vous lancer doit être mûrement réfléchi. Devenir maître d'aventure d'un jeu de rôle, c'est un peu apprendre une langue étrangère. Chaque scénario sera ensuite comme un livre écrit dans cette langue. Si votre premier choix n'a pas été judicieux, vous devrez quelques mois plus tard apprendre un autre corps de règles, ce qui vous demandera presque autant de temps que la première fois.

Si vous avez déjà derrière vous une expérience de joueur, ou si vous connaissez un (bon) maître de jeu susceptible de vous aider par ses

Contrairement à une opinion répandue, il est fort simple de se lancer dans les jeux de rôle, du moins pour les joueurs. S'identifier à un personnage que l'on connaît bien, dont on a en tête toute la personnalité et les caractéristiques, cela ne pose guère de problèmes. Au risque de choquer certains, je dirai même que les débutants jouent souvent mieux, ou en tout cas plus agréablement, que les joueurs confirmés. La méconnaissance des règles est, pour le joueur néophyte, **un avantage** plutôt qu'un inconvénient. Nombreux sont ceux qui, connaissant bien les règles, jusque dans leurs recoins les plus mystérieux, croient *bien jouer*, alors qu'ils jouent

conseils avertis, cela peut vous épargner près de la moitié du travail fastidieux qu'est l'étude des règles. Choisissez donc le jeu pour lequel vous avez ces facilités.

Sinon, voici quelques conseils susceptibles de vous éclairer. On peut trouver sur le marché plusieurs dizaines de jeux de rôle différents, mais notre propos se limitera aux jeux disponibles en français, ce qui réduit sensiblement l'éventail de choix.

Quels que soient vos goûts pour les romans d'espionnage ou les intrigues policières, évitez d'abord tous les jeux dont l'action se situe dans un monde quasi-réaliste, proche du

simplement *plus techniquement*. Le débutant ne risque pas d'oublier son personnage au profit de l'aspect technique, somme toute secondaire, du jeu. Il se contente de jouer le rôle de Karbukt le guerrier nain, ou de Mérimos le magicien, et d'agir à tout moment comme Karbukt ou Mérimos l'auraient fait. C'est **cela** le jeu de rôle, rien de plus.

Le maître de jeu débutant, lui, a beaucoup plus de problèmes. La maîtrise d'une aventure lui demande une préparation d'autant plus minutieuse que sa connaissance des règles est limitée. Cet article et les deux suivants seront donc une longue suite de conseils et de suggestions pour les maîtres débutants.

notre. En effet, les approximations, les erreurs de maître (tout le monde en fait), les invraisemblances peuvent casser totalement l'ambiance du gang de gentlemen cambrioleurs qui préparent le vol des bijoux de la couronne, ou du groupe de boys voulant libérer leur président enlevé par des terroristes français (sic !). Dans un monde franchement fantastique, où dragons et sauts dans l'espace-temps font presque partie du quotidien, une petite invraisemblance sera facilement noyée dans l'ambiance merveilleuse de l'aventure. En bref, plus le thème du jeu est éloigné du réel, moins les petites erreurs portent à conséquence. Cependant, ne vous croyez jamais tout permis !

La plupart des jeux disponibles en français ont pour thème ce que l'on appelle l'épopée fantastique ou le médiéval fantastique, le monde des contes de fées, des chansons de geste, des opéras de Wagner et des grandes sagas de Tolkien, Moorcock, Leiber et quelques autres. Il s'agit notamment de *Donjons et Dragons* (règles de base), *l'Ultime Epreuve*, *Légendes* et *Tunnels et Trolls*. Seul, à ma connaissance *Méga* n'appartient pas à cette famille. A cela s'ajoutent des « semi-jeux de rôle », du type *Légio VII* ou *Magikon*. Il va de soi que votre premier critère de choix sera votre préférence pour telle ou telle ambiance, tel ou tel thème.

L'avantage de *Méga* est son thème « passe-partout ». Les joueurs y jouent un peu le rôle de Valerian et Laureline rebouchant les trous du continuum spatio-temporel. Ce thème semble judicieux, car il permet aux joueurs et au maître de jeu d'évoluer sans limites entre Cro-magnon et Megacity one, en passant par le monde présent. Cet avantage de *Méga* est aussi son inconvénient, en fait un jeu somme toute peu adapté aux débutants. Les personnages se déplaçant sans cesse d'un monde à l'autre, d'un climat à l'autre, le suivi des parties, la continuité des personnages et la force théâtrale de l'ambiance risquent d'en pâtir. En voulant créer un jeu avec lequel on puisse jouer aussi bien à *D&D* qu'à *Traveller*, les auteurs de *Méga* ne sont parvenus qu'à un jeu bâtarde, sans charme et sans couleurs. *Légendes* est un jeu bien français, techniquement parfait et superbement présenté, mais sa complexité le rend difficile à assimiler pour un maître de jeu débutant.

Il reste donc trois jeux d'épopée fantastique accessibles sans gros pro-

blèmes au maître d'aventure débutant. Bien sûr *Donjons et Dragons* est l'ancêtre, le jeu pour lequel vous trouverez du matériel (scénarios, commentaires de règles...) avec le plus de facilité. Cependant, *L'Ultime Epreuve* et *Tunnels et Trolls* en sont très proches, et vous n'aurez guère de difficulté à y adapter du matériel théoriquement conçu pour *D&D*. Pour ceux qui vivent en ermites dans le Haut-Vivarais, signalons que *Tunnels et Trolls* est conçu pour pouvoir facilement être joué seul.

Se lancer

Une fois le jeu choisi, vous devez en assimiler les règles, du moins les plus importantes d'entre elles. Si vous avez déjà une expérience de joueur, vous connaissez l'esprit du jeu et la compréhension des règles ne sera pas pour vous un problème. Sinon, commencez par lire un ou deux scénarios, pour vous faire une idée plus précise avant d'attaquer les règles proprement dites.

Beaucoup hésitent à franchir le cap qui sépare le simple joueur, qui n'a qu'une influence limitée sur le déroulement de l'aventure, du « deus ex machina », le maître, celui qui tire les ficelles et modifie à volonté les décors du théâtre. Le maître de l'aventure garde pour beaucoup de joueurs, surtout des débutants, un aspect mythique. En effet, il est un peu le dieu du monde dans lequel se déroule le jeu, celui qui tient entre ses mains la vie de vos personnages bien aimés. Certains maîtres se complaisent même à entretenir ce climat. Ils se présentent comme « au-dessus » des joueurs et font à loisir référence à d'épais grimoires écrits dans un langage ésotérique, inaccessible à de nombreux joueurs. Pourtant, il n'est pas plus difficile d'être un bon maître de jeu que d'être un bon joueur. Cela demande simplement un peu plus de travail, d'imagination, de réalisme et d'à propos.

Si vous avez suivi les conseils ci-dessus, vous n'avez maintenant que des règles succinctes à assimiler. Si comme joueur, vous avez l'habitude de règles plus complexes, notamment des règles avancées de *Donjons et Dragons*, rien ne vous empêche (n'en déplaise aux puristes) de concocter votre propre mélange en ajoutant aux « règles de base » les additifs de votre choix pris dans les règles avancées. Quoiqu'il en soit, dans un premier temps, ne prenez

ces suppléments que dans les règles établies, des valeurs sûres, et non dans des articles parus dans telle ou telle revue. Si certains points vous semblent obscurs, n'insistez pas trop, ne perdez pas de temps sur des paragraphes peu clairs dont vous n'êtes pas sûr d'avoir besoin. En cas de problèmes, interprétez de la manière qui vous semble **logique**. Même si vous jouez sur des règles simples, il n'est pas nécessaire d'en connaître toutes les finesses dès le début. Elles sont là pour vous aider, vous faire gagner du temps, **non le contraire**. Il existe de nombreux trucs pour, au cours de la partie, s'en sortir lorsqu'on ne connaît pas la règle à appliquer ou lorsqu'on se trouve dans une situation imprévue. Le premier de ces trucs est le **réalisme**, nous parlerons plus précisément de cela dans un autre article qui traitera du déroulement de la partie.

S'il n'est pas nécessaire de bien maîtriser les règles lors de votre premier passage de l'autre côté du paravent, il est par contre indispensable que vous connaissiez parfaitement le scénario. Certains maîtres de jeu (je n'en suis pas) peuvent vous décrire une aventure passionnante avec un plan et une page de notes, mais je déconseille fortement aux débutants de prendre ce risque.

Le scénario

La tentation peut être grande de vous épargner la plus grande partie du travail en préparant une aventure « clés en main », achetée dans le commerce ou empruntée à un ami. Outre que cela vous privera du plus grand plaisir du maître de jeu, la création de l'aventure, je ne suis pas sûr que ce soit toujours le meilleur choix.

Si vous pensez n'avoir pas le temps ou l'imagination nécessaire pour écrire votre propre scénario, vous devrez choisir cette possibilité. Le risque est alors que vous ne connaissiez jamais tous les recoins de l'aventure et que vous passiez votre temps pendant la partie à tourner des pages et des pages à la recherche de l'alignement de tel personnage ou du contenu de telle fiole. Pour éviter cela, vous devrez choisir un module **simple**, puis le lire et le relire jusqu'à ce que vous y soyez aussi attaché que si vous l'aviez écrit vous-même. Sinon, votre plaisir et celui de vos joueurs en pâtiront.

Les boîtes de base de *Donjons et Dragons* et de *l'Ultime Epreuve* con-



tiennent des scénarios. Celui de *l'Ultime Epreuve* est jouable, bien qu'un peu simpliste et sans grande personnalité. Celui de *D&D, Le château-fort aux confins du pays* (« se kipe » en elfe littéraire) peut dégoûter du jeu de rôle même les plus enthousiastes. Toute l'aventure est bâtie sur le redoutable concept de la « réserve à monstres ». Pendant de nombreuses sessions de jeu, les aventuriers passeront le plus clair de leur temps à nettoyer des cavernes emplies d'orques, de gobelins et autres globlours. Une aventure, surtout au premier niveau, ne se conçoit pas sans combats. Pour autant, elle ne doit pas se limiter à cela sous peine de devenir rapidement fastidieuse. On ne peut que regretter que la boîte de base de *D&D* ne contienne pas plutôt les modules B3 (*La Pincesse Argenta*) ou B4 (*La Cité Perdue*). Ces modules sont, en effet, aussi faciles d'accès et seront à coup sûr beaucoup plus enrichissants pour un maître de jeu débutant, et bien plus passionnant pour ses joueurs. *La Cité Perdue* est un module long, parfois un peu complexe, mais extrêmement dense et varié. De plus, il est superbement et très clairement présenté. Vous trouverez en plus de nombreuses ouvertures, de nombreux thèmes exploitables dans d'autres aventures. Si vous ne souhaitez pas vous lancer d'emblée dans des aventures de plusieurs soirées, vous pouvez trouver de bons scénarios de niveau 1 dans les anciens numéros de *Casus Belli* (je pense notamment au Gué des Hautes Terres, ou plus récemment aux *Caves de Thraonl*). Par ailleurs, vous trouverez dans ce numéro de *Runes* un petit module, *La boule de Vana*, qui se joue en une soirée et que je pense être une excellente introduction pour des joueurs ou DM débutants. Pour les anglicistes, signalons aussi le fabuleux scénario simple et complet, prévu pour des personnages de niveau 1, *The Lichway* paru dans le *Best of White Dwarf* n° 1.

Si vous avez choisi d'écrire vous-même votre premier scénario afin d'être certain d'en connaître toutes les ficelles, les modules « clés en main » vous seront cependant très utiles. Vous apprendrez en les lisant comment est construite une aventure et quels sont les détails à ne pas oublier. Vous y trouverez aussi de nombreuses idées pour votre propre scénario. Mais nous reviendrons là dessus dans un prochain article qui traitera plus précisément de la construction et de la rédaction d'un module. □

LA BOULE DE VANA

par Bruno Faidutti et Paquerette (lrvy)

Ceci est une petite aventure, assez simple, conçue pour des joueurs et un maître de jeu débutant.

Elle se joue en une soirée, et demande assez peu de préparation de la part du maître de jeu.

Toile de fond pour les joueurs

Jeunes aventuriers, sortant à peine de vos écoles de magie ou de votre cocon familial, vous avez décidé de courir le monde ensemble, et cherchez timidement une occasion de mettre vos capacités et vos ambitions à l'épreuve.

C'est dans cet état d'esprit que vous traversez, de village en village, la province de Valhuppé. Vos maigres économies vous imposent de trouver rapidement un moyen plus ou moins honorable de renflouer vos finances.

Au passage d'une forêt, peu avant le village de Courchevel, vous apercevez soudain devant vous, en travers du chemin, une boule de lumière bleue. Vous êtes à peine revenus de votre surprise lorsqu'une belle jeune femme en sort et s'adresse à vous en ces termes : « Bonjour, je m'appelle Vana, et je vous attendais. Je suis la fée protectrice de cette région, et j'ai une affaire à vous proposer. Voudriez-vous récupérer pour moi un objet qui m'est cher ? Il s'agit de ma boule de cristal qu'un sorcier maudit m'a dérobé et qu'il garde dans sa tour au fond de la forêt qui se situe au Nord de Courchevel. Je suis, en ce qui me concerne, déjà occupée par un combat contre les forces du chaos à l'autre bout de la province et ne puis m'occuper de ce problème en ce moment. Aussi, je serai heureuse de vous remettre 1 700 pièces d'or si vous aviez la gentillesse de « représenter mes intérêts » auprès de Ramir, le maudit. Voici un plan de la région qui vous permettra de vous rendre à son repaire dont, hélas, je sais uniquement qu'il s'agit d'une massive tour de pierre. Soyez toutefois prudents, car le chemin est semé d'embûches. Si vous récupérez mon bien, rejoignez ce sentier et attendez-moi ici-même dans quatre jours. Je vous apparaîtrai alors de nouveau pour vous récompenser. »

Après ce discours, Vana disparaît comme elle est venue après que, subjugués, vous ayez accepté son offre et pris la carte qu'elle vous tendait.

Pour le maître de jeu

Vana est une magicienne très puissante, et elle ne se trouve pas là où les aventuriers l'ont vue : il ne s'agit que d'une illusion et toute action contre elle n'aurait aucun effet.

Par contre, c'est Vana, elle-même qui, quatre jours plus tard, sera là pour attendre les aventuriers. Elle tiendra parole, et leur versera 1 700 pièces d'or s'ils ramènent la boule. S'ils reviennent bredouilles, elle leur versera cependant 300 pièces d'or pour le dérangement. Si les aventuriers tentent de faire monter les enchères, ou ne veulent pas lui donner la boule, elle utilisera au mieux ses sorts pour les neutraliser sans les tuer, prendra la boule et disparaîtra avec.

La boule n'a pas de valeur en tant que telle, car ce n'est qu'un élément d'un groupe d'artéfacts magiques utilisés par Vana, qui ne peuvent fonctionner qu'ensemble. Il sera impossible, par quelque moyen que ce soit, d'en tirer plus de 30 pièces d'or.

Le village

Courchevel est un petit village d'environ 60 habitants. Il se compose d'une dizaine de maisons/fermes et d'une église. Pas d'auberge, ni de taverne. Il est ceint d'une palissade de rondins percée de trois portes. Les portes sont fermées la nuit et les villageois assurent une garde.

3. SALLE DE GARDE

Une armoire six chaises et une table.
Pas de fenêtre.

5 gardes, parmi lesquels le chef des orques, sont assis autour de la table. Ils essayent d'apprendre à jouer au poker-nain, mais ne parviennent pas à comprendre les règles. En cas d'attaque, s'ils sont inférieurs en nombre, l'un d'eux (pas le chef) montera en (12), à l'étage, pour chercher de l'aide. Ils sont armés d'épées courtes, sauf le chef qui a une morningstar.

Bien entendu, le moindre bruit en (2) les fera sortir de la salle de garde.

L'armoire contient des vêtements et bricoles usuelles. Dans un tiroir de la table, on pourra trouver une fiole contenant un liquide bleu (*potion de guérison* : restaure de 4 à 10 points de dommages).

4. L'ÉCURIE

Deux boxes vides et quatre contenant chacun un cheval.

A droite en entrant : un tas de foin et une citerne d'eau.

Sous le foin : 70 pièces d'or et une cotte de maille (*chair mail*) + 1.

fourchette à viande et son rouleau à pâtisserie. Il est vêtu d'un simple tablier de cuisinier mais porte au poignet un *bracelet de défense* qui lui donne une classe d'armure 5.

L'armoire et les tiroirs de la table contiennent de la nourriture (rats, chair humaine, araignées en bocaux...) et du matériel de cuisine.

8. CACHOT

Derrière une épaisse grille de fer bloquée par une serrure imposante se trouve une petite cellule. Elle est occupée par un demi-elfe qui se déclare marchand et dit être retenu en otage jusqu'à versement d'une rançon de 400 pièces d'or. Il promettra 200 pièces d'or aux aventuriers s'ils le libèrent afin qu'il combatte avec eux. C'est en fait un voleur fait prisonnier alors qu'il tentait de s'introduire dans la tour. Il aidera réellement à combattre les forces de Ramir, mais s'efforcera également de subtiliser discrètement aux aventuriers le maximum de richesses.

9. ESCALIER MONTANT A L'ÉTAGE

11. PETIT COULOIR (1 m × 4 m)

Il y a deux portes au fond du couloir.

Celle donnant en (13) est piégée : une aiguille enduite de somnifère (effet : 1 à 4 tours, mais la victime a droit à un jet de protection contre le poison) sort du trou de serrure dès qu'on touche la poignée.

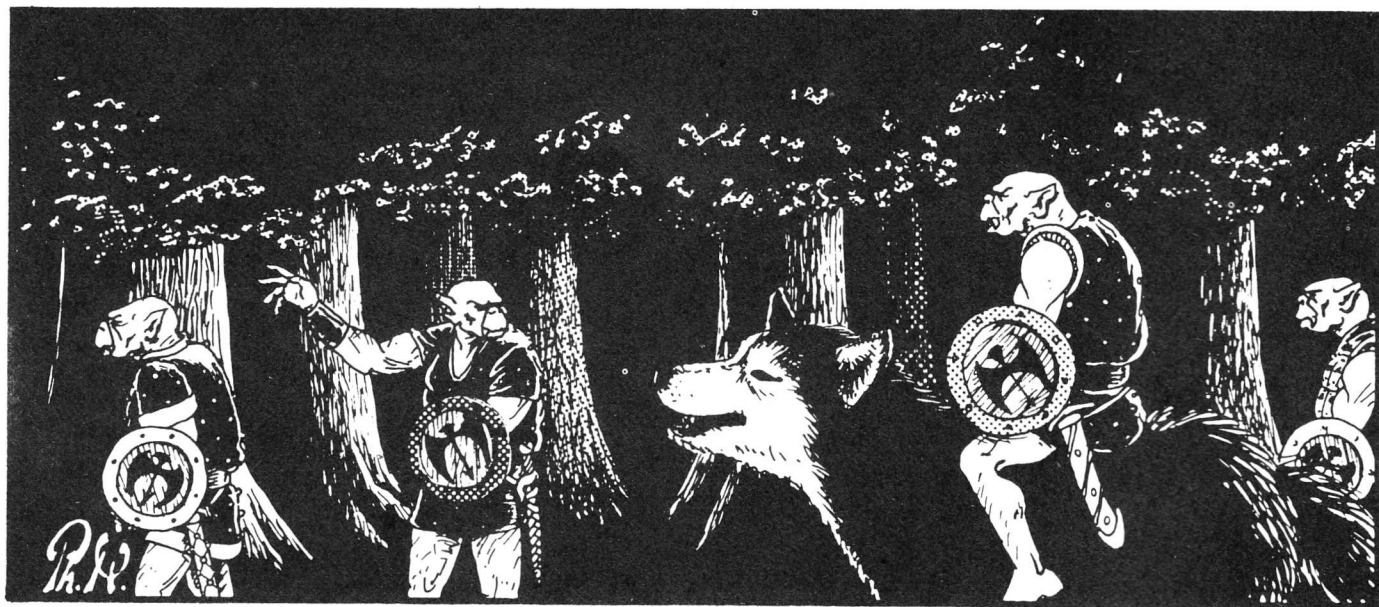
Si on écoute à la porte de (12), on peut entendre des voix (au moins deux) parlant trop bas pour que l'on puisse comprendre. (voir 12)

12. APPARTEMENT DES LIEUTENANTS DE RAMIR

Les lieutenants de Ramir sont au nombre de deux. Ils discutent en langue commune, à voix basse, contre leur chef. S'ils entendent du bruit, ou si l'alerte est donnée par la clochette (voir 9), ils sortiront vers (11), puis (10).

La pièce comprend 2 lits, une table, 4 tabourets et une grande armoire. Elle est éclairée par 2 petites fenêtres.

Dans l'armoire, on pourra trouver des vêtements et quelques bricoles sans intérêt. Une cache secrète au fond de l'armoire contient un petit diamant (valant 50 pièces d'or) et un rouleau de parchemin vierge.



5. DORTOIR DES ORQUES

10 lits, une armoire pleine de vêtements hideux, 3 épées courtes sous un lit. Rien d'intéressant.

6. SALLE-A-MANGER

Une table, 8 chaises, pas de fenêtre.

Il y a deux chandeliers sur pied (éteints) et des assiettes (très sales) sur la table.

7. CUISINE

Une grande cheminée avec un chaudron, une armoire, une table et deux chaises. Pas de fenêtre.

Un orque cuisinier est dans cette pièce. Il attaquera tout intrus avec sa

Il est éclairé par de petites meurtrières donnant sur l'extérieur. Lorsqu'on met le pied sur la première marche, une clochette actionnée par un mécanisme secret sonne en (12), et les deux lieutenants de Ramir arrivent rapidement (environ une minute). Tous les habitants de la tour, y compris les orques, connaissent l'existence de ce mécanisme et montent en sautant la première marche.

10. COULOIR CENTRAL

Ce couloir n'a pas de fenêtre mais est éclairé par des torches allumées, accrochées aux murs.

Il y a trois portes : à l'Est, à l'Ouest et au Nord. Celle du Nord est fermée à clé.

13. FAUSSE SALLE DU TRÉSOR

Cette pièce ne contient en tout et pour tout que 3 grands coffres en bois, cerclés de fer, rangés contre le mur Nord.

Une meurtrière éclaire vaguement la pièce.

Les cordes actionnant le pont-levis traversent la pièce et passent sur deux poulies fixées au plafond.

Quiconque touche l'un des coffres est instantanément téléporté en taule (8). L'effet est répétitif. De toute manière, les coffres sont vides.

Une cache secrète dans le mur Est, entre les deux cordes, contient 122 pièces d'or et un rouleau de sort de magie : *Disque Flottant de Tenser*.

14. SALLE DU CUBE ET DE LA BOULE

Cette pièce est éclairée par une petite fenêtre percée dans le mur Ouest. Un escalier de pierre mène à la terrasse. Il y a un ratelier d'armes au Sud de la porte d'entrée et un étrange cube de pierre grise, de 1,20 m de côté, posé sur le sol dans le coin Nord-Est.

Le ratelier est garni de 3 dagues, une épée longue et une épée à deux mains. L'épée à deux mains est piégée : si on la décroche sans précautions, un voile fin plombé tombe sur l'imprudent qui subit de 1 à 3 points de dommages par empoisonnement superficiel. Le voile est ensuite facile à enlever.

Le cube est en pierre et irradie la magie. Au-dessus de celui-ci, au centre de la face supérieure, il y a, en creux, comme l'empreinte d'une boule. Si un magicien pose la Boule de Vana sur l'empreinte, et regarde dans la boule, il est capable de lire les pensées de son ennemi le plus acharné, et ce pendant dix minutes par jour. Cet épuisement est semblable à celui de Vana, mais si la boule peut être transportée, il sera absolument impossible de déplacer le cube, quels que soient les moyens employés.

15. APPARTEMENTS DE RAMIR

La chambre de Ramir est bien éclairée par 3 fenêtres percées dans le mur principal. Elle contient une table et 4 chaises, une armoire, un grand fauteuil, un bureau et un lit caché par une tenture suspendue dans le coin Sud-Est.

Si Ramir est surpris, il sera assis dans le fauteuil, face à la porte, son chien (un fox à poils mous), Kiki, assis à ses pieds. Il lancera Kiki sur les intrus, puis tentera de grouper les assaillants pour leur infliger les *Mains Brûlantes*, puis de *Charmer* un de ses opposants pour le faire combattre avec lui. Si la situation tourne à son désavantage, il fuira par une fenêtre à l'aide de son sort de *Saut*. Il pourra aussi tenter d'appeler ses lieutenants en renfort (70 % de chances qu'ils entendent, moins 10 % pour chaque porte fermée entre eux et Ramir).

S'il a entendu du bruit, il se cachera derrière la tenture, près du lit, prêt à attaquer au moment le plus opportun.

Ramir a sur lui 22 pièces d'or, une dague et deux anneaux. L'un des anneaux est un *anneau de magie* : il permet à son porteur, si celui-ci est magicien, de mémoriser chaque matin, un sort de premier niveau supplémentaire. L'autre anneau est tout à fait ordinaire.

L'armoire contient des vêtements divers. Si on fouille bien, on pourra trouver une petite boîte en fer contenant 4 dragées de couleur : deux bleues, une rose et une blanche. Les deux dragées bleues restaurent de 1 à 4 points de dommages lorsqu'elles sont longuement sucées avant d'être avalées. La dragée rose n'a aucun effet et la dragée blanche affaiblit celui qui la suce. Ce dernier perd automatiquement 60 % de sa force pour 2 à 7 tours.

Le livre de sorts de Ramir est posé sur le bureau. Il contient les sorts suivants, tous du premier niveau : *Disque Flottant de Tenser*, *Mains Brûlantes*, *Saut*, *Charme d'une personne*, *Aura Magique de Nystul*, *Ecrire*.

La clé du coffre de (16) est cachée sous le lit, ainsi que celle de la porte d'entrée.

16. SALLE DU COFFRE

Cette pièce ne contient qu'un grand coffre métallique, fermé à clé.

Le coffre est piégé : si on tente de le forcer puis de le crochetter, un gaz empoisonné en sortira. Toutes les personnes à moins de 2 mètres du coffre qui ratent leur jet de protection contre le poison, prennent 6 points de dommages. Ceux qui ont réussi leur jet de protection ne sont pas affectés.

Si on ouvre le coffre avec la clé, il ne se passe rien.

Le coffre contient 21 pièces d'or, 52 pièces d'argent et deux rouleaux de sorts de magicien :

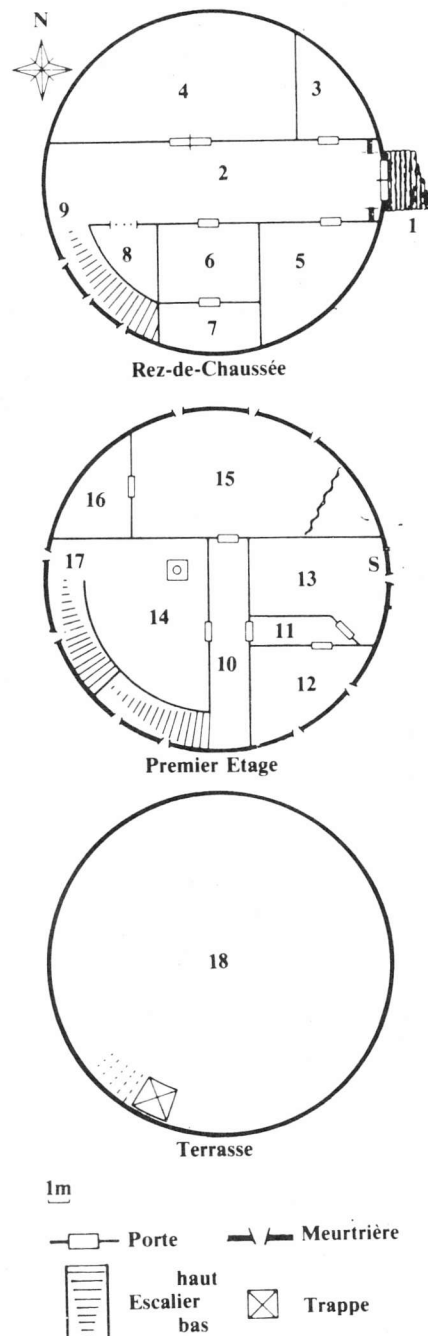
Invisibilité et *Image Miroir* (deuxième niveau), ainsi que la boule de cristal de Vana.

17. ESCALIER MENANT A LA TERRASSE

Il est éclairé par une petite fenêtre. En haut, une trappe facile à déplacer, permet d'accéder à la terrasse crénelée.

18. TERRASSE

Elle est entourée de créneaux. Trois orques postés ici surveillent les alentours. Il y a, à priori, 4 chances sur 5 qu'ils aperçoivent tout mouvement autour de la cour. Ils pourront, en cas de bagarre à l'entrée, intervenir à l'aide de leurs arcs. S'ils ont entendu du bruit à l'étage, deux d'entre eux surveilleront le haut de l'escalier et la trappe. Mais en aucun cas, ils ne quitteront la terrasse. La consigne, c'est la consigne, sabre de bois ! Ils sont armés d'arcs et d'épées courtes.



CLUB Jeux DESCARTES

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



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

Le spécialiste du jeu de réflexion.

le ourloup

Un troublant récit de Mosdi, le conteur, sur les dangereux agissements de son maître.

Vous dirais-je la puanteur régnant en cet endroit ! Non pas que ce soit les miasmes fétides des marécages s'infiltrant dans la demeure, ou que cette dernière soit mal entretenue. Non. C'est cette pestilence, produit de sa quête dénaturée s'échappant des chaudrons noircis par une utilisation incessante, qui me donnait la nausée.

Vous comprenez mieux maintenant. Vous pensez, et il est inutile de le nier, j'ai l'habitude : « Comment un corps aussi hideux que le sien, qu'il n'ose se montrer à la vue de tous et en est réduit à s'exprimer dissimulé dans un coin d'ombre ; comment ce corps, reflet grimaçant d'un esprit fatalement tourmenté, peut-il être révolté au point d'avoir la nausée ? Et puisque tel est le cas, combien cette odeur devait être putride ! »

Bien sûr, vous vous trompez quant au lien unissant la difformité de mon apparence à mes sensations, mais puisque cela sert mon discours...

Mon maître n'a jamais voulu se nommer, et le seul élément du passé qu'il accepta de me confier fut son regret d'avoir abandonné une louve... Veuillez excuser ce silence... mon maître, disais-je... j'ai parfois du mal à respirer... voilà ! Vous devez peut-être vous dire : « qu'il s'abstienne de déclamer et il aura un meilleur souffle ! ». Je vous dois donc un commentaire, il sera ma dernière digression.

Je déclame, c'est vrai, et s'il n'en était ainsi je serais certainement mort ! J'aurais aimé être barde voyez-vous, mais le destin se plaît souvent à torturer ses créations et parfois, avec un raffinement plus qu'humain ! Je ne suis donc pas poète, je ne suis qu'un diseur à qui une vie d'errances a confié une multitude de récits, et si je ne suis pas mort lapidé, déchiré des griffes de l'intolérance, c'est bien parce que je déclame et que l'on m'entend de loin !

Je n'ai presque rien à dire sur ma rencontre avec celui qui en quelques phrases devint mon maître. Il savait tout de moi et je ne sais toujours que peu de choses sur son compte. J'aurais pu tout aussi bien le suivre sans qu'il ait à prononcer un seul mot... Il m'offrit l'hospitalité en sa demeure et se proposa de m'apprendre quelques rudiments de magie.

Notez précisément ce que je viens de dire, car voici ce qu'il advint réellement : il me fit bâtir sa maison avec l'aide de quelques hommes-crapauds et il ne... mais je vois au léger écarquillement de vos yeux que vous ne connaissez pas l'existence de cette tribu... si vous le permettez, j'y reviendrais plus tard !... J'avoue prendre un certain plaisir à découvrir l'étendue de votre ignorance sur ces sujets pourtant si proches, si dangereusement proches devrais-je dire, de votre village !...

J'en reviens donc à la construction que je fis et qui ne fut pas récompensée par l'apprentissage d'un seul sortilège, mais par l'acquisition du statut d'esclave ! Et que pouvais-je y faire, ainsi perdu au milieu de ces terres boueuses, toutes prêtes à vous engloûtir au moindre faux pas. Je suis resté, tapis dans l'ombre, obéissant à l'esquisse d'un geste, tremblant au plus petit de ses soupirs...

Les questions vous brûlent la langue, n'est-ce pas ? Je vais tout vous dire, un peu de patience... et que le meilleur d'entre vous me donne un peu d'hydromel maintenant, cela m'aidera !

Le maître travaillait nuit et jour, prenant aussi peu de repos que possible. Il sortait parfois, partant à l'aube et revenant à la nuit tombée dans un état d'épuisement et de saleté extrêmes ; mais le plus souvent il m'envoyait voir les hommes-crapauds.

Mon maître leur a donné ce nom car leur peau est verruqueuse et suinte du poison. Le poison ! C'est cette substance jaunâtre, à la senteur musquée, qu'il ma fallait recueillir, gratter lorsqu'elle était sèche, sur le



Marc Deladerrière,

un des co-auteurs de ce jeu, nous propose une nouvelle dont l'idée à l'origine est de rappeler que même les monstres ont une histoire, élément trop souvent oublié dans le jeu de rôle où de nombreuses créatures extraordinaires sont en fait dépossédées de leur essence mythique.

Ce récit est suivi, à l'intention des Maîtres des Légendes, d'une courte analyse du texte agrémenté de quelques suggestions d'aventures et de la présentation d'un nouveau sortilège.

corps de ces pauvres créatures. C'est cette substance qu'il désirait, qui lui était indispensable pour atteindre son but. But qui ne se révéla qu'au dernier instant.

Grâce à l'amitié me liant à l'un des hommes de cette tribu... et j'ai bien dit l'un des hommes, un homme comme je le suis moi-même. comme vous l'êtes, bien que vous refusiez cette association !... Il m'a guidé, aidé pour que je puisse vous prévenir. Il s'est opposé à son peuple entièrement sous l'emprise de mon maître. Il n'est plus qu'un être banni d'une tribu que la destinée avait déjà exilé sur un territoire maudit. Il est plus seul que moi, prisonnier d'une terre ; et s'il le retrouvent, ils le tueront...

Un soir est venu où imperceptiblement les choses ont changé. Quelque chose d'impalpable mais qui lentement s'était imposé à moi, susura à mes oreilles qu'un cycle s'achevait, que cette obscure menace des mois passés allait se déchirer et qu'au delà de la faille apparaîtrait une face immonde et ricanante. La peur monta en moi, fouaillant mon ventre, cherchant à naître de ma gorge en un hurlement libérateur... et je ne savais pas pourquoi ! Je regardais mon maître avec l'attention d'une bête traquée, tant et si bien qu'il se retourna brusquement vers moi. Ma terreur avait dû se muer en une lame de glace sur ses épaules. Il me toisa, ses yeux flamboyants. Un mélange de rage, de joie intense et de folie s'y reflétait. il semblait brûler d'un feu intérieur prêt à embraser le ciel lui-même et en une vision démente je vis de la fumée sortir de ses narines dilatées ; à cet instant s'il n'avait parlé, mon imagination se serait brisée, tombant en poussière, me laissant aussi idiot que je peux être laid. Mais sa voix roula comme le grondement du tonnerre.

— *Regarde, dit-il, vois ce que tu n'as jamais vu, ce que tu n'as pu voir en aucun lieu car je suis le premier. Je vais créer ce qui n'existe pas !*

Il s'approcha vivement du chaudron principal, y plongea une écuelle qui, lorsqu'elle réapparut, dégouttait d'une substance épaisse et rougeâtre. L'ayant posée sur le sol, il se dirigea vers une étagère pour prendre différents objets dont une bourse, me semble-t-il, et la peau d'un serpent. Il me tourna de nouveau le dos et commença à marmonner.

Mon maître n'avait jamais créé de sortilège devant moi. Cette innovation me terrifia, me laissant pantois

au bord d'un précipice, pris de vertiges.

Je ne sais combien de temps s'écoula avant qu'un grognement ne m'arrache à cet état. L'anxiété céda devant la peur du danger immédiat. J'utilise le mot peur à dessein car à cet instant, curieusement j'avais simplement peur. La concrétisation de mes craintes me laissait en fin de compte libre d'agir, je n'étais plus paralysé par mon anticipation instinctive des événements.

Mon maître, car c'était lui, grogna une seconde fois et tomba à genoux. Comme il retirait sa tunique je vis son dos se couvrir d'un court pelage. Il s'écroula sur le côté en poussant un gémissement aigu. Péniblement il retira ses braies et ce faisant je découvris que sa main avait pris l'aspect d'une patte de chien. Je cherchais à voir son visage mais il



n'était pas tourné vers moi et sa tête était plongée dans l'ombre. Il se recroquevilla brusquement, j'entendis le craquement des os comme si pas un seul n'avait résisté à cette agression. Son corps diminua de taille et fut couvert d'une abondante fourrure noire sans que je m'en aperçoive réellement. J'eus une étrange sensation de soulagement. Ce n'est que cela, me disais-je ! L'animal eut deux ou trois soubresauts avant de se mettre sur ses pattes.

J'avais devant moi un loup, un splendide loup certes, mais rien qu'un loup ; j'avais envie de rire. Je crois que je l'aurais fait si je n'avais croisé le regard de l'animal. Mais ce regard était aussi celui de mon maître et il semblait dire : « attends, attends un peu, tu n'as encore rien vu ! »

Il vint près de l'écuelle, en lapa bruyamment le contenu et ceci fait dirigea de nouveau son regard vers moi ; ses yeux étaient couverts d'une voile laiteuse.

Après un instant semblable à un pont enjambant un gouffre, son poil se hérissa le long de l'échine, il y eut un bruit sourd et il fut projeté avec une force inouïe vers le plafond. Il retomba lourdement, couché sur le flanc il ne bougea plus.

Je suis sûr que ce n'était pas mon cœur ; je veux dire que le martellement sourd et régulier qui emplissait toute la demeure dès cet instant, faisant vibrer jusqu'au sol, il n'était pas possible que ce soit mon cœur résonnant à mes oreilles. Je jurerais même que l'air plus dense se déplaçait d'un seul bloc sous les coups de cet invisible forgeron.

L'animal se mit à haleter et tous les bruits qui s'ensuivirent eurent alors la consistance particulière de ceux que l'on perçoit au réveil dans un état de demi-conscience. Un léger bruissement s'inséra dans la trame sonore, suivi d'un claquement sec. La tête du loup tressauta, le cou devint large et puissant, la mâchoire inférieure se développa mais paradoxalement donna à cette partie de la face un aspect presque humain, avec un menton et une bouche. Le front se bomba, accentuant les arcades sourcilières ; le museau et les oreilles restèrent tels quels. Dans une dernière transformation la face entière s'allongea, achevant la disproportion entre la tête et le corps. Il y eut par la suite un bruit semblable à celui d'un homme marchant lentement dans les feuilles mortes. Cette nouvelle cadence était irrégulière et s'unissait parfois avec le martellement. Le corps se transforma par à-coups, simultanément avec l'avance du promeneur, et devint peu à peu celui d'un ours gigantesque, de deux fois la taille d'un homme.

Comme un souvenir depuis longtemps oublié, une sourde terreur pris possession de mon être, naissant d'un picotement au bout des doigts, parcourant le cuir chevelu, s'épanouissant en un frisson qui me secoua tout entier.

La bête signala son appartenance à la vie d'un brusque mouvement du bras, ou de la patte si vous préférez, en balayant un chaudron proche dont le contenu se répandit sur le sol en chuintant. Tous les autres bruits avaient disparu. Il se leva. Sa manière était si malhabile que dans un autre contexte je l'aurais qualifié de grotesque. Il releva la tête, humant l'air, regarda lentement tout

autour de lui, s'arrêta sur votre serviteur.

— *Vois, dit-il d'une voix basse et profonde, je suis la créature la plus puissante de bien des territoires. Je suis le Ourloup.*

Il se détourna et sortit, franchissant avec difficulté l'encadrement de la porte. Un peu après j'entendis la plainte d'un arbre qu'il déracinait...

En fait tout ceci aurait pu être sans rapport avec votre village s'il ne s'était produit pire encore !

Il est revenu dans le milieu de la nuit. Après s'être dirigé vers sa table de travail, il a pris un flacon et en a avalé le contenu d'un trait. Un temps qui m'a paru infini, il est resté là immobile, comme enraciné dans le silence, puis il a murmuré. Je n'ai pas compris tout de suite, mais il a répété et les mots se sont détachés clairement. Il a dit : « *ça ne marche pas* ». Il semblait énoncer une sentence et en subir les conséquences dans le même temps ; il était le juge et le condamné. Sur un ton à peine audible il a ajouté : « *ce n'est pas possible* ». L'on m'aurait giflé violemment, la sensation aurait été malgré tout moins forte que celle que j'éprouvais. J'étais transpercé par la rage qui l'envahissait. J'étouffais. Il hurla à la façon des loups mais avec une intensité et une puissance décuplées. Comme un flot trop longtemps contenu, la panique brisa le barrage de ma volonté et s'engouffra dans le lit de ma conscience, obscurcissant ma vision. Sans savoir comment, je me suis retrouvé dehors. Le froid de la nuit et les étoiles que singulièrement je regardais, rallumèrent en moi une étincelle de lucidité ; je me suis mis à courir du mieux qu'il m'est possible de le faire !

Aventures

Comme pour tout individu détenteur d'un grand pouvoir dans la magie et qui en use dans le but d'asservir son environnement, l'équilibre psychologique du sorcier de notre histoire est sans doute fragile. Ne pouvant recouvrer sa forme humaine il est alors presque certain que la folie va s'emparer de lui, le poussant vers les villages avoisinants afin de trouver un exutoire à sa rage et un cadre à son délire.

1. C'est la plus simple et elle n'a véritablement d'intérêt que dans l'optique d'une initiation au jeu de rôle.

Les aventuriers doivent pénétrer dans les marécages et affronter le Ourloup et les hommes-crapaud. Lors de la rencontre avec ces derniers, le maître des Légendes devrait évoquer la possibilité d'un dialogue entre les deux parties où la compréhension mutuelle supplanterait ainsi la trop habituelle hargne destructive.

2. Le druide du village connaît le moyen de fabriquer une potion qui permettrait au Ourloup de recouvrer sa forme humaine. Hélas les ingrédients nécessaires à sa réalisation sont très difficiles à trouver et le temps presse.

L'idéal serait de rencontrer le « Grand Duc » de la forêt des Carnutes, qui céderait certainement les plus rares composants en échange d'un des secrets du druide. (Grand Duc : animal des Légendes Celtiques). Mais que cet oiseau-mage a mauvais caractère !

Bien sûr, une fois la potion réalisée, il reste à convaincre le Ourloup de la boire. Peut-être est-il possible d'user de quelques ruses... ou de bénéficier d'un appui capital (voir la note ci-dessous : la Louve).

Note : Il existe un lien entre l'histoire du « Troisième Oeil » (*Runes* n° 6) et celle du Ourloup. En effet notre sorcier n'est autre que le maître de la Louve, personnage du « Troisième Oeil ». Il est possible d'utiliser les mêmes « acteurs » pour ces deux aventures, le barde du village faisant alors le rapprochement entre ce que dit Mosdi au début de l'histoire (... son regret d'avoir abandonné une louve...) et le personnage précédemment cité.

3. La véritable histoire n'est pas du tout ce qu'elle paraît être. Le sorcier a transformé Mosdi, le conteur, en Ourloup et lui-même a pris « l'apparence du narrateur » (sortilège n° 74, page 96 des Légendes Celtiques). Son but est d'attirer les aventuriers au milieu des marécages. Avec l'appui du Ourloup en son pouvoir et des hommes-crapauds réunis, il contraindra ses victimes à le servir dans une aventure dont les tenants et aboutissants sont laissés à « l'imagination » du maître des Légendes.

Se transformer en créature monstrueuse

Ce sortilège a un statut particulier dans les Légendes Celtiques. Il n'est utilisé que par les magiciens mais est issu d'un « phylum » druidique (parler aux animaux, etc.).

DS = 41 NDS = sp. NPS = nul
NES = 1 cr. TL = nul

Le créateur du sortilège peut se transformer en une créature monstrueuse à partir de la combinaison biologique de deux animaux. Les composants indispensables sont :

— de la poudre de sang séché des deux animaux choisis ;

— du poison d'homme-crapaud ou du sang séché d'homme-serpent.

Le sortilège dure tant qu'un esprit n'est pas absorbé. Sa composition est la suivante :

— une goutte de sang d'un esprit des sources donné par lui-même (dans ce cas le sang ne sèche pas) ;

— de la poudre d'écaille de dragon celtique ;

— du sang séché d'homme-loup ;

— de l'eau druidique.

Les capacités intellectuelles de la créature sont celles de l'individu transformé ; avec pour avantage dans le cas d'un magicien, de maîtriser les sortilèges sur simple concentration (principe utilisé pour les animaux et la plupart des créatures monstrueuses). Cette concentration est égale à une « durée de préparation et de concentration » minimales. Aucun malus ou bonus n'est alors appliqué.

Les capacités et caractéristiques physiques sont en général une addition de celles des deux animaux choisis. La décision finale appartient dans tous les cas au maître des Légendes.

L'individu ainsi transformé peut devenir fou si le jet d'un dé 20 donne un score supérieur au NIS du créateur du sortilège auquel il a été ajouté le facteur mental (FM) du bénéficiaire de la transformation.

L'attitude de la créature atteinte de folie doit être définie par le maître des Légendes.

Si l'antidote est alors absorbé, l'individu ne recouvrera ses esprits que s'il fait sur un dé 20 un score supérieur ou égal à la marge d'échec (Me) qui a provoqué son aliénation.

Composantes majeures : voir ci-dessus.

Composantes mineures : voir sortilège n° 44, page 86.

Type de résistance : facteur mental.

Compétence requise : connaissance des animaux (80).

GRENOBLE

le damier

le spécialiste des
wargames



SCHEMATIQUES!
SCHEMATIQUES LES PERSONNAGES!
SCHEMATIQUES LES UNIVERS!
SCHEMATIQUES LES MONSTRES!
SCHEMATIQUES LES PLAISIRS!..



Oui ! Je suis en colère ! Parce que je vois tant de joueurs se transformer en techniciens du jeu, en maîtres ès-mécanique, en érudits des règles... et si peu qui savent réellement goûter la saveur des situations rencontrées.

Le M.J. — « La créature se dresse de tout son corps longiligne, surmonté d'une broussaille frissonnante, et ondule dans un bruissement qui agite un nuage de pouss... »

Joueur N° 1. — « Ouais ! C'est un Schprountz ! 4 dés de coups, 2 attaques, 3D8 + 2 points de dommage, 25 % de résistance à la magie, Intelligence géniale, ali-gnement Chaotique Evil. Le dernier, on se l'ait fait à deux, mais on n'était que du 11^e niveau ! Maintenant je suis au 24^e. Alors ! poussez-vous, je vais le plier en quatre ! »

Splatch ! Bing ! Sblaoutch ! Tic, tic, tic, tic...
Le Schprountz est *out*.

Joueur N° 2. — « Eh ! Machin ! C'est quoi cette bête-là ? D'où ça sort ? Qu'est-ce qu'il faisait là ce Schprountz ? »

Joueur N° 1. — « Qu'est-ce qu'on a à faire ! Ça rapporte 18 500 points d'expérience. Avec ça on va pouvoir grimper d'un niveau vite fait... ».

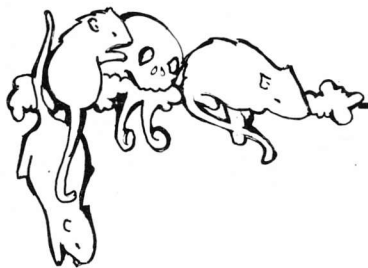
Passionnant, n'est-ce pas ?

Pourtant... pourtant, les monstres qui hantent nos jeux sont souvent inspirés de légendes et de romans qui les décrivent tellement bien qu'on finit par croire à leur réalité et à éprouver des émotions rien qu'en les évoquant...

Aussi, pour vous qui, comme moi, êtes lassés de voir la mécanique du jeu enfermer l'imagination dans un schématisme stérile et pour vous qui ne savez pas où trouver les détails qui font cruellement défaut aux livres de règles, à quelques exceptions près (le Trollpak de Chaosium, par exemple), je me propose de poser, en toute souricité, les bases d'un véritable bestiaire fantastique qui, à l'instar des autres sciences naturelles, étudiera et décrira convenablement ces créatures à mi-chemin de la nature et du surnaturel : les monstres.

En suivant le même principe et au gré de ma fantaisie ou de vos désirs, bien sûr, j'aborderai ainsi d'autres sujets encore...

Mais aujourd'hui venez découvrir avec moi l'un des monstres les plus craints, les plus mystérieux, les plus populaires et les plus venimeusement charmants : Le Vampire.



LE VAMPIRE

Dans la plupart de nos jeux, le Vampire est un mort qui quitte son tombeau, la nuit, pour se nourrir de la force vitale des vivants, afin de conserver intact son corps à travers les siècles.

Mais savez-vous comment on devient Vampire ? Connaissez-vous précisément les exigences de sa condition ? Et surtout, avez-vous une idée de sa psychologie ?

C'est à ces trois questions que j'ai l'intention de répondre afin de vous aider à mieux cerner cette créature trop souvent mécanique dans nos parties par manque d'information.

Comment devient-on Vampire ?

A cette question simple, il semble qu'aucune réponse définitive n'ait jamais été donnée. Les meilleurs auteurs paraissent hésiter entre deux solutions possibles. Pour les uns, le vampirisme est la conséquence d'un **pacte** passé avec les puissances démoniaques, pour les autres, c'est une maladie contagieuse.

Pour ceux qui considèrent qu'il est possible de devenir vampire en passant un pacte avec les puissances

démoniaques, le Vampire n'est, en fait, qu'un être possédé par une force occulte qui échappe entièrement à son contrôle et qui peut l'obliger à commettre des actes horribles.

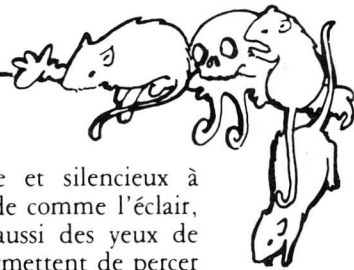
Une telle absence de libre arbitre empêche qu'on puisse envisager de faire incarner un Vampire par un joueur.

Par contre, pour ceux qui appartiennent le vampirisme à une maladie contagieuse qui se transmet comme la rage, par **morsure**, le Vampire conserve toute sa personnalité.

Vous pensez, sans doute, qu'il suffit d'avoir été la proie d'un Vampire et d'en être mort pour en devenir automatiquement un. Quelle erreur !

Mais c'est normal, c'est ce que les légendes, les romans et les films laissent croire le plus souvent, négligeant un fait. Celui qu'étant immortels, les Vampires proliféreraient rapidement, commenceraient par dominer en nombre les hommes, puis les anéantiraient tous pour finalement eux-mêmes disparaître... Quel manque d'astuce ! Quelle absurdité !





Pourquoi alors ne pas imaginer, comme Anne Rice l'a si merveilleusement fait dans *Entretien avec un Vampire*, que pour procéder, il lui faut non seulement prendre la vie de sa victime en l'asséchant de son sang jusqu'à la mort, mais aussi et surtout, la lui rendre en lui faisant boire tout le sang qu'il lui a pris, mêlé au sien.

Baptême du sang qui lie le Vampire à celui qui est devenu, en quelque sorte, le sang de son sang !

Et c'est très intéressant car le jeune Vampire a besoin d'un guide pour découvrir rapidement les secrets et la tournure d'esprit indispensables à sa survie (comment ne pas mettre sa vie en danger par des actes inconsidérés, comment se libérer des soucis matériels, où trouver les magasins et les hommes qui acceptent de recevoir bien après les heures de fermeture, etc.).

Echange des sangs qui enrichit la personnalité du Vampire. Comme il procrée volontairement, il doit avoir des raisons de transmettre son immortalité, l'amour (quand il ne supporte pas que celui qu'il aime vieillisse et meure), l'intérêt (quand il veut en faire son esclave par exemple), etc.

Baiser de l'Immortel qui offre en outre, la possibilité aux humains de devenir Vampire de leur plein gré, fous de l'espoir de vaincre la mort, eux qui sont ancestralement habitués à la crainte omniprésente de la mort !

Métamorphose physique

Elle concerne sa physionomie et ses facultés.

Sa physionomie

Le Vampire garde l'apparence physique qu'il avait quand il est mort et sa chair demeure souple.

Il se différencie pourtant de l'homme, d'abord et essentiellement par ses canines hypertrophiées qui lui serrent à mordre ses victimes, par son teint livide et par la froideur glaciale de son corps, mais aussi par le fait que, comme tous les démons, spectres ou fantômes, il est dépourvu d'ombre et de reflet.

Son corps se conserve, en outre, miraculeusement exempt de toute corruption. Cela signifie que l'âge est sans prise sur lui, qu'aucune maladie ne peut l'atteindre et que, quand il se blesse ou se casse un membre, même s'il souffre, il guérit si rapidement et si totalement qu'il n'en garde parfois aucune trace.

Ses facultés

Le Vampire est une sorte de surhomme dont les facultés physiques et sensorielles sont spectaculairement développées. Doué d'une force surhumaine (dans sa seule main il a la force de vingt

hommes), agile et silencieux à l'extrême, rapide comme l'éclair, le Vampire a aussi des yeux de chat qui lui permettent de percer la nuit la plus noire et une ouïe qui lui fait surprendre les bruits les plus infimes.

Il peut ainsi acquérir un instinct si puissant que le plus petit changement, par exemple, dans l'expression du visage d'un homme est pour lui aussi révélateur qu'un acte.

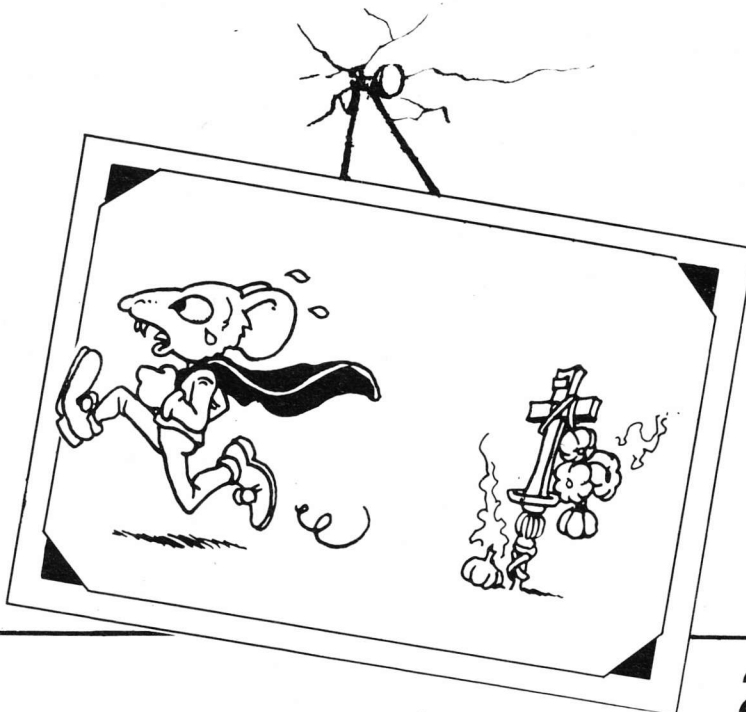
La pleine possession de ses facultés lui confère, en outre, un magnétisme certain qui lui permet de séduire et de charmer par la voix et le regard.

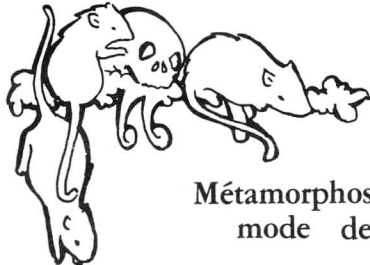
Selon certains auteurs, il possède aussi des pouvoirs magiques. Il peut commander aux éléments, déchaîner les tempêtes, les ouragans et les cyclones, susciter du brouillard... Il peut même, à l'occasion, se muer en chauve-souris ou en loup, ou encore se dématérialiser pour devenir une sorte de fluide subtil grâce auquel il se volatilise dans l'air ou disparaît par quelque fente ou fissure imperceptible. Bien que capable de tout cela, le Vampire n'est cependant pas invincible.

Ses pouvoirs magiques cessent, comme d'ailleurs celui de toutes les puissances de l'obscurité, dès les premières lueurs de l'aube. Pour une raison inconnue, il redoute, en outre, l'odeur de l'ail qui peut le tenir à distance. Il craint aussi tout symbole de la lutte contre les forces des ténèbres, ainsi que le soleil.

La condition de Vampire

Le Vampire n'est pas seulement un individu qui a pu, volontairement ou malgré lui, survivre à sa propre mort. C'est aussi un être différent des vivants qui a subi une métamorphose. Et cette transformation n'est pas uniquement de nature physique ou médicale. Elle est aussi morale, sociale, psychologique.





Métamorphose du mode de vie

Bien que n'étant pas un être selon la Nature, puisqu'il n'appartient ni tout à fait au monde des vivants, ni tout à fait à celui des morts, le Vampire doit cependant obéir à certaines de ses lois pour assurer son immortalité. C'est ainsi qu'il doit vivre la nuit et se nourrir de sang frais.

Le Vampire est un noctambule

Parce que, pendant le jour, son corps entre automatiquement en léthargie et qu'il sombre alors dans un sommeil profond comme la tombe, le Vampire mène une existence nocturne.

De plus, même si pour une raison ou pour une autre, il lui arrivait d'échapper à cette hibernation diurne quotidienne, il ne pourrait tout de même pas vivre normalement en plein jour. En effet, son organisme, fruit d'un miraculeux et fragile équilibre est automatiquement réduit en cendres par les rayons du soleil.

Pendant le jour, le Vampire repose dans son cercueil, une manière pour lui de célébrer son appartenance au monde des morts.

Et à l'instant exact où le soleil disparaît, il se réveille et reprend alors une existence active et clandestine.

Le Vampire est un buveur de sang

Tout organisme vivant a besoin, pour réparer les pertes d'énergie dépensées en travail, de se nourrir. Le Vampire, en tant que vivant, n'échappe pas à la règle. Mais parce que c'est aussi un mort, il alimente sa survie de ce qui est universellement considéré comme le véhicule même de la vie : le sang.

Cette exigence vitale se colore cependant, elle aussi, de surhumanité. Elle ne se manifeste pas par une faim ordinaire qui peut, lorsque les conditions matérielles l'imposent, être acceptée de façon résignée, mais par ce que les Vampires nomment eux-mêmes

« l'Appel de la Vie ». Lorsque la faim noue ses entrailles, son instinct de conservation inconscient, excessivement plus puissant que celui de l'homme, l'oblige à subsister et à s'abandonner aveuglément à son désir d'absorber du sang vivant, qu'il soit animal ou humain.

Mais se nourrir, pour un Vampire, ne signifie pas simplement rassasier son organisme. C'est aussi faire l'expérience de la vie de sa victime. Les sensations d'extase que lui procurent le sang humain sont, bien sûr, éminemment plus fortes que celles que peut lui faire obtenir n'importe quelle autre créature. C'est la raison pour laquelle, les Vampires adorent par dessus tout sucer le sang des hommes.

Lorsqu'il s'abreuve, le Vampire est comme magnétisé. Plus rien n'a d'importance que le désir de satisfaire ce besoin physique impérieux et de se remplir de la nature de sa victime. Si bien qu'en général il ne s'arrête qu'au moment ultime : celui où le cœur de sa proie cesse de battre. C'est pourquoi, bien souvent, les Vampires sont des tueurs.

Néanmoins, lorsqu'il n'est pas dans un état de manque, le Vampire peut se conduire d'une manière beaucoup plus « civilisée » et éviter d'aller jusqu'à détruire systématiquement sa source d'approvisionnement en énergie vitale (de même que les hommes ont appris à traire les vaches !). Ainsi, certains Vampires, grâce à leur pouvoir de persuasion, font de leurs victimes des personnes consentantes qu'ils nourrissent convenablement après chaque prélèvement (ils les appellent en général, leurs complices nourriciers).

Métamorphose psychologique

C'est la moins évidente, car en devenant Vampire, l'individu garde ses souvenirs, son caractère, son « moi » humain. S'il avait tout oublié de sa vie passée, il agirait instinctivement. Certains le font d'ailleurs, soit qu'ils ne savent pas clairement ce qu'ils sont, soit qu'ils ne comprennent pas ce qui leur est arrivé.

C'est le modèle le plus fréquemment rencontré dans nos aventures ludiques.

Mais il en existent d'autres, aux prises avec des dilemmes et des problèmes de conscience dont la psychologie peut être d'une grande richesse.



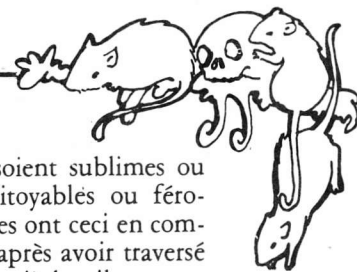
La psychologie du Vampire

Le Vampire est une créature intelligente qui est habitée par une double personnalité : Il garde le souvenir de sa condition d'homme, mais sa nouvelle nature lui impose des comportements qu'il a finalement du mal à accepter sans verser dans un désespoir susceptible de le pousser vers des attitudes extrêmes.

Pas tout de suite, bien sûr, tout ébloui qu'il est par ses sens supérieurs et son immortalité. Tout nouveau, tout beau...

Les couleurs et les formes, les sons et les mélodies, la douceur des choses et l'infini de leurs variations le rendent amoureux de sa métamorphose.

La fontaine intarissable de changements qu'est l'humanité, les styles, les modes, les formes d'existence qui défilent décennie après décennie peuvent même, s'il est doué de souplesse d'esprit, l'enrichir, faire de lui un être cultivé, brillant, rusé... sachant retirer de chaque chose ce qui lui permet de mieux goûter à la suivante...



Bientôt cependant, surtout pour celui qui possède une âme peu flexible, la situation se dégrade.

La vie éternelle ne paraît plus si attrayante. Elle peut même devenir un tourment. Car rien de ce qui est l'accompagnement de sa vie n'est comme lui immuable et incorruptible. Tout, à l'exception de lui-même, change, évolue, meurt...

Pourvoyeur du changement, le temps devient son pire ennemi. Certains en arrivent même à considérer leur existence comme une peine de prison qu'ils purgent dans une maison de fous peuplée de figures et de formes totalement inintelligibles et sans valeur...

Bien plus encore, l'immortalité devient, pour celui qui ne peut accepter que son éternité soit liée à la destruction de la vie, une malédiction... N'est-il pas un assassin condamné à renouveler son geste fratricide, mû par la force irrésistible de son désir de boire du sang vivant ?

Lune après lune, il peut aussi se rendre compte que son état de mort-vivant lui impose des conditions d'existence bien plus contraignantes qu'à première vue et que le domaine où il peut exercer sa liberté est, somme toute, limité. N'est-il pas contraint, en effet, d'abandonner tout intérêt sentimental pour la communauté humaine qui le considère comme un objet de terreur, de répulsion, de haine ? Il faut, sans doute, être un vampire pour mesurer les ravages d'un tel nom, d'un tel mot chargé d'horreur !

Alors, peu à peu sa vie devient une errance qui ne lui offre jamais de vrai repos, qui n'est qu'un semblant de vie humaine. Il se surprend aussi à regretter la beauté de l'aube, la douce chaleur de l'herbe au soleil, les aspérités d'un mur surchauffé... et se sent condamné à traverser l'univers des mortels en paria, à dériver à travers le monde naturel en créature surnaturelle et cela, pendant l'éternité...

Son monde devient un monde sans fin, un monde de nuits sou-

dées à d'autres nuits, comme les arches d'un pont gigantesque dont l'extrémité se dérobe au regard, une nuit dans laquelle il est seul sous les étoiles froides et insensibles, avec pour unique bonheur possible aspirer du sang vivant, ainsi que sa nature l'exige, se remplir de toute la vie qu'il peut contenir. Et après, avoir de nouveau faim, faim de la même chose, encore de la même chose, toujours de la même chose...

Si tous les Vampires ressentent la cruauté de leur conditions, il en est certains qui refusent leur solitude et qui éprouvent le besoin d'accroître le nombre de leurs semblables, de constituer autour d'eux un noyau de fidèles initiés.

Jean-Baptiste d'un nouvel âge, ils pensent incarner le plus vieux rêve, le plus vieil espoir de l'humanité : l'immortalité. Négateurs de la mort, ils ne se considèrent pas comme des démons, mais comme des magiciens ayant eu accès aux mystères de quelques prodiges naturels.

D'autres, par contre, passent leur temps à se venger, à se venger de la vie de mortel qu'ils ont quittée.

Ils regardent le passé, consumés de haine et d'envie, et se vouent au mal avec une sorte de ferveur désespérée, comme pour se libérer de leur ennui. Mais, une fois leur larcin accompli, ils se montrent de nouveau amers et inassouvis.

D'autres, enfin, se prennent pour des tueurs, des prédateurs. Indifférents et méprisants, ils appréhendent les vies humaines dans leur entier, sans regret ni sensiblerie, mais au contraire avec la satisfaction excitante d'en être les terminateurs, d'avoir un rôle à jouer dans le plan divin, de pouvoir frapper comme la main même de Dieu !

Ceux-là sont comme des fauves solitaires. Jaloux de leurs secrets et de leur territoire, ils ne quêtent pas plus la compagnie que les chats sauvages et, lorsqu'on en rencontre deux ou davantage ensemble, c'est uniquement pour des raisons de sécurité, et encore l'un sera le plus souvent l'esclave de l'autre.

Mais qu'ils soient sublimes ou monstrueux, pitoyables ou féroces, les Vampires ont ceci en commun, c'est qu'après avoir traversé des siècles et des siècles, ils ne veulent tout simplement plus, à aucun prix, vivre davantage. Car l'immortalité ne supprime pas nécessairement la décrépitude morale. C'est là, semble-t-il, l'ironie de leur terrible destinée.

Alors, le Vampire s'en va mourir, tout seul... Il disparaît sans laisser de trace, enfin libéré de son tragique fardeau... □

Les Livres *A Lire*

DRACULA de Bram Stoker (Mara-bout).

C'est le roman qui a définitivement fixé le portrait robot du vampire tel qu'il habite aujourd'hui notre subconscient et dont Oscar Wilde disait qu'il était, peut-être, le plus beau roman de tous les temps.

Une œuvre d'un autre âge, d'un style un peu vieilli, à lire sans idées préconçues.

JE SUIS UNE LEGENDE, de Richard Matheson (Denoël - PF n° 10).

Le vampirisme est abordé de façon scientifique : une épidémie fait muter l'humanité entière au point qu'elle ne peut plus se nourrir que de sang, à l'exception d'un homme qui deviendra une légende.

Une réussite littéraire d'une grande finesse dans l'analyse des sentiments du personnage principal, de sa lutte pour la vie à son acception finale.

ENTRETIEN AVEC UN VAMPIRE, d'Anne Rice (J.C. Lattès).

Deux hommes se rencontrent et conversent dans une chambre d'hôtel. L'un raconte sa vie à l'autre, sa vie de vampire. Un chef-d'œuvre poignant, une réflexion brillante sur la vie, l'amour, la mort, l'éternité, la solitude, l'amitié...

Et encore : Les Vampires de l'Alfama, de Pierre Kast (J'ai Lu n° 924), Les Vampires de l'espace, de Colin Wilson (J'ai Lu n° 1151), Dhampire, de Scott Baker (Seghers), Le Journal d'Edwin Underhill, de Peter Tonkin (Seghers), Les Prédateurs, de Whitley Strieber (J'ai Lu n° 1419); etc.

OHÉ LES CLUBS !

« La Cage aux Rôles »
10, rue de Châlons
Le Villers
59120 FLERS-EN-ESCREBIEUSE
(non loin de Douai)

Président : Bruno Andris
Date de création : juin 1983
Inscrits : 21
Horaires : samedi soir
Jeux pratiqués : AD&D, Gamma World, MEGA, Légendes, Squad Leader, Lost World, Rommel, War of the Ring, etc. Dragonquest en projet
Cotisation : 15 F par mois
Projets : trouver un local plus grand ; organiser des échanges de moules de figurines avec d'autres clubs (nous contacter)

« Wandering Undeads »
1739 A, chee de Wavre
1160 BRUXELLES

Président : Marc Valckenaers
Date de création : juillet 1983
Inscrits : 20
Horaires : samedi (heures variables)
Jeux pratiqués : AD&D, Call of Cthulu, Runequest, Traveller, Légendes, Gamma World, Gang Busters, Squad Leader, tous jeux de rôles et wargames
Cotisation : 700 FB par an
Manifestations passées : 24 heures de donjons
Projets : parties en public
Contact : tél. (02) 660.86.92 indicatif international de la Belgique 32

MGWA (micro-gestion wargames association)
Maison de quartier des Linandes
Place des Linades
95000 CERGY

Président : Jean-Marc Begué
Date de création : janvier 1982
Inscrits : 50 environ
Horaires : samedi de 14 h à 19 h 30, semaine en soirée
Jeux pratiqués : AD&D, Squad Leader, Diplomacy, Amiraute, Légendes, Méga, Russian Campaign, Ludotique, Ace of Aces, Wargames...
Cotisation : 65 F par an pour scolaires et étudiants, 160 F par an pour les autres
Manifestations : grande exposition les 27 et 28 avril, rencontres-information avec le public, courant mai tournoi contre club scolaire
Projets : informatiser les règles de jeu trop complexes (chose faite pour AD&D), « populariser » les JdR et wargames, organiser un grand tournoi

Contacts : Maison de quartier des Linandes (3) 032.42.55 ; Laurent Durand (3) 032.61.41 ; Gianni Vacca (3) 038.63.35

Collège Ludique de Simulation Onirique (COLUSION)
C/O J.C. Bliss
Jacquet Dvoz 13
Ch 2300 LA-CHAUX-DE-FONDS
SUISSE

Président : M. Heger
Date de création : février 1984
Inscrits : 17
Horaires : vendredi à partir de 20 h, samedi, dimanche
Jeux pratiqués : Diplomacy, AD&D, Call of Cthulhu, wargames, jeux divers
Cotisation : 3 F par soirée
Manifestations passées : organisation de 2^e convention de jeux de rôle et de stratégie
Projets : les plus fous
Remarques : ce club, en fait une extension de « Plié en deux », occupe un appartement loué au nom d'une association (avec statut et tout et tout...)

« La guilde de Crom »
Foyer Socio-Culturel Lasalle
30460 (Et le nom de la ville ?)

Date de création : octobre 1983
Inscrits : 17
Horaires : mercredi après-midi et soir
Jeux pratiqués : D&D, Dune, Méga, Tunnels and Trolls
Cotisation : enfants : 10 F par an ; adultes : 35 F par an
Manifestations passées : tournoi D&D le 14 avril
Projets : D&D en extérieur, film vidéo, nouveaux jeux (Légendes, Call of Cthulhu), festival avec films, tournoi, initiations, rencontre interclub

« La Guilde des Nécromanciens »
C.T.L. Foyer culturel La Maillan
33160 SAINT-MÉDARD-EN-JALLES

Président : J. M. Ringuet
Date de création : octobre 1982
Inscrits : 35
Horaires : samedi, de 14 h à 19 h
Jeux pratiqués : Dragonquest, Car Wars, Légendes, Space Opera, War of the Ring, Squad Leader, Tobruk, Call of Cthulhu...
Cotisation : carte (10 à 25 F) plus 20 F par trimestre
Projets : Journées portes ouvertes, initiations, expositions de figurines et projection de films, rencontres inter-clubs
Divers : cherchons clubs pour rencontres sur Dragonquest, Légendes, etc. Et MJ sur tous JdR

Club Stratégique & Jeux de Rôle du foyer socio-culturel du lycée Hoche
73, av. de Saint-Cloud
78000 VERSAILLES

Renseignements : A. Bourrier
Inscrits : 35
Jeux pratiqués : AD&D, Diplomacy, Squad Leader, Légendes Celtiques, Runequest et autres Wargames
Cotisation : 30 F par an
Remarques : l'accès au club est réservé aux seuls élèves du lycée

« Enfer et contre tout »
M.J.C. La Paillette
rue de La Paillette
35000 RENNES

Date de création : septembre 1982
Horaires : Wargames 19 h 30 le jeudi, AD&D et Runequest le vendredi
Cotisation : 50 F par mois
Projets : peut-être une exposition
Remarques : L'accent est mis sur l'accueil et la formation des non-initiés

« Les seigneurs des Trois Rivières »
Association du quartier de Saint-Médard
40000 MONT-DE-MARSAN
Tél. (58) 46.30.19

Président : Samuel Tarapacki — 6, rue du Périgord — Saint-Pierre du 17 — 40000 MONT-DE-MARSAN
Date de création : septembre 1983
Inscrits : 25
Horaires : samedi 13 h à 19 h pour les JdR, dimanche à partir de 13 h pour les wargames
Jeux pratiqués : D&D, Car Wars, Runequest, Star Frontier, Légendes
Cotisation : 25 F par an
Projets : Amiraute, Wooden Ships-Iron Men, Wargames, participation à des tournois.

« Les Gaulois de l'Est »
Les Aulnois
54419 LANEUVILLE devant NANCY

Président : Jean-Marc Jansen
Date de création : 4 avril 1984
Inscrits : 6
Horaires : vendredi soir (20 h 30 23 h), samedi dimanche (14 h 19 h)
Jeux pratiqués : Donjons et Dragons, Squad Leader et autres wargames
Projets : d'autres jeux et wargames
Remarques : avoir des rencontres Inter-Clubs

(suite p. 32)

GRENOBLE
le damier
le spécialiste des
jeux de rôle

DEVENEZ

Lassé des défauts, erreurs et incohérences de votre Jeu de Rôle favori, combien de fois ne vous êtes-vous écrié : « je vais faire le mien ? »
Combien de joueurs se rendent compte de la difficulté de l'entreprise ?
Loin de vous décourager, cette « simulation » devrait vous permettre de surmonter les écueils qui vont apparaître, nombreux, entre les premières idées et une éventuelle commercialisation.

En tant que Créateur de Jeu de Rôle, vous êtes doté de 4 caractéristiques :

Créativité : 6 points
Enthousiasme : 6 points
Chance : 6 points
Commercialisation : 0 point

Ces caractéristiques vont évoluer au fur et à mesure de vos choix et des événements.
Lorsqu'il vous sera demandé de « Tester votre chance », ce test sera réussi si le résultat d'un Dé à 6 faces est inférieur (strictement) à votre score de Chance, après chaque test il vous faudra soustraire 1 point de votre score de Chance.

Prêt ? Alors, allez en 1.

par Philippe Sallerin

CRÉATEUR

1

Vous rassemblez vos idées épar-
sées et vous vous mettez au travail.
Décidez-vous de définir les paramè-
tres de votre Jeu (Thème, public...)
et de les travailler (allez en 2) ou
bien de l'organisation du travail ?
(rendez-vous en 3)

2

Vous commencez donc à effec-
tuer un certain nombre de choix.
Vous décidez de votre thème de jeu
(SF, Fantastique, Vie Secrète des
Crapauds...). Pensez-vous que ce
thème est totalement original
(vérifiez-le en 4) ou bien n'est-ce
qu'une nouvelle facette d'un thème
déjà exploité (renseignez-vous en
5) ?

3

Avant de définir quoi que ce soit,
votre premier souci est de mettre au
point des méthodes de travail.

Décidez-vous de travailler seul (le
6 vous attend) ou de vous entourer
de collaborateurs (retrouvez-les en
7) ?

4

Vous pensez donc que votre
thème est totalement original ?

Cela est quelque peu présomp-
tueux de votre part ! Toutefois on
ne sait jamais. Testez votre chance
en ajoutant 4 au résultat du dé. Si le
test est réussi, allez en 8 joyeuse-
ment, sinon piteusement en 9.

5

Effectivement, vous savez que
trouver un thème de jeu de rôle
totalement original (et développable)
devient très, très difficile. Votre
Enthousiasme n'est donc pas
atteint, lorsque vous découvrez
dans le mythique numéro 1 de
Runes, un banc d'essai sur un JdR
reprenant le même thème que vous ;
par contre les défauts du jeu, soulevés
par cet excellent article, ne font
que stimuler votre Créativité (+ 2
points de Créativité). Sautez en 10.

6

Fort de vos idées, de votre puis-
sance de travail, vous décidez donc
de faire cavalier seul, il est certain
que les éventuels profits seront plus
gros divisés en une seule part qu'en

plusieurs ! Votre Enthousiasme fai-
sant plaisir à voir, gagnez 2 points
d'enthousiasme, malheureusement
la tâche est longue, ingrate et
d'importance, pourrez-vous l'assu-
mer seul ? Testez votre chance, en
cas d'échec rendez-vous en 26,
sinon bienvenue en 25.

7

Prudent, quant à vos capacités,
vous décidez de vous entourer d'une
solide équipe de collaborateurs,
triés sur le volet, que vous espérez
sérieux. Cette équipe amène immé-
diatement des idées nouvelles,
gagnez deux points de Créativité.

Arrive le moment de la première
réunion, ainsi que le temps de la
répartition du travail. Décidez-vous
de tout travailler en commun
(précipitez-vous en 11) ou de former
des équipes s'occupant de points
précis (jetez-vous en 12).

8

Vous effectuez de nombreuses
recherches dans des revues de référé-
nces (essentiellement Runes) et
vous vérifiez qu'effectivement votre
thème est totalement original.
Incroyable !!! Votre chance est

(suite p.28)

D'UN JEU DE RÔLE

— Les Rangers sont des sous-classes de Guerrier, adeptes de la vie en forêt, du pistage, de la reconnaissance, de l'infiltration et de l'espionnage.

— Le Ranger doit être d'alignement Bon (*Good*), bien qu'il puisse être de tendance Loyale (*Lawful*), Chaotique (*Chaotic*) ou Neutre (*Neutral*).

— Le Ranger doit posséder une force et une intelligence égales ou supérieures à 13, une sagesse et une constitution de pas moins de 14. Si le Ranger a une force, une intelligence et une sagesse *chacune* supérieure (strictement) à 15, il ou elle bénéficie d'un bonus de 10 % en points d'expérience.

— Contrairement aux autres classes de combattant, les Rangers ont des dés à 8 faces pour leurs dés de coup ; ils ne commencent pas avec un dé au premier niveau mais avec 2 (dés à 8 faces). De plus, il faut noter que les Rangers peuvent avoir jusqu'à 11 dés de coup, au lieu des 9 autorisés aux autres classes de Combattant. En plus de ces considérables pouvoirs guerriers, les Rangers ont à haut niveau des sortilèges magiques et druidiques.

— Lorsqu'ils combattent des créatures de la « classe géante », les Rangers ajoutent au dégât occasionné un point par niveau d'expérience de Ranger atteint. Les créatures de la « classe géante » sont les : bugbears, ettins, géants, gnolls, gobelins, hobgobelins, kobolds, ogres, ogres magi, orques et trolls. Exemple : un 5^e niveau de Ranger touche un bugbear en combat ; le dommage qu'il lui fait, en plus du dégât de l'arme, des éventuels bonus de force ou magiques, est de + 5.

— Les Rangers surprennent un adversaire une fois sur deux (1 à 3 sur 1d6) et sont eux-mêmes surpris une fois sur 6 (1 sur 1d6).

— Pister peut être possible pour un Ranger, que ce soit en extérieur ou en intérieur :

— En intérieur, le Ranger doit avoir observé la créature à pister au plus 3 tours (30 minutes) avant. Il doit de plus commencer à suivre la piste à l'endroit où il a observé la créature :

Action de la créature	Chance de suivre la piste
traversant une pièce ou un couloir	65 %
passant une porte ou prenant un escalier	55 %
passant par une trappe	45 %
utilisant une cheminée ou une porte cachée	35 %
passant par une porte secrète	25 %

— En extérieur, le Ranger a 90 % de chance de base de suivre la créature, avec les modifications suivantes :

- pour chaque créature supplémentaire dans le groupe à pister + 02 %
- par 24 heures écoulées entre le moment où les traces ont été faites et le moment où il les suit - 10 %
- par heure de précipitation - 25 %

— Au 8^e niveau, les Rangers obtiennent des capacités magiques limitées de Druide, et ce jusqu'au 17^e niveau.

— Au 9^e niveau, ils obtiennent de même des capacités magiques de Magicien. Par contre, ils ne peuvent, en aucun cas, lire des parchemins de sort de Druide ou de Magicien.

— Au 10^e niveau (Seigneur Ranger), les Rangers sont capables d'utiliser des objets magiques permettant de faire Claire Audience (*Clairaudience*), Claire Voyance (*Clairvoyance*), PES (*ESP*) et Télépathie (*Telepathie*).

— Toujours au 10^e niveau, les Rangers attirent à leur service un groupe de 2 à 24 suivants (voir DMG p. 16). Il faut noter que ces suivants, s'ils viennent à disparaître, ne pourront plus jamais être remplacés.

— Un changement d'alignement autre que Bon (*Good*) fait immédiatement perdre tout bénéfice de sa classe au Ranger, le personnage devenant un simple Guerrier (il conserve ses points de coup et ne pourra jamais redevenir Ranger).

— Les Rangers ne peuvent avoir d'hommes en armes, de servants ou d'aides à leur service avant d'avoir atteint le 8^e niveau.

— Il ne peut pas y avoir en même temps plus de 3 Rangers dans une aventure pour des questions d'équilibre du jeu.

— Les Rangers ne possèdent que les objets et trésors qu'ils peuvent porter sur leur personne et/ou sur leur monture ; tout excédent devra être donné à une institution ou une communauté dans le besoin (mais jamais à un autre joueur).

— Bien que les Rangers ne peuvent pas avoir de groupe de mercenaires à leur service, ils suivent les mêmes conditions et restrictions que les Guerriers au cas où ils construisent leur place forte.

— Celle des Guerriers

— Le Ranger, comme le Guerrier, frappe avec une arme de taille d'estoc une fois tous les rounds jusqu'au 10^e niveau, trois fois tous les deux rounds jusqu'au 14^e niveau, puis une fois par round à partir du 15^e. Ceci ne s'applique pas au combat contre des monstres de moins de 1000 points de coup ou face à des humains exceptionnels (niveau 0). Pour combattre ces créatures, le personnage doit combattre une par niveau d'expérience qu'il a atteint, comme pour le Guerrier.

— Le Ranger communique avec ses armes et en gagne une tous les niveaux (4, 7, ...).

— Pour toute arme non magique, le Ranger a un malus au tour de combat.

— Le Ranger « sauve » ses suivants.



Runes vous aide : le Ranger

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

par Sylvain Donnet

Table de progression (PH p25)

Points d'expérience	Niveau	Dés 8	Titre
0-2250	1	2	Coureur (<i>Runner</i>)
2251-4500	2	3	Fonceur (<i>Strider</i>)
4501-10000	3	4	Scout (<i>Scout</i>)
10001-20000	4	5	Messager (<i>Courser</i>)
20001-40000	5	6	Pisteur (<i>Tracker</i>)
40001-90000	6	7	Guide (<i>Guide</i>)
90001-150000	7	8	Explorateur (<i>Pathfinder</i>)
150001-225000	8	9	Ranger (<i>Ranger</i>)
225001-325000	9	10	Chevalier Ranger (<i>Ranger Knight</i>)
325001-650000	10	11	Seigneur Ranger (<i>Ranger Lord</i>)
650001-975000	11	11 + 2	Seigneur Ranger 11 ^e niveau
975001-1300000	12	11 + 4	Seigneur Ranger 12 ^e niveau

Ajouter 325000 points d'expérience par niveau supplémentaire au 12^e. Ajouter 2 points de coup par niveau supplémentaire au 10^e (pas de bonus de constitution).

Table de sorts (PH p25)

Niveau du Ranger	Niveau du sort de Druides	Niveau du sort de Magicien
8	1	1
9	1	1
10	2	2
11	2	2
12	2	2
13	2	2
14	2	2
15	2	2
16	2	2
17	2	2

A partir du 18^e niveau, le Ranger ne peut plus progresser en sort ou niveau de sort.
Le Ranger doit apprendre ses sorts de Magicien (connaissance en fonction de l'intelligence PH p10, livre de sorts) exactement comme s'il était un Magicien.

Armes et armures permises (PH p25)

- Armes : toutes
- Boucliers : tous
- Armures : toutes

Les restrictions d'arme dues à la taille du Ranger sont les mêmes que pour le Guerrier ou l'Assassin (Runes n° 6).

Notes générales

Dans les « Runes vous aide » précédents, j'ai oublié un paragraphe : l'argent possédé par un aventurier à la création du personnage. Le voici pour chacune des grandes classes (PH p35) :

- Clerc 30-180 po (3d6 fois 10)
- Guerrier 50-200 po (5d5 fois 10)
- Magicien 20- 80 po (2d4 fois 10)
- Voleur 20-120 po (2d6 fois 10)
- Moine 5- 20 po (5d4 fois 10)

réellement exceptionnelle (+ 2 points de Chance), votre créativité à son summum (+ 2 points de Créativité), ce ne pourra rendre votre petit bijou que plus facile à commercialiser, vous gagnez 3 points de Commercialisation. Sautiez de joie en 10.

9

En feuilletant une revue particulièrement bien documentée (Runes, bien sûr) vous tombez sur le test d'un jeu traitant exactement de « votre » thème original. Le prostration dans laquelle vous sombrez à la suite de ce coup dur vous coûte 3 points d'enthousiasme. Traînez-vous en 10.

10

Maintenant que vous avez votre thème bien en main, vous planchez sur les autres choix qu'il va vous falloir faire. Décidez-vous d'inclure un environnement bien défini (background) avec votre jeu (reportez-vous en 13) ou le laissez-vous à l'appréciation des futurs joueurs (dirigez-vous en 14).

11

Le travail en commun peut être enrichissant mais reste souvent problématique et grand consommateur de temps, d'énergie et d'enthousiasme. Le total de votre Créativité et de votre Enthousiasme est-il supérieur à 12. Si oui allez joyeusement en 15, sinon dirigez-vous en 16.

12

Vous répartissez les différentes tâches, mais comment procédez-vous ? Vous gardez-vous la plus grosse part de l'ouvrage ? (aiguillez-vous en 17), la plus petite (bondissez en 18) ou en fonction des compétences de chacun (sautiez en 19).

13

Vous décidez d'inclure un environnement bien étoffé avec votre système de jeu. C'est en excellent choix qui ne peut qu'aider à la popularité de votre JdR, êtes-vous toutefois à même de le mener à bien ? Créer un pays, un monde ou un univers (cohérent) demande beaucoup de travail et d'idées. Votre Créativité est-elle supérieure à 8 ? Si oui propulsez-vous en 20, sinon roulez en 21.

14

En regardant un peu autour de vous, en interrogeant les joueurs, vous vous apercevez que la majeure partie des jeux de la 2^e et 3^e génération comprennent un environnement plus ou moins développé (de *Runequest* à *James Bond OOT*), vous vous rendez compte que cette lacune n'aidera pas à une éventuelle commercialisation, vous perdez, de frustration, 3 points d'Enthousiasme. Ejectez-vous jusqu'en 51.

15

Votre enthousiasme et votre volonté vous permettent de triompher des obstacles inhérents au maintien de la cohésion d'une équipe de travail. Toutefois un collaborateur tente d'imposer une direction qui ne vous convient pas. Testez votre Chance. Si le test réussit giclez en 23, sinon suivez votre destinée en 24.

16

Malgré toute votre bonne volonté, le groupe passe plus de temps à se déchirer qu'à travailler efficacement, vous perdez 2 points de Créativité ; testez votre Chance, en cas de réussite informez-vous en 23, sinon rampez en 24.

17

Serez-vous capable d'assurer cette grosse part de l'ouvrage que vous vous êtes gardée ? Testez votre Chance, en cas de réussite suivez votre étoile en 25, sinon pleurez votre infortune en 26.

18

En ne gardant que la plus petite part du travail, vous faites preuve soit d'un grand talent d'organisateur, soit d'un tempérament d'esclavagiste, quoiqu'il en soit le moral de l'équipe chute, perdez 2 points d'Enthousiasme ; testez votre Chance, bénissez votre chance en 23, pleurez votre échec en 24.

19

Vous répartissez les tâches en fonction des compétences apparentes et des goûts de chacun. Cela relance la dynamique du groupe, gagnez 2 points de Créativité. Continuez votre œuvre en 11.

20

Grâce à vos nombreuses idées et à votre puissance de travail, vous

jetez les grandes lignes d'un monde intéressant que vous n'aurez aucune peine à développer par la suite. Vous gagnez un point de Commercialisation. Votre environnement est-il lié aux règles (poursuivez en 27) ou est-il seulement un plus par rapport à celles-ci ? (continuez en 28).

21

Malgré toutes vos tentatives votre monde est bancal et incohérent. Vous l'abandonnez en 14.

22

Il vous faut maintenant définir le public que vous désirez toucher, est-ce un public de débutants (aux résultats en 29), de connaisseurs (vérifiez en 30) ou susceptible de convenir à tous (voir en 31).

23

Vous parvenez à vous défaire du fauteur de troubles sans trop de difficultés, mais l'abattement vous fait perdre 1 point d'Enthousiasme. Allez en 2 si vous n'avez déterminé aucun paramètre de votre JdR, en 22 si le public de votre jeu n'est pas choisi et en 38 autrement.

24

Votre charisme et vos talents de meneur sont insuffisants, l'équipe de scinde en deux, vous perdez la moitié de vos idées (— 2 points de Créativité), de votre volonté (— 2 points d'Enthousiasme) et de plus vous gagnez un concurrent. Testez votre Chance, en cas de réussite rendez-vous en 2 si vous n'avez effectué aucun choix quant au jeu lui-même ; en 22 si vous avez commencé, en 38 autrement.

En cas d'échec, d'un commun accord avec vous-même et à l'unanimité, vous abandonnez votre JdR. Un mort-né de plus dans le paradis des jeux. C'était tout de même une belle aventure.

25

Vous n'avez pas présagé de vos forces et de vos capacités, vous êtes effectivement capable de vous en sortir. Bravo ! Vous gagnez 2 points de créativité. Dirigez-vous en 2 si vous n'avez défini aucun paramètre de votre jeu, en 22 si vous n'avez pas choisi le public à qui vous le destinez, en 38 autrement.

26

Le travail est insurmontable pour vous seul, deux possibilités s'offrent à vous : arrêter tout (au revoir !) ou bien constituer une équipe de collaborateurs pour vous aider ; votre moral et votre confiance en vous en prennent un coup, vous perdez 4 points d'Enthousiasme et vous allez en 7.

27

Votre environnement est complètement lié aux règles, votre JdR est donc fermé, cela n'aidera pas à une éventuelle commercialisation, le jeu se prêtant mal à des développements ultérieurs, toutefois ce peut être une totale réussite. Le total de votre Créativité et de votre Enthousiasme est-il supérieur à 12 ? Si oui vous gagnez 1 point de Commercialisation et vous volez jusqu'en 51, sinon rendez-vous simplement en 51.

28

Votre monde ou univers n'est pas impliqué avec les règles, votre jeu peut donc fonctionner indépendamment de celui-ci, c'est un bon argument commercial car votre jeu est ouvert. Gagnez 2 points de Commercialisation et téléportez-vous en 51.

29

Vous désirez toucher un public de joueurs débutants, cela est très bien ciblé commercialement, mais il est « compliqué de faire simple », votre créativité est-elle supérieure à 9 ? Si c'est la cas, vous gagnez 1 point de Commercialisation avant de vous retrouver en 32. Sinon vous perdez 3 points d'Enthousiasme car votre jeu ne semble pas convenir aux débutants, vous le modifiez pour qu'il convienne à un public plus large (et vous allez en 31) ou à un public d'amateurs avertis (translatez-vous en 30) ?

30

Vous avez conçu votre jeu pour un public de connaisseurs, si d'un point de vue mercantile il ne représente qu'une minorité, il est par contre difficile à satisfaire. Votre Créativité et votre Enthousiasme sont-ils supérieurs à 5 ? Si oui, vous gagnez un point d'Enthousiasme, provoqué par les réactions chaleureuses des premiers lecteurs de vos règles et vous bondissez de joie en 32. Sinon, vous perdez 3 points d'Enthousiasme, suite au découra-

gement qui vous étreint à la suite de cet échec. Si vous avez déjà modifié votre jeu pour changer de public, vous ne pouvez supporter ce dés-honneur et vous vous précipitez sur les règles de *Bushido* et procédez à un suicide rituel (Hara-Kiri ou Sepuku), sinon essayez de le rendre tous publics en 31.

31

Votre jeu balaie un large public passant du débutant au JdR jusqu'au vieux routard confirmé, c'est un excellent calcul commercial, vous gagnez 3 points de Commercialisation avant de planer jusqu'en 32.

32

Votre jeu comprendra-t-il un module ou une campagne (voyez en 33) ou sera-t-il livré brut (allez donc un peu en 34) ?

33

Inclure un module est une excellente chose, le total de votre Enthousiasme et de votre Créativité est-il supérieur à 16 ? Si oui propulsez-vous en 35, sinon allez quand même en 36.

34

Vous livrez un jeu sans mode d'emploi ? Pas de module explicatif permettant l'application des règles ? Tant pis, allez en 37.

35

Vos capacités créatrices accouchent d'une très belle campagne, vous gagnez 2 points de commercialisation avant d'atterir en 37.

36

Vous avez les plus grandes difficultés à trouver l'idée d'un scénario qui puisse permettre l'application d'un maximum de règles. Testez votre Chance, en cas de réussite hissez-vous en 52, sinon prenez le train jusqu'en 34.

37

Après avoir mis vos principales idées au net, avez-vous déjà décidé de l'organisation du travail ? Dans ce cas passez l'hyperpropulsion jusqu'en 38, autrement pédalez pour arriver en 3.

38

L'instant du premier test est arrivé. Testez votre Chance, si vous

réussissez allez en 39, sinon poussez jusqu'en 40.

39

Votre première partie est un franc succès, tous vos amis sont prêts à abandonner leur JdR favori pour jouer et maîtriser le votre, gagnez 5 points d'enthousiasme ; glissez en 41.

40

Votre première partie est un franc succès, mais aucun de vos amis n'est prêt à maîtriser votre jeu, tous préfèrent pour cela le fameux X&X. Sale coup pour votre moral, vous perdez 3 points d'Enthousiasme, et parvenez difficilement en 41.

41

Si votre Enthousiasme est inférieur à 6, vous laissez tout tomber, tant pis ! Dommage ! Sinon vous surfez en 42.

42

Vous vous sentez prêt à vendre votre petite merveille, à inonder le marché de votre création. Choisissez-vous de le produire vous-même, en ce cas vous scrutez le 43 ; ou de faire le tour des professionnels, rendez-vous alors dignement en 44.

43

Vous consultez votre propre compte en banque, tapez tous vos amis et estimez ce que les banques pourront vous prêter, disposez-vous alors d'au moins 10 000 points de finance ? Si c'est le cas la joie vous transporte... en 50. Sinon faites le tour des maisons spécialisées (usez vos chaussures et vos nerfs jusqu'en 44), si cela est déjà fait, il ne vous reste plus que le 46.

44

Vous commencez la tournée des professionnels. Testez votre Chance. En cas de réussite, vous entamez des pourparlers avec la maison « Des pions de Maintenant » en 45. Si vous n'avez pas essayé de vous produire vous-même faites-le en 43, si cela a déjà été tenté passez l'ultime épreuve du numéro 46.

45

Si votre Créativité est supérieure à 10 ainsi que votre Enthousiasme supérieur à 6 et votre Commerciali-

sation à 4 vous discutez les termes du contrat en 47, sinon tentez l'autre production en 43 si ce n'est déjà fait. Rendez-vous alors, la mort dans l'âme en 46.

46

Vous possédez un jeu que vous ne pouvez pas vendre. Heureusement, vous pouvez toujours jouer avec... (ou me le donner !).

47

Acceptez-vous de céder les droits sur le jeu ? Sablez, si oui, la champagne en 48, sinon discutez âprement en 49.

48

Vous signez votre contrat avec cette maison et perdez 150 points de Profit. Que le succès soit avec vous.

49

Testez votre Chance. En cas de réussite précipitez-vous en 52. Sinon, soit vous acceptez leurs conditions en 48, soit vous tentez l'aventure en 43. Si ce n'est déjà fait dites bonjour, alors au 46.

50

Les banques ne vous prêteront de quoi tenter l'entreprise que si votre Commercialisation est supérieure à 5 et votre Enthousiasme à 8. Si c'est le cas, bonne chance au nouvel homme d'affaires que vous êtes devenu, sinon essayez les professionnels en 44. Si vous en venez quittez-nous en 46.

51

Avez-vous déjà organisé votre travail ? Si oui le 22 vous attend, sinon il serait temps de rejoindre le 3.

52

Une idée germe toutefois dans l'humus fertile de votre cerveau et vous produisez un petit module d'introduction, vous gagnez 1 point de commercialisation avant de vous retrouver en 37.

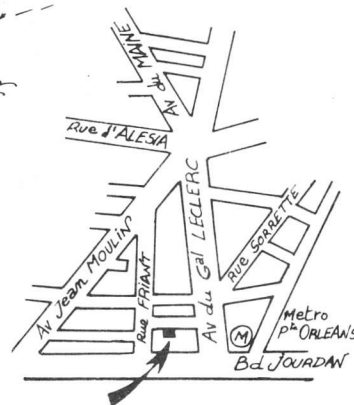


Bravo !

Vous réalisez une belle affaire.

Bon succès !

La nouvelle rubrique, qui apparaît ci-contre, essaie de répondre à plusieurs impératifs. Elle se propose de fournir un arrière-plan historique, culturel et politique pour le jeu se passant dans une période comprise entre 1920 et 1940, permettant aux joueurs et aux arbitres de trouver les points de repère qui leur font défaut, de leur donner une petite idée de l'époque par l'intermédiaire de faits divers, de publicités..., et peut-être même des idées de scénarii... qui sait ?



- THE HANBOOK OF TRAPS AND TRICKS : 110^F • LIVRET DE NOUVEAUX MONSTRES : 89^F • FANTASY GAMER'S COMPENDIUM : 120^F
- ENDLESS PLANS : 44^F • WARHAMMER : 99^F • AFTERMATH : 240^F
- BUSHIDO : 175^F et ses figurines (25mm) 6^F pièce • Lot de 5 et 6 figurines D.D. (25mm) : 20^F • IMPERIAL DRAGON (Ral Partha) 150^F

ASIE DU SUD-EST

LE JAPON ENVAHIT LA MANDCHOURIE

Ne se satisfaisant plus de l'influence de fait qu'il détenait depuis le renoncement des Russes à défendre leurs intérêts dans cette partie de la Chine, le Japon débarque hommes et matériels en Mandchourie. Les informations parvenues à ce jour sont rares et sujettes à caution, l'armée japonaise imposant aux journalistes une censure rigoureuse. Toutefois, de source généralement bien informée, on apprend que la capitale, Moukden, ne devrait pas opposer une résistance sérieuse face aux assauts répétés d'une armée japonaise dotée d'un équipement

moderne. Le premier ministre de l'Empire du Soleil Levant, M. Inukai, n'a fait officiellement que cette déclaration : « Les progrès de l'immigration chinoise en Manchourie pouvaient compromettre l'influence nipponne dans la zone réservée du chemin de fer sud-mandchourien et dans la presqu'île du Liaodong ». En haut-lieu on pense que, pris au dépourvu par une décision des militaires, le gouvernement nippon couvre ceux-ci. Quoiqu'il en soit l'agence Tass proteste vigoureusement contre cette agression qu'elle juge inqualifiable.

(Suite en p. 2)



EXPLOIT SANS PRÉCÉDENT DE DEUX AVIATEURS AMÉRICAINS

La première traversée sans escale du Pacifique est réalisée par les deux pilotes Clyde Herndon et Hugh Panghorn. Outre l'exploit technique et humain qu'elle repré-

sente, elle repousse d'autant les limites de l'aviation moderne et permet d'envisager dans un avenir proche des lignes régulières. Ce trajet de près de 8 000

km a été couvert en 40 h 16 mn sur un *Belanca*, soit une vitesse horaire de plus de 300 km/h. Tous les détails de cette extraordinaire aventure en page 6.

UN HYDRAVION ITALIEN POUR LES L.A.A.

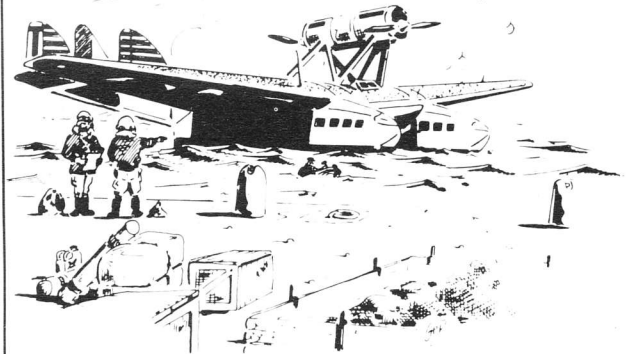
Une fois de plus, Los Angeles Airlines font preuve d'un souci d'adaptation à la conjoncture économique et d'un sens des affaires peu commun. Suite à un accord avec la société italienne Savoia Marchetti, cette petite société a fait l'acquisition d'un SIAI S.M. 55C. Cette machine fait

partie d'un lot d'inventus que le fabricant européen cherchait à écouler depuis un an.

Cet appareil est détenteur d'un grand nombre de records de distance et d'altitude. Personne n'a non plus oublié le raid Ortebello-Rio de Janeiro par une escadre de quatorze SIAI S.M. 55C, l'année

dernière, sous le commandement d'Italo Balbo.

Les L.A.A. comptent utiliser leur nouvel avion pour établir une liaison San-Francisco - La Havane, via Los Angeles, San Diego, Guaymas, Mazatlán, Guadalajara, Veracruz et Progreso.



Cet avion se distingue de ses concurrents par ses hautes performances, soit : une vitesse maximum de 170 km/h, une accélération de 40, une manœuvrabilité de 2, une durabilité de 12, ainsi qu'une barrière de 12 (source : catalogue Daradevils tm). Son autonomie de 1100 km, ainsi que le fait qu'il puisse transporter onze passagers avec un équipage réduit de trois personnes, lui assure une longue carrière malgré son âge tout relatif (sorti des chaînes en 1926).

1933 L'EXPOSITION UNIVERSELLE AURA-T-ELLE LIEU ?

Chicago 13 septembre. — Le conseil municipal hésite à maintenir cette décision prise dans une ère de prospérité, avant la crise. Ce « World's fair » destiné à commémorer le centenaire de Chicago devait surpasser toutes celles dont l'histoire des peuples a

conservé le souvenir ; sur les îles artificielles, extraites comme par magie des profondeurs du lac, une cité de rêve allait naître face à la ville. Le Lake Front verra-t-il ses berges se couvrir de bâtisses futuristes ? Au maire de décider.

MACABRE DÉCOUVERTE

Hier soir des ouvriers qui travaillent à la restauration du plancher de la petite chapelle de la Christian Church ont mis à jour un squelette gisant à 50 cm du sol et dont les membres inférieurs paraissent incomplets. Faut-il relier cette affaire avec les précédentes découvertes de cadavres

incomplets, dont le mystère n'a pu être percé par la police une fois de plus incompétente ? Le District Attorney Foster s'est abstenu de faire toute déclaration tenant ainsi le public dans l'ignorance des événements qui se déroulent dans leur ville.

(Lire la suite en p. 7)

L'horreur à une nouvelle dimension : LE SON !

Pour la première fois, hier soir, était projeté un film d'horreur parlant ! Cette grande première était due au talentueux metteur en scène Tom Browning. Ce film *Dracula*, outre la performance technique qu'il représente, voit l'apparition d'une

grande vedette : Bela Lugosi.

Lors de la projection réunissant le Tout-Hollywood, Lugosi a pu démontrer qu'il était tout aussi effrayant à la ville qu'à l'écran. Son arrivée en corbillard, enroulé

dans une cape de soie noire doublée d'écarlate, a créé la sensation de la saison. Ce film insoutenable, associé à une bande sonore horrifique n'est pas à recommander aux âmes sensibles.

(Lire la suite en page spectacles).



ESPIONNAGE

New York 12 septembre. — Recherchée depuis un an et demi par la justice fédérale pour complicité d'espionnage, une femme nommée Florentine Jansen, d'Oslo, âgée de 31 ans, a été arrêtée par le FBI, dans le train de Washington à Boston, lors de son arrêt à New York ; elle a été écrouée.

Dernière minute : TENTATIVE DE COUP D'ÉTAT EN AUTRICHE

L'ambassade d'Autriche à Washington a confirmé qu'une tentative de coup d'Etat avait été réprimée dans la journée, cette tentative de prise de pouvoir serait le fait d'une milice : les Heim-

wehren, une des nombreuses factions existant dans ce pays. L'Ambassade a précisé que la police et l'armée avaient, à cette heure, la situation bien en main.

Condamnation du Fascisme

Dans une lettre à l'Action Catholique, le journal qu'il a fondé, Sa Sainteté Pie XI a condamné en termes

sévères le fascisme et ses exactions ; parlant d'atteintes aux libertés individuelles, de manipulation des masses et

de manquement à la dignité humaine, il a aussi lancé un appel à la paix mondiale.

(Suite p. 3)

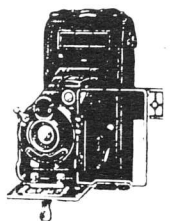
Sans rien verser d'avance

vous pouvez avoir pour

\$5 par mois
notre appareil
photographique

« CALEB »

calibre 6 9 pour pellicules
Au comptant **\$55**



Catalogue Général N.14 gratis sur demande.
COMPTOIR FORTON 25 VI av. LA

OHÉ LES CLUBS !



« Les Griffes de Satan »
47, rue Renkin
1030 (Schaerbeek) BRUXELLES
BELGIQUE
Tél. (02) 216.90.01 indicatif international de la Belgique 32

Président : Barbara Laitem, Paul et Bruno Barbieux
Date de création : août 1983
Inscrits : 20 environ
Horaires : tous les samedis à partir de 10 h en temps normal. Lors des périodes de congé, les horaires sont doublés ou triplés
Jeux pratiqués : AD&D, D&D (Expert set), Légendes Celtiques, Runequest, Mega, Bushido et autres
Cotisation : 150 FB par trimestre. Cotisation temporaire
Manifestations passées : 26 heures de D&D
Projets : créés une ASBL. S'agrandir toujours et encore
Remarques : nous avons une bibliothèque des figurines, des fiches de personnages, des cartons pour faire couloirs et pièces, le tout à la disposition des joueurs



« Les Chevaliers des Dragons »
111, la piazza Mont d'Est
93160 NOISY-LE-GRAND

Président : Pascal Bruniau
Date de création : 25 février 1984
Inscrits : 50 environ
Horaires : vendredi soir, samedi et dimanche après-midi, vacances: l'après-midi
Jeux pratiqués : AD&D, Diplomacy, wargames, l'As des As, autres JdR, jeux divers suivant les désirs des membres
Cotisation : 50 F
Projets : s'étendre
Remarques diverses : on a déjà créé un jeu de rôle, et l'on espère élargir cette activité si les résultats sont bons

« Napoléon et Gandalf »
105, rue de Flore
72000 LE MANS

Président : Hugue Laroche (même adresse), tél. (43) 81.22.56
Date de création : janvier 1983
Inscrits : 30
Horaires : vendredi et/ou samedi soir
Jeux pratiqués : AD&D, Mega, Wargames (en développement), Diplomacy
Cotisation : 50 F de droit d'entrée
Manifestations passées : un concours en décembre 1983 (35 participants). Un Killer en mai-juin
Remarque : Abandon de la boutique Descartes. Le Mans (200 000 habitants) n'a plus de boutique spécialisée ! Horreur ! Sang et fumée ! Que faire ?

« Démon à la carte »
F.J.E.P. salle Léon Curral
74700 SALLANCHE

Renseignements : (50) 58.02.64
58.64.70
Date de création : juin 1983
Inscrits : 10 environ
Horaires : dimanche de 14 h à 19 h, parfois le samedi
Jeux pratiqués : AD&D, Wargames (les sept royaumes, Squad Leader, La Flèche et l'Épée)
Cotisation : 10 F par mois
Projets : Traveller, Runequest, Top Secret. Bientôt un donjon en pleine montagne ! (Sus aux Gobelins...)

« Club de Bourg-en-Bresse »
M.J.C. de Bourg
01000 BOURG-EN-BRESSE
Tél. (74) 23.27.44

Président : Gilles Forissier
Date de création : Septembre 1983
Inscrits : 10 environ
Horaires : samedi de 14 h à 18 h
Jeux pratiqués : D&D, AD&D, Civilisation, wargames divers
Cotisation : 100 F par an

« Les Portes de l'Aventure »
47, rue de la Briqueterie
59520 MARQUETTE-LES-LILLE

Président : D. Milville
Horaires : les vendredi de 20 h à 1 h, M.J.C. Haubourdin
Jeux pratiqués : AD&D principalement

« Nocturnes pour Démon »
Regents Park
Jardin des Hespérides
06220 GOLFE-JUAN

Président : Eric Talierno alias Valféa Lorindol
Date de création : avril 1984
Inscrits : 10 environ
Horaires : dimanche de 14 h à 19 h
Jeux pratiqués : AD&D
Projets : Légendes Celtiques, Wargames, l'As des As, etc.
Remarques : cherche D.M. pour remplacer D.M. par trop vénérable

« L'Épée de Feu »
Ce club marseillais n'a pas encore d'adresse postale ; veuillez donc téléphoner au (91) 73.22.83 pour les adhésions

Président : P. Balan, P. Ghirigelli
Date de création : 23 mars 1984
Inscrits : 10 environ
Horaires : samedi de 14 h à 18 h
Jeux pratiqués : D&D, AD&D, Sicile 43, Kroll et Prummi, Okinawa
Cotisation : 10 F par semaine
Manifestations passées : tournoi D&D
Projets : bien jouer, tournoi inter-club, achat de jeux
Remarques : la fourchette des âges est 14 à 18 ans

« La Tour des Sortilèges »
M.J.C. de la Maladerie
25, rue du Général Moulin
14000 CAEN

Président : Eric Chauvin
Date de création : février 1984
Inscrits : 30
Horaires : le samedi à partir de 20 h 30
Jeux pratiqués : AD&D, Runequest, Dragonquest, Légendes, Gamma World, Wargames, jeux de figurines et jeux de diplomatie
Cotisation : 100 F par an
Manifestations passées : une journée de démonstrations, un tournoi d'AD&D
Projets : démonstrations de jeux et tournoi à l'échelon régional

GRENOBLE

le damier

RELAIS BOUTIQUE
JEUX DESCARTES

25 bis, cours berriat - tel 87 93 81

Scénario sous forme de récit

« La fête au village » est un scénario sous forme de récit. Conçu comme scénario d'introduction à RuneQuest, il offre à mes yeux de nombreux avantages. Le premier est de placer les jeunes aventuriers dans un monde vivant, facilement imaginable, et offrant une énorme possibilité de « jeu de rôle ». Ensuite, c'est le cadre rêvé pour tester toutes les compétences des joueurs et montrer ainsi le mécanisme du jeu à RuneQuest. Enfin le scénario est propice au départ d'une campagne, le MJ pouvant facilement introduire les personnages qu'il désire ainsi que les événements du monde dans lequel il joue et fait jouer.

Spécial RuneQuest

Comme récit, il a juste la prétention de donner au MJ les bases d'un scénario. Le MJ peut alors enlever, modifier, rajouter et concevoir tout ce qu'il désire afin de modeler le scénario à sa convenance.

Les références au monde de Glorantha sont nombreuses bien que non indispensables. Sur certains points, il est intéressant de consulter les « Cultes de Prax » (Cults of Prax).

Alors, vous êtes prêts à suivre la fête au village en compagnie d'un Prêtre d'Issaries à la recherche d'une bonne affaire... ?

LA FÊTE AU VILLAGE

par Max THIERCY (Toulouse)

sage sibyllin parlant du jour Sauvage et du village de Framboisières. Le jour Sauvage était arrivé et il me fallait donc partir pour Framboisières. Ma mule chargée, je quittai le Chemin des Pommes (7) de bon matin et sous la pluie.

Le voyage fut tranquille. La traversée du bois au nord de Framboisières ne posa aucun problème même si les rumeurs locales faisaient mention de trolls et d'elfes dans les parages. J'eus même l'occasion de trouver certaines plantes qui ne manqueraient pas d'intéresser les prêtresses de Chalana Arroy (8).

J'arrivai au nord du village en début d'après-midi, peu après que Yelm ait enfin décidé de faire une timide apparition. L'effervescence qui y régnait m'étonna un peu, car si je m'attendais à trouver le village en fête, j'étais loin d'imaginer qu'il y aurait tant de monde. Le village était littéralement envahi et je fus effrayé à l'idée qu'il me fallait pénétrer dans cette foule. Je contournai le village par l'Est, puis confiai ma mule à un petit garçon qui gardait l'écurie. La pièce d'argent que je lui tendis ne parvint pas à faire disparaître la tristesse qu'il affichait sur son visage. Pensant que sa tristesse était due à l'obligation qu'il avait de garder l'écurie, je rangeai soigneusement à l'intérieur de mes vêtements tout objet susceptible d'intéresser les adeptes de Lanbril (9) qui ne manqueraient pas d'être nombreux en cette occasion, et décidai de me frayer un chemin dans la foule.

La joie et l'amusement qui se lisaient sur le visage des gens m'aidaient à oublier la tranquillité

Le départ fut particulièrement difficile. Je serais volontiers resté quelques jours de plus à l'Auberge d'Etain. Les bons petits plats mijotés par la femme de l'aubergiste n'étaient pas pour me déplaire, et j'avais commencé à prendre goût à ces longues soirées passées devant un grand feu de cheminée, sirotant la bière de Bulster l'aubergiste et écoutant les dernières rimes du poète Pramble. Et puis cela m'avait changé de cet austère temple d'Issaries (1) de Boldhome où j'avais passé le Temps Sacré. Je préférerais largement ma chambre à l'auberge aux hauts murs froids du temple, même si mon séjour dans la capitale de Sartar me permit de réaliser quelques affaires fructueuses ainsi que d'acquérir deux nouveaux sortilèges Runiques.

Cela faisait deux ans que j'étais à la poursuite d'un vieil homme qui se faisait appeler Hora le Simple et qui, dans les moments difficiles,

était accompagné d'une Epée d'Humakt (2). La dague dont le vieillard était en possession m'intéressait au plus haut point, et j'étais décidé à l'acquérir afin de l'offrir aux Apporteurs de Lumière (3). Cette offrande me permettrait sans aucun doute d'être accepté comme Seigneur des Vents (4). Mais depuis deux ans le vieillard prenait un malin plaisir à me filer entre les pattes. J'avoue même avoir eu recours à des spécialistes dont je déplore les actes en temps ordinaires afin de rentrer en contact avec le vieil homme. Mais à chaque fois j'échouais. Récemment je perdais même complètement sa trace. La facilité qu'il a à me semer me surprend étrangement et je croirais volontiers qu'il est associé à Eurmal (5) s'il n'était pas si souvent en compagnie d'un Seigneur d'Humakt.

Piqué au vif, j'étais résolu à le trouver coûte que coûte. Je fis donc appel à une *Divination* (6) et Issaries, gloire au fils de Larnste et d'Harana Ilor, me transmit un mes-

du Chemin des Pommes. La fête permet aux gens d'oublier les tracasseries quotidiennes et d'exprimer leur joie de vivre même si l'Empire Lunar (10), ayant envahi la région, cherche peu à peu à imposer sa culture.

Je passai devant un groupe de musiciens et de danseurs. Plus loin je m'arrêtai pour contempler des funambules et des acrobates. Puis mon attention se porta sur un groupe de comédiens qui mimaient le renouveau de la Nature avec la venue du Printemps et le départ de l'Obscurité matérialisé par un troll-kin (11) qu'ils rejetaient en dehors de la scène. Un cri me sortit de mes pensées. Je vis alors un homme, celui qui avait crié, jurant abondamment en fouillant dans ses vêtements. Encore une personne qui venait de se faire dérober les quelques pièces qu'elle avait économisées pour la fête ! Voyant qu'il commençait à traiter tous ses voisins de voleur, je préfèrai sagement m'éloigner.

J'obliquai dans la première rue en espérant ainsi me déplacer plus facilement mais mes espoirs s'envolèrent très vite, la foule y était aussi dense. Aux balcons, les bourgeois et notables du village affichaient avec orgueil leurs beaux atours, mais ils se gardaient bien de descendre dans la rue. Un jeune homme, tentant de courtiser une femme à un balcon, ne reçut pour toute réponse que le contenu d'un pot de chambre : voilà un moyen expéditif de répondre négativement ! Enjambant un individu ivre mort, je finis par me retrouver en face de l'auberge du « Glouton Ardent ». Il me fallut près d'une demi-heure pour parvenir jusqu'au comptoir, mettre une pièce d'argent sous le nez de l'aubergiste et obtenir ainsi une chope d'un breuvage qu'il nommait bière et dont la qualité était plus que douteuse.

La bière de Framboisieres

Ce breuvage, typique du pays, est particulièrement fort. Il paraît que même celui qui le brasse n'en connaît pas la composition ! La personne qui boit une chope pour la première fois doit réussir un jet de $5 \times \text{CON} \%$ pour ne pas tomber ivre morte. Les chopes successives nécessitent un jet sur $\text{CON} \times 4 \%$, $\text{CON} \times 3 \%$... jusqu'à 5% au minimum.

Pour chaque chope bue, diminuer les compétences de 10% . Le temps de récupération est de (21-CON) heures.

Ayant testé le goût de ce breuvage, je me décidai à le laisser au premier individu rencontré qui se fit une joie de me le racheter à moitié prix avant de l'engloutir et de s'effondrer à mes pieds.

Je sortis péniblement de l'auberge et me dirigeai à nouveau vers la place du village où je pensais avoir plus de chance de trouver celui que je cherchais. Je fus finalement bloqué dans ma progression par une dispute. En effet, des jeunes gens s'amusaient à un jeu consistant à viser des cibles, ayant une vague forme trollesque, avec des dagues, et l'un d'eux, par maladresse, avait failli transpercer le bras de l'organisateur du jeu. Ce dernier, en colère, leur avait repris les dagues et les jeunes gens exigeaient le remboursement de leur mise. M'ayant pris à partie pour résoudre leur problème, je dus faire appel à toute mon éloquence pour me tirer de ce guêpier. Fuyant les ennuis, j'atteignis le centre de la place où se dressait un mât de cognac.

Le mât de cognac

Pour parvenir au sommet, il faut réussir 2 fois un *Grimper*. Une fois au sommet, les chances de décrocher le premier objet sont de $\text{DEX} \times 5 \%$, le deuxième de $\text{DEX} \times 4 \%$... etc. La difficulté croît car l'aventurier se barbouille de plus en plus de graisse. En cas d'échec de l'un des jets, le personnage glisse le long du mât sans se blesser, mais en se salissant énormément. En cas de « *fumble* » il s'agit bien d'une chute !

La foule rassemblée autour du mât riait de bon cœur à la vue de ces aventuriers d'un jour qui essayaient désespérément de parvenir jusqu'à ces délicieux jambons qui leur permettraient de faire ripaille sans sortir leur or.

Je laissai là les affamés tenter leurs chances et pressé, bousculé, les pieds écrasés, je me retrouvai sans le vouloir devant une autre attraction. Le jeu consistait ni plus ni moins à se donner des coups de

bâton tout en se tenant sur un tronc d'arbre passablement glissant situé au-dessus d'une cuve d'eau.

Le combat de bâton

Appliquer les mêmes règles que le combat mais ne tenir compte des dégâts qu'en cas de « *fumble* ». A la place :

— si les deux participants réussissent ou échouent : rien ;

— si l'un des deux réussit (attaque ou parade) et l'autre échoue : le personnage qui a échoué doit faire un jet sous la $\text{DEX} \times 5 \%$ ou tomber à l'eau ($\text{DEX} \times 1 \%$ si le coup réussi est critique ou si l'échec est un « *fumble* »).

Le personnage qui tombe à l'eau doit faire un jet sur sa chance ($\text{POU} \times 5 \%$) ou bien il boit la tasse (1d4 dans la poitrine).

Mon habileté à combattre au bâton (12) pouvait faire de moi un champion à ce jeu, mais la taille de bûcheron du champion local me dissuada totalement de m'y hasarder. Je préfèrai laisser aux autres le soin de prendre un bain quasi inévitable.

Yelm descendait dans le ciel et mes espoirs de trouver Hora diminuaient. Je ne pouvais douter de ce que m'avait dit Issaries, le *Gardien du Chemin*, mais je ne voyais pas comment trouver mon homme dans cette foule qui, loin de diminuer à la nuit tombante, se renforçait des gens qui venaient assister au tournoi qui devait se dérouler à la fin de la journée. J'avais pratiquement fait tout le tour du village et j'étais exténué. C'est alors que j'aperçus la silhouette de l'Humakti que j'avais déjà vu en compagnie de Hora. Ma fatigue disparut comme par enchantement et je me précipitai à sa rencontre, n'hésitant pas à bousculer les gens sur mon passage et allant même jusqu'à renverser une table où un équilibriste, monté sur plusieurs tabourets disposés de façon précaire, faisait son numéro. Les bruits de chute et les jurons parvinrent à mes oreilles au moment où je rejoignai l'Humakti. Lui barrant le chemin, je lui fis un de mes plus beaux discours afin d'obtenir le moyen de rencontrer le vieil homme qu'il accompagne. Je ne reçus pour toute réponse qu'un regard froid.

L'homme semblait ailleurs et il poursuivait son chemin après m'avoir gentiment écarté du bras. Moi, Oramel le Gros, Seigneur-Prêtre d'Issaries, le seul à avoir réussi à vendre une émeraude au double de sa valeur au Grand-Prêtre du Temple de Boldhome, pourtant connu pour son avarice, ne pas obtenir de réponse après un discours pareil, c'était trop !!! Furieux, je le suivis jusqu'à une petite maison où il entra. Sans aucun scrupule, je pris la même direction. Après avoir fermé la porte, je rentrai dans la seule pièce éclairée de la maison.

Là, je revis l'Humakti debout à côté d'Hora.

— C'est pour éviter de mentir qu'il ne dit rien ! lançais-je au vieil homme sans même me présenter (13).

— Il est muet, répondit-il, et toi bien entêté !

Je crus que le sol se déroba sous mes pieds. Je venais de commettre une gaffe impardonnable et le marché que je venais lui proposer semblait très mal parti. La chance me sourit car ils ne me chassèrent pas, comme je m'y attendais, mais m'invitèrent à m'asseoir. Pendant plus d'une heure je leur narrais ma poursuite, puis j'entrepris de marchander la dague. J'y ai mis tout mon cœur, j'ai usé de toutes les ruses et les techniques que m'avait apprises mon maître Bolo Tuman, j'ai promis monts et merveilles mais rien n'y fit. Je me heurtai à un refus inconciliable, et plus j'avais plus la dague prenait de valeur pour moi. Découragé j'abandonnai et me préparai à m'en aller. Cet échec n'était que temporaire, pensais-je, et je me faisais fort de revenir à la charge après m'être renseigné sur l'origine de la dague chez les Prêtres de *Lhankor Mhy* (14).

Au moment où je m'apprêtais à partir, Hora me fit une autre proposition :

— Si Orlanth serait comblé de recevoir une dague comme celle que tu cherches, il serait également comblé si tu lui offrais une victoire sur le Chaos.

— Je ne tiens pas à aller jusqu'au *Creux du Serpent-Pipe* (15) pour décapiter un Prêtre broo. Je vénère Orlanth, mais je tiens aussi à ma vie ! lui répondis-je.

— Il n'est pas besoin d'aller si loin. Tu pourras le trouver ici.

Je sursautai à cette déclaration. Je pensai qu'il s'avancait quand même beaucoup. Une déclaration

comme celle-là devant des guerriers de *Storm Bull* (16) et le village est rasé dans les heures qui suivent.

— Va au tournoi ce soir et regarde bien...

Il est fou ! J'avais beau me le répéter sans cesse, sa révélation me troublait. Comment le Chaos aurait pu s'introduire dans un village comme Framboisières sans que rien n'y paraisse ! J'essayai de trouver une place de choix pour assister au tournoi et je parvins à me faufiler entre un couple d'amoureux tendrement enlacés et un gros bonhomme en sueur qui tentait vainement de revendre une fausse *Pierre de Vérité* (17) à tous ceux qui le croisaient.

L'attente du début du tournoi devint vite insoutenable. Selon la tradition, le tournoi procède par élimination des candidats, mais les combats s'arrêtent aux premiers sangs versés. Les trompes sonnant le début du tournoi tardaient à se faire entendre et je repensais sans cesse à ce que m'avait dit Hora. Il n'avait pu mentir, son compagnon ayant approuvé de la tête ses dires et un Humakti ne ment pas ! La rumeur de la foule m'avertit de l'ouverture du tournoi, puis les trompes mugirent. Aussitôt j'utilisai mon sortilège de *Longue-Vue* (18). Je regardais partout à l'affût du moindre détail.

Je m'impatientais. Rien, ou plutôt si. Un groupe de jeunes aventuriers avait décidé de participer au tournoi. Ils avaient pour toute armure une cotte de maille même pas à leur taille qu'ils avaient dénichée on ne sait où et qu'ils se repassaient avant d'aller au combat. La foule était en délire lorsque l'un d'entre eux réussit l'exploit de se planter le pied dans le sol avec sa lance. Malgré mon angoisse, leur apparition me fit sourire et je me demandais si c'était là le spectacle que Hora voulait me faire voir.

Je dus encore attendre quelque temps avant de voir le favori du tournoi, celui que tout le village considérait comme le meilleur guerrier, à savoir le chef de Framboisières lui-même. Tout ce que je pus savoir sur lui fut qu'il arriva au village il y a cinq ans et qu'il est d'origine Lunar. Certes sa stature quasi ogresque et son habileté à manier sa grande hache à deux mains font de lui un excellent guerrier, mais certains barbares venus spécialement pour le tournoi auraient fait d'excellents opposants s'ils ne faisaient, au cours des combats, preuve d'une maladresse peu coutumière.

L'idée que le tournoi pouvait être truqué me vint lorsqu'un de mes voisins m'apprit que les concurrents étaient invités à un festin avant le combat. Festin offert bien sûr par Grolb, le chef du village. Mais la preuve que j'attendais me fut révélée au cours du dernier combat, ou plutôt du dernier simulacre de combat. Ce combat opposait Grolb à l'un de ses lieutenants et ce dernier, grâce à un magnifique coup de hache, réussit à briser la cotte de mailles de Grolb ainsi qu'à déchirer le cuir qui était dessous sans toutefois le blesser. A la fin du combat, remporté par Grolb comme chacun s'y attendait, le vainqueur leva les bras au ciel pour se faire acclamer et mit ainsi à nu une partie de son torse, l'armure ayant été gravement endommagée à cet endroit. Ce que je vis me fit comprendre pourquoi Grolb n'arborait aucune Rune *sur* ses vêtements et d'où venait son pouvoir...

Je ne pus retrouver Hora et son compagnon Humakti et je ne tenais pas tellement à les chercher longtemps dans ce village. Je fus le plus rapidement possible et, deux jours plus tard, je pus avertir les temples d'Orlanth et de Lankhor Mhy. Dans quelques jours, plusieurs Prêtres et Seigneurs Runiques nous rejoindront, certains viennent même de Prax et d'autres de la Contrée Sacrée. Il faudra bien cela pour venir combattre celui qui porte les Runes de Krasht et de la Chauve-Souris Pourpre (19)... □

(1) Issaries : dieu des marchands (cf. *Cults of Prax*).

(2) Humakt : dieu des soldats (cf. *C. of P.*).

(3) Apporteur de lumière (*Lightbringers*) : un des principaux panthéons de Glorantha (cf. *C. of P.*).

(4) Seigneurs des Vents (*Windlords*) : Seigneur d'Orlanth, dieu des voyageurs, associé à Issaries (*C. of P.*).

(5) Eurmal : dieu des escrocs et des truquers.

(6) Divination : sort runique (cf. règles).

(7) Chemin des Pommes (*Apple Lane*) : gros village situé à l'Est de *Sartar* (cf. règles).

(8) Chalana Arroy : déesse des guérisseurs (*C. of P.*).

(9) Lanbril : dieu des voleurs (cf. *Pavis*).

(10) Empire Lunar : empire en pleine expansion sur le continent nord de *Glorantha*.

(11) Trollkin : sous-race dégénérée des Trolls (cf. *Trollpak*).

(12) C'est l'arme favorite des Seigneurs d'Issaries.

(13) Les Humakti ont le culte de la vérité.

(14) Lhankor Mhy : dieu des sages (cf. *C. of P.*).

(15) Creux du serpent-pipe (*Snake-Pipe Hollow*) : vallée renommée pour sa forte fréquentation par des créatures chaotiques.

(16) Storm Bull : dieu des barbares fanatiquement antichaotiques (*C. of P.*).

(17) Pierres de vérité : petits fragments du Bloc (montagne sacrée de *Prax*) sensés avoir des pouvoirs magiques (*C. of P.*).

(18) Longue-vue (*Farsee*) : sortilège de magie de bataille, de quatre heures de durée, qui évite d'avoir à trimballer partout des jumelles (qui, de plus, n'existent pas à l'époque !).

(19) Krasht et la Chauve-Souris Pourpre (*Crimson Bat*) : dieux chaotiques (cf. *Cults of Terror*).



ANNONCES ---

Du 27 janvier au 3 février 1985, le V.V.F. organise un stage ski de fond/Jeux à Orrière Merlette, une station de sport d'hiver des Hautes-Alpes, axé sur le *Jeu de Rôle* (avec un grand semi-réel à la fin du séjour, en costume dans la neige !).

Pour tous renseignements, téléphoner au (92) 55.72.74 ou au (92) 55.73.20.



Organisées par *Mimicry* et animées par le Club « La guilde des Saigneurs », deux journées de jeux se dérouleront fin décembre 1984 (avant le 20) à Amiens.

Ce sont plus de 25 jeux de toutes marques (JdR, Wargames, de plateau, de diplomatie, etc...) qui dans un premier temps seront présentés et expliqués puis, pratiqués « en réel ».

Le but de ces deux journées est d'offrir la plus large information possible sur nos activités favorites. Seront présents de nombreux joueurs, des éditeurs, des représentants de la rédaction des revues de jeux et des créateurs de jeux. Il est même souhaité que les joueurs qui auraient conçu leur propre jeu viennent le présenter !

Pour tous renseignements téléphoner à : *Mimicry* au (22) 92.38.79 ou au (20) 54.01.80.

Puisse cette manifestation, qui ambitionne de devenir l'équivalent du *Games Day* de nos voisins anglais, rencontrer le succès le meilleur.

Le Fer de Lance, conjointement avec le centre culturel de Boulogne-Billancourt organise le 2^e Triathlon.

Comme l'année dernière, il opposera des équipes de clubs. Chaque équipe sera composée de 9 personnes.

— 5 joueurs de AD&D

1^{er} tour niveau 4-5

2^e tour niveau 6-8

— 1 DM qui fera jouer une autre équipe.

— 2 joueurs de wargames

qui joueront à Squad Leader, niveau Cross of Drou.

— 1 joueur de Diplomatie.

Le classement sera établi sur la moyenne des trois disciplines. Le cas de l'ex-aequo sera réglé par le classement des DM.

Le Triathlon aura lieu les vendredi 23 à 20 heures et samedi 24 novembre 1984 à 14 heures.

De plus, le Fer de Lance assurera une initiation AD&D et figurines le samedi après-midi à la ludothèque du centre culturel.

Si vous êtes intéressé, contactez :

Catherine Lefebvre

36, rue du Loup Pendu

92290 Chatenau-Malabry

16 (1) 631.04.05

Enfin une structure nationale pour organiser tournois, conventions et championnats...

L'ADJR reprend à ce titre l'organisation du 1^{er} championnat de France d'AD&D.

De plus, cette nouvelle association propose à ses membres de nombreux services, parmi lesquels : peinture de figurines, fichier national, fanzine, aides inédites de jeux...

Pour tous renseignements :

ADJR (Association pour le Développement du Jeu de Rôle)

90, rue Marius Auphan

92300 Levallois-Perret

16 (1) 203.98.48

« Tremblement de terre », le premier module en français des « Editions du Dragon Ludique » (nouvelle société) sera disponible lors des demi-finales du championnat de France de AD&D. Ce module, pour personnages de faibles niveaux, est conçu pour tout Jeu de Rôle « style » AD&D.

LIBRAIRIE
ailleurs

28, RUE PHARAON, 31000 TOULOUSE

FANTASTIQUE
SCIENCE FICTION
BANDES DESSINEES



CATALOGUE BIMESTRIEL
DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

Jeux de rôle.

Wargames.

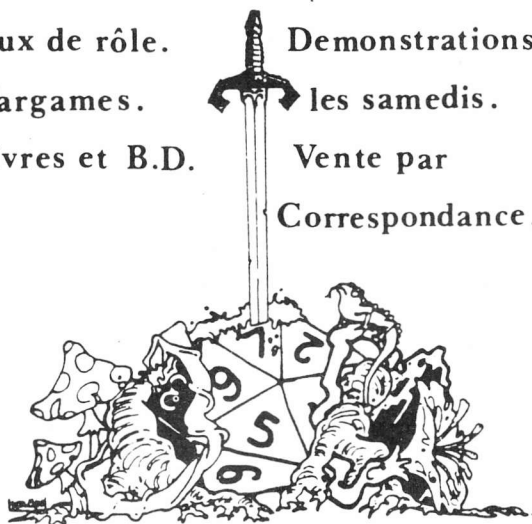
Livres et B.D.

Demonstrations

les samedis.

Vente par

Correspondance.



34 Rue du Pont des Morts.

57000 METZ

Tél: (8) 733-19-51



Notre sondage l'a prouvé : vous êtes nombreux à jouer à Call of Cthulhu, bientôt traduit en français (sous le nom de L'Appel de Cthulhu : mauvais jeux de mots s'abstenir).

C.o.C. nous paraît promis à un brillant avenir en France. C'est pourquoi nous ouvrons une rubrique qui lui sera régulièrement consacrée. Elle démarre dans ce numéro avec d'intéressantes propositions d'extensions aux règles.



RÊVE, SPIRITISME & MÉDIUMNITÉ DANS CALL OF CTHULHU

Il est étonnant de constater, quand on examine l'œuvre d'H. P. Lovecraft, que celui-ci, pourtant influencé par le fantastique gothique du XIX^e siècle, parle très peu de spiritisme et de médiumnité. La raison en est que Lovecraft n'avait rien, contrairement à ses allégations, d'un « érudit amateur d'antiquités » et s'il a inventé avec tant de bonheur le mythe de Cthulhu, c'est qu'il ne s'est pas encombré de l'occultisme codifié de son temps. Cependant, un arbitre peut légitimement considérer que le spiritisme qui attira Victor Hugo lui-même, la médiumnité et les rêves auxquels aspiraient Byron et Shelley présentent un attrait supplémentaire pour *Call of Cthulhu*. N'est-ce pas Mme Blavatsky, voyante du XIX^e siècle, qui inventa le redoutable livre de Dzian (1) ? Lovecraft lui-même n'était-il pas avant tout un transpositeur de ses rêves ? Toutefois, il ne faut pas en conclure que la lecture de Mme Blavatsky apporte quoi que ce soit au mythe ; aussi comme Lovecraft vaut-il mieux ignorer cette littérature pour mieux entourer d'un mystère inquiétant les pratiques de l'occulte.

Le rêve, le spiritisme et la médiumnité mettent accidentellement ou par l'intermédiaire d'une cérémonie, l'individu, le cercle d'initiés ou un objet inanimé en

Bien entendu, tous les fragiles, les personnages frêles ne sont pas de grands médiums, c'est pourquoi je propose le système suivant :

D 100
de 01 à SAN
de SAN + 1 à 2 x SAN
de 2 x SAN + 1 à 95
de 96 à 00

pouvoir accordé
aucun
Rêveur occasionnel
Medium mineur, spirite sensitif
Medium majeur, apte à toutes les disciplines.

état de réceptivité, de « résonance » à certaines « longueurs d'ondes » inconnues. Dans l'ensemble, le récepteur est totalement passif, endormi ou en transe, donc il a évacué sa volonté et toute action. A la différence des « psionics » de *AD&D*, le médium n'est pas un faiseur de miracles.

Il est délicat, dans le cadre de *CoC*, d'accorder ces capacités en proportion du *Pouvoir*, car le *Pouvoir* est plutôt une mesure du rayonnement personnel et de l'équilibre mental d'un personnage, alors que les grands médiums et les grands rêveurs sont souvent des personnages fragiles voire déséquilibrés, témoin H. P. Lovecraft lui-même. On pourrait dans ce cas obtenir une telle manifestation par un jet au-dessus de la *Santé Mentale*, qui est la mesure du normal.

Ainsi tout personnage ayant plus de 9 en *Pouvoir*, à moins de faire 96-00 au dé, ne pourra pas être plus qu'un rêveur occasionnel. Avec 3, un jet de 31 % ou plus fait du personnage un médium. Ainsi les personnages à faible *Pouvoir* sont dans une certaine mesure revalorisés.

L'arbitre pourra décider de tenir ce résultat secret au joueur, laisser à l'état latent cette aptitude jusqu'à ce que le personnage connaisse un choc psychologique suffisamment violent pour déclencher chez lui une crise de nerf. Ensuite, toute impression paranormale sera obtenue par un jet de d % au-dessus de la santé mentale courante ; Ainsi plus un personnage sensible glissera vers la folie, plus il sera susceptible de sentir une force surnaturelle.

par Jean-Marc Zaninetti (Limoges)

les rêves

Pour connaître un rêve morbide, les auteurs du XIX^e siècle pensaient à des horreurs toute la journée, visitaient des cimetières et mangeaient plus que de raison pour obtenir des indigestions. Les rêves ainsi produits étaient ridicules et à cause des indigestions, moins douloureux psychologiquement que physiologiquement. A leur différence, Lovecraft lui, ne recourait à aucun artifice et ses rêves, pieusement conservés dans sa correspondance, étaient authentiquement des rêves terrifiants. C'est ce type de rêves anormaux que les joueurs sensibles de *CoC* éprouvent naturellement et que leur personnage peut éprouver. Ces rêves, leurs victimes ne choisissent pas de les faire, ils s'imposent à eux (voir la nouvelle « Le rêve dans la maison de la sorcière ») à l'occasion d'une nuit favorable par la proximité d'un grave événement occulte, d'une nuit d'orage, d'une position des étoiles favorable aux rêves du grand Cthulhu ou bien d'une de ces nuits clé de l'horreur lovecraftienne : le solstice d'été, la veille d'Août (*mid-summer night*), la Toussaint, Noël (*Yulethide*), la chandeleur et la nuit de Walpurgis (*Eve of May*). J'insiste pour que le rêve ne soit pas stéréotypé ; il doit être adapté à chaque circonstance du scénario de l'arbitre. Le rêve est soit un avertissement, parfois prémonitoire, soit la résurgence inconsciente d'une terreur récurrente refoulée au fond de l'inconscient du rêveur. Il est toujours influencé par des éléments physiques du sommeil, par les actes de la veille, les personnages rencontrés...

Le rêve est nébuleux et changeant, et cette variété doit être ressentie et expliqué par l'arbitre, il n'y a que des cas particuliers. Contrairement à certains, je pense que le rêve ne peut pas non plus enlever systématiquement de la *Santé Mentale* à un rêveur car il est souvent un souvenir par lequel on a déjà été affecté. Si le rêve doit dévoiler un monstre inconnu, alors le risque peut être réel. Il faudrait dans ce dernier cas ajouter 1 ou 2 % de *Cthulhu Mythos* ce qui sera sans doute

utile pour l'avenir d'une campagne et se révélera tout aussi dangereux à long terme. Si le rêve n'intervient que la nuit, des individus particulièrement sensibles sont affectés par les phénomènes paranormaux le jour ; on les appelle des **médiums**. Dans un lieu imprégné d'un très fort climat surnaturel, un médium peut être « sensible », inopinément, à la trace qu'a laissé dans l'invisible, un meurtre atroce, la tombe d'un sorcier ou d'un vampire, une maison maudite ou une porte par laquelle les grands anciens peuvent se manifester. Si le jet de dé est réussi, le personnage sera prit d'un frisson subit, d'une sensation de chaleur ou de froid selon le cas, d'une panique incontrôlable et dans le meilleur des cas (96-00) d'une hallucination reconstituant avec une plus ou moins grande précision l'acte à l'origine de la trace invisible.

les trances

Le médium, devenu conscient de ses aptitudes, peut souhaiter exploiter volontairement et provoquer ses instants de transe. Un premier stade, assez simple à réaliser, est le **spiritisme**. Ici le médium n'est pas l'objet mais le principal organisateur de la manifestation. On doit réunir un cercle de cinq personnes dont le médium dans une pièce obscure autour d'un guéridon. Chaque participant doit croire fermement à ce qu'il fait et la concentration des membres doit être telle que chacun sacrifiera un point de *Pouvoir* temporairement. L'esprit mort est alors invoqué et le jet au-dessus de la santé mentale du médium est effectué, ensuite l'esprit pourra répondre par oui ou par non à des questions simples (au jugement de l'arbitre). Evidemment, le spiritisme reste limité dans ses résultats. Un médium, pour obtenir de meilleurs résultats, à condition qu'il soit très doué et sensible, doit entrer personnellement en transe afin que les esprits se manifestent par sa bouche. Pour provoquer la venue de la transe, quelques témoins, en cercle dans l'obscurité sont nécessaires, ainsi que l'aide de l'hypnose (mesmérisme) (2), de drogues ou de chants ou de danses comme dans le Vaudou. Cependant, en cas d'échec, ces stimulants précipitent le médium dans le sommeil pour l'hypnose, le semi-coma pour les drogues et l'épuisement pour les danses. S'il entre en transe, le médium a évacué sa personnalité et met son esprit au diapason de l'invisible. Il ressentira les auras comme des couleurs changeantes et complexes, le rouge pour l'envie ou la passion, le gris pour la maladie, le noir pour le mal, etc. Sa perception extra sensorielle pourra lui donner une certaine clairvoyance d'objets lointains. L'information qu'il recueillera sera d'un ordre analytique, c'est-à-dire qu'il classera les objets et les êtres en fonction de leur importance occulte ou de la notion de péril par exemple. Sa clair-

voyance s'étendra dans le temps vers une fraction du futur. Mais la présience sera toujours peu claire car plus allusive qu'explicite. Par contre, le dialogue avec les morts sera toujours plus facile à approfondir ou à établir. La clairvoyance acquise ainsi s'étend vers le passé, même très lointain. Pour simuler la plus ou moins grande netteté dans le contact, l'arbitre ne donnera sur un jet de SAN + 1 à 90 que des renseignements incomplets, entrecoupés d'interférences et de bruits divers tels que frottements, chuintements et grognements. La concentration est requise de la part des participants et si ceux-ci sont distraits de leur tâche pour une raison ou pour une autre, la séance sera un échec. Quel que soit le résultat, chaque participant dépensera 1 pt de *Pouvoir* et le médium tout son pouvoir moins un. Il faudra donc près de 24 heures de repos complet au médium pour récupérer. Enfin, il faut se rappeler que la vision du médium a un caractère le plus souvent morbide.

les dangers

Le médium encourt la perte de Santé Mentale que sa perception impose. Il existe aussi des esprits particulièrement puissants et maléfiques qui lorsqu'ils sont vus, perçoivent la « présence » du médium et peuvent l'attaquer sur le plan psychique en combat de fantômes (voir le *Sourcebook of the 20th*). Ce risque est proportionné à l'importance et à la gravité de la perception, et les dieux du mythe sont avides de *Pouvoir*, ne l'oubliez pas.

Un des problèmes que soulève la médiumnité réside dans les interférences entre diverses impressions psychiques. Souvent, il existe une onde paranormale proche qui vient effacer ou se mêler à celle vers laquelle le médium oriente son esprit. L'arbitre peut se servir de cette particularité pour donner des informations inattendues ou ajouter un nouveau défi d'interprétation à la sagacité de ses joueurs.

Dans l'ensemble, rêve, spiritisme et médiumnité ne sont que des **auxiliaires** à l'enquête des personnages de *CoC* et il faut que l'arbitre veille à ne pas rendre ce recours trop aisé pour les joueurs car l'essentiel de l'investigation reste la lecture des livres d'arcanes, l'enquête et l'exploration. Enfin ces pratiques restent toujours différentes et inférieures à la magie où le personnage domine avec son pouvoir les forces de l'invisible. Mais c'est là une toute autre question dont j'aurai peut-être l'occasion de vous parler dans quelque temps. Maintenant, mes frères Gardiens, que le Livre Noir vous guide et que Cthulhu peuple vos rêves de son adoration ! □

(1) Le livre de Dzyan, fondement de la « Doctrine secrète » de Mme Blavatsky a été repris chez H. P. Lovecraft qui, sans l'avoir jamais lu, en a fait l'un de ses livres interdits.

(2) D'après le nom de Mesmer, célèbre occultiste de XVIII^e siècle.



Après Le Rire de l'Idiot (Runes 5, 6 et 7) et La Passe (Runes 8), voici la suite des aventures de Faltar, l'ancien esclave, et Shantai le nain. Cette fois-ci, nos deux larons, que les scrupules n'étouffent certes pas, ne vont

pas laisser échapper une belle occasion de s'enrichir. Une saga ? Peut-être pas. Mais un ton juste, une narration accrocheuse... Jugez par vous-même.

— « Reviens, mais reviens donc animal !... ».

Peine perdue. Le porteur terrorisé ne rebrousse pas chemin. Avec un haussement d'épaule résigné, Yanis contempla la maigre silhouette du porte-faix s'éloigner en courant. Faen avait été plus qu'un employé, presque un ami. Mais la peur, ou plutôt la terreur que ces lieux chargés d'années et de légendes lui avaient inspiré, venaient d'avoir raison de sa loyauté. Après tout, c'était compréhensible.

A présent, les dunes sableuses avaient avalé la forme gesticulante de Faen. Il courrait probablement jusqu'à la tombée de la nuit, dans le désert de sable et de sel, jusqu'à ce qu'il rejoigne une route marchande.

Une nouvelle fois Yanis haussa les épaules, puis il se retourna vers la masse de rochers ocres.

Aux pieds de cette falaise se trouvait un sombre monument, érigé depuis des temps immémoriaux. Un tombeau !

Oui, la chose était bien propre à inspirer une terreur sans nom au voyageur, au pillard ou au simple

que les Yiil succombent, et leurs savoirs avec eux. Les manuscrits des sciences et des techniques anciennes disparurent, délaissés par les tribus Shêms, les vainqueurs de ces temps de fureur et de sang. Les tribus émigrèrent vers le sud et émigrèrent encore. Ils furent comme des saute-relles sur cette partie du monde. Et ils y imposèrent leur sceau. Ce monde est leur monde. Celui qu'ils ont bâti sur les ruines des autres peuples, réduits en esclavage.

Mais il restait quelques vestiges de ces temps immémoriaux, et ce tombeau en était certainement un.

Oui, certainement.

De loin, la masse minérale semblait frissonner. Certainement un effet de la chaleur. Une illusion donnant l'impression qu'une aura maléfique émanait de la pierre antique.

Autour du monument des squelettes gisaient, épars.

Yanis s'approcha et en examina quelques-uns. Aucune blessure par arme tranchante ou contondante. Par contre les squelettes semblaient avoir été broyés et projetés au loin par quelque chose d'incroyablement fort.

mis ? Sans doute, un nombre incalculable.

Ytaël ne ressemblait à aucune autre lame. Elle était de facture différente. Indéfinissablement différente... Elle étincelait sauvagement dans le soleil. On aurait dit qu'elle irradiait une énergie farouche.

L'homme eut un sourire amer.

— « Mais même toi tu ne pourrais rien contre ce qui garde cet endroit ».

Il rêva un peu et dit encore :

— « Seuls certains mots prononcés à une certaine heure ouvrent le passage... ».

Un nouveau rictus tordit son visage.

— « ... à condition d'être un Yiil... et je suis le dernier ! le dernier ! ».

Yanis chercha un endroit pour s'abriter du soleil. Un surplomb rocheux lui fournit un peu d'ombre. A ses pieds un squelette semblait fixer les cieux. Il rêva encore. Il vit cette troupe de pillards. C'est la nuit. Comme les chacals, les pillards viennent la nuit. Le tombeau vibre silencieusement et semble exsuder une force maléfique. Des vagues bleutées

LA TOMBE

NOUVELLE INÉDITE
par Jean-François Barthe

curieux. Un monument noir et lisse, parfaitement lisse, d'une architecture subtile et antique remontant probablement au temps de la race sacrée des Yiil, la race élue des Dieux, les premiers êtres à avoir porté le nom d'humains, il y a bien longtemps. C'était bien avant que d'autres êtres plus grossiers, dépourvus de culture, ignorant tout des arts et des sciences ne se présentent sur cette terre, par vagues de migrations successives. Eux aussi avaient revendiqué le titre d'humains. Ils voulaient bénéficier des merveilles de la civilisation Yiil. Ils désiraient se hisser au niveau des humains, et s'étaient battus pour cela.

Des combats glorieux opposèrent les *êtres humains* aux autres hommes, aux voleurs de civilisation. Jusqu'à ce

Des armes rouillées gisaient ça et là dans le sable. Elles avaient été inutilisées. Yanis reconnu sans peine les lames fines et courbes des pillards Fith. Ces épées, terribles entre toutes, s'étaient avérées dérisoires contre ce qui gardait le monument. Yanis frissonna.

— « Evidemment » murmura-t-il pour lui-même « ils ne connaissaient pas le secret. Mais moi, c'est différent. Ne suis-je pas l'ultime descendant des Yiil, celui par qui s'accomplira la prophétie ?... ».

Il mit un genou en terre et sortit une épée étincelante de son fourreau. Ytaël ! Une arme légendaire disaient certains. Yanis était persuadé qu'elle était exceptionnelle. A combien d'exploits avait-elle été mêlée ? Combien de hauts faits avait-elle per-

mouvantes et régulières lèchent la pierre froide et humide.

Une pierre humide en plein désert

Les pillards ont peur. Ne sont-ils pas des couards pour attaquer la nuit et en bande, comme des charognards ? Ils ont peur mais leur chef sourit féroce et découvre des dents blanches qui luisent horriblement dans la faible clarté lunaire. Il les insulte, se moque d'eux, « Loups aux dents molles, femmes infécondables, vous tremblez alors que l'or entassé dans ces murs vous attend ». L'or ! Il a dit or, le seul mot qui transforme ces larves en hommes ! Oh oui, de l'or.

Une nouvelle ardeur habite alors la petite troupe qui palpe les murs. Ils cherchent une porte secrète et n'en

trouvent pas. Parce qu'il n'y en a pas. Avec des pics ils attaquent la pierre mais elle est bien trop dure. Soudain il y a un son. Les pillards arrêtent de travailler. Les vagues bleutées luisent plus intensément. Une marée bleue et grondante mugit dans la pierre, sur la pierre, autour de la pierre. Les outils tombent sur le sable du désert en faisant un bruit mat à présent inaudible.

Soudain le chef est pris de panique. Il roule des yeux effarés. Ses traits sont transformés par la terreur et il court. Il court et crie « C'est l'ancre du Démon ». Ses hommes le suivent. Et soudain quelque chose de glacé et gluant les paralyse ; la certitude qu'il est trop tard. Pourtant, aucun démon n'apparaît. C'est pire ! C'est l'enfer !... De longues flammes jaillies de nulle part frappent les fuyards. Il y a des claquements féroces et des hurlements dans la nuit. D'immenses lueurs jaunes illuminent le désert et, sous le regard aveugle des étoiles, des violeurs de tombes gémissent et meurent.

C'est ainsi.

Yanis rit. Oui, c'est ainsi que disparaissent les ennemis des Yiil.

Il chercha un autre endroit pour s'abriter car la journée était bien avancée et bientôt il ne serait plus protégé du soleil.

Il s'installa plus loin et reprit une rêverie plus sereine qui l'entraîna il y a trois fois quatre saisons.

*
* *

Il étudiait alors les ordres de maître Wan, et recopiait pour lui certains documents menacés de destruction.

Il faisait froid. Des chandelles éclairaient faiblement son pupitre et le rougeoiement des mauvaises mèches donnait une impression de chaleur, démentie par la température de la vaste salle, qui n'était jamais chauffée.

— « Par les dieux, gnogna-t-il. Maître Wan, voudriez-vous venir un instant, s'il vous plaît ?... ».

Maître Wan se fit attendre comme à son habitude, puis le vieil homme parut, se déplaçant à pas comptés, comme beaucoup de vieillards.

— « Qu'y a-t-il, disciple ? » s'enquit l'érudit.

— « Maître Wan, vous m'avez donné à reproduire un document de la dynastie des Görn par lequel un voyageur décrit le physique d'un Yiil descendant de cette antique et vénérable civilisation, selon vos paroles. — « Par les dieux, gnogna-t-il. Maître Wan, voudriez-

vous venir un instant, s'il vous plaît ?... ».

Maître Wan se fit attendre comme à son habitude, puis le vieil homme parut, se déplaçant à pas comptés, comme beaucoup de vieillards.

— « Qu'y a-t-il, disciple ? » s'enquit l'érudit.

— « Maître Wan, vous m'avez donné à reproduire un document de la dynastie des Görn par lequel un voyageur décrit le physique d'un Yiil descendant de cette antique et vénérable civilisation, selon vos paroles. ».

— « C'est exact, disciple, je vous ai bien commandé ce travail ».

— « Mais maître, en lisant ce parchemin, j'ai l'impression d'y être décrit moi-même. Je possède les caractéristiques raciales typiques des Yiil... ».

Le vieux savant sourit.

— « Yanis, je t'annonce que ton apprentissage est désormais achevé. ».

Maître Wan entraîna son élève dans une tour et lui révéla qu'il était le dernier descendant de sa race éteinte.

Obéissant à un vieux serment, le vieillard remit à Yanis une quantité importante de documents, de grimoires et de parchemins ayant trait à la vie de la race élue.

C'est dans un vieux tome qu'il découvrit un soir la prophétie. Elle avait été écrite par Yphmon de Saulb, le roi-guerrier de Phnatt, la cité-sanctuaire des Yiil. Elle disparut il y a bien longtemps, engloutie dans une monstrueuse tempête de sable, provoquée, selon la légende, par les plus grands magiciens de Phnatt, afin que jamais cette cité et ses secrets ne tombent aux mains des envahisseurs.

La prophétie disait qu'il restait un sanctuaire ultime que rien ne pouvait détruire. Il appartenait cependant au dernier des Yiil, s'il le jugeait bon, de venger la race mourante. Dans ce sanctuaire et depuis ce lieu il était possible de lâcher une puissance sans nom sur le monde. Une arme unique et sacrée qui permettrait l'accomplissement de la vengeance.

Yanis avait-il envie de se venger ? Oh oui, il en brûlait d'envie.

Dans les livres, il lut comment les survivants et les descendants de sa race furent traités par les tribus de vainqueurs qui venaient du nord. La fureur le rendit presque fou. Ses aïeux avaient humblement espéré la clémence des barbares, qui ne répondirent à cette ancestrale sagesse que par l'extermination la plus abominable.

Il apprit le secret qui permettait d'accéder au sanctuaire, au tombeau.

Puis, trois cycles durant, il chercha l'emplacement du lieu sacré.

Au moment de partir pour sa quête, maître Wan lui avait remis Ytaël, l'épée légendaire des rois de Phnatt, ainsi que Faen, un serviteur zélé.

*
* *

Oui, c'était là, à ses pieds Phnatt, la cité aux quatre cent dômes, aux murs tellement épais qu'une caravane complète n'était pas suffisante pour en couvrir la largeur. Phnatt, la cité aux portes immenses, si lourdes qu'il fallait des milliers d'hommes pour les ouvrir ou les fermer. Une cité de titans, offerte à ceux que les dieux avaient désigné pour porter le nom d'êtres humains. Une cité à la mesure du monde, de l'univers. Une cité qui supportait sans faiblir la splendeur des étoiles.

Oui, une telle cité avait bien existé. Elle était enfouie dans cette terre gorgée de sang, qui avait connu si longtemps les horreurs de la guerre.

La nuit était venue, finalement. La température devint rapidement glaciale.

Yanis se leva doucement et affronta la masse vertigineuse du tombeau. Il n'avait pas peur. N'était-il pas le dernier des Yiil ? N'était-il pas celui que la prophétie rendait héritier de la puissance ancestrale ?

Il pénétra dans le champ des vagues bleutées et rien ne se produisit. Alors, parvenu au pied du monument, il prononça d'une voix forte des mots terribles dans la langue ancienne des Yiil.

Quel dommage que Faen soit parti. Il aurait pu l'aider à déclencher le feu éternel. Puis seraient partis, riches, vengés et puissants. Tant pis, il subirait le sort de tous les autres.

A la fin de l'incantation, une ouverture apparut silencieusement, sans que Yanis ait compris comment.

Il pénétra dans la gueule béante qui venait de s'ouvrir devant lui. Une gueule étrange, sombre et sauvage à la fois...

*
* *

J'étais libre. Quelque chose s'était produit. Oui, oui... Tout récemment... Mon corps coule, coule dans ces murs. Que c'est bon de pouvoir bouger à nouveau. Que c'est doux de couler contre ces surfaces, comme avant... Oui, avant... Longtemps, longtemps, oui... Que s'est-il passé.

Yanis contemplait, perplexe le cadavre. L'être avait été momifié vif ! A ses vêtements, il reconnut un ancien prêtre, peut-être un grand-prêtre. Il étreignait un curieux objet ; une sorte de porte-torche en bronze, gravé de signes étranges et inquiétants.

Il reprit sa progression. Il avait déjà trouvé suffisamment de matières précieuses pour être à l'abri du besoin jusqu'à la fin de ses jours : or, argent, ivoire et pierreries.

Mais c'est autre chose qu'il cherchait. Il voulait une arme puissante, il cherchait l'instrument de la vengeance des Yiil.

Je coule rapidement à présent. Mais quelque chose me déplaît. Que me veulent-ils ? Suis-je vraiment libre ? Oh que c'est bon d'être libre... Je ne me laisserai plus reprendre...

Yanis se retourna brusquement. Il eut soudain l'intuition que quelque chose d'étrange se passait. La température descendait très rapidement dans la salle aux dimensions titanesques.

Une vapeur blanchâtre s'insinuait dans la pièce. D'étranges volutes couraient sur le sol, comme des tentacules malsains précédant un corps monstrueux. Puis une masse importante de vapeurs glaciales apparut.

La pièce immense parut brusquement minuscule à Yanis. Une certitude naquit en lui. Cette brume était vivante et maléfique.

Les tentacules brumeux fureterent dans sa direction avec une extraordinaire vivacité. Il y eut un arrêt du mouvement.

— « Il m'a vu. » Cette pensée s'imposa à lui avant qu'il n'en ait pleinement saisi la portée. L'animal prenait le dessus en lui.

Brusquement la chose fit irruption dans la pièce, et ce fut comme une explosion de nuées nauséuses et glaciales. Yanis comprit soudain...

Alors c'était cela. C'était là le secret des Yiil. C'était ce monstre qu'ils ne s'étaient pas résolu à lâcher sur le monde. Un tentacule vint presque le lécher. Instinctivement il frappa du tranchant de l'épée la lan-

gue de brume, sans effet notable. En revanche une sensation de froid intense monta à travers la lame et explosa dans son bras.

Yanis comprit qu'il ne pourrait jamais libérer cette horreur et la lâcher sur le monde. Quoiqu'on ait fait à ses ancêtres, personne ne méritait un tel châtement. Une telle horreur ne méritait pas de vivre, à aucun prix.

Il courut vers la sortie de la pièce. Le monument lui parut soudain vert et glauque. La beauté sauvage de l'endroit disparut pour faire place à une sensation d'horreur poignante.

Ah ! S'il pouvait atteindre la porte du désert et la refermer...

Mais la chose était étonnamment rapide. Elle roula en vagues glacées à sa poursuite. Ses intentions étaient des plus claires. Les volutes bondissaient en désordre dans les couloirs et dans les pièces. Un tentacule de brume saisit le mollet du Yiil, qui roula par terre. Cela avait donc une force, une consistance...

La morsure du froid fut terrible. Pendant une seconde où il faillit s'évanouir, Yanis comprit, ou plutôt sentit que cela mangeait la chaleur, cela volait sa chaleur...

La chose allait rouler sur lui d'une seconde à l'autre. Il voulut frapper une fois encore mais Ytaël avait glissé loin de lui lors de sa chute. Il eut l'impression fugitive que l'arme gémissait doucement.

Le combat avait été totalement silencieux.

En silence, il recula sur le dos, ses jambes refusant de le porter. Il heurta un obstacle inattendu. A tâton il examina la chose, mais retira sa main avec dégoût. C'était le corps du grand-prêtre.

Momifié... Momifié vif... Le froid !

Le prêtre avait brandi le curieux porte-torche pour se défendre, mais la chose avait été plus rapide.

Cela venait. Cela se délectait de sa victoire.

Yanis chercha la main du prêtre.

Cela venait tout doux, tout doux. Cela exultait d'un ignoble bonheur.

Yanis arracha l'objet de bronze. La main du prêtre tomba en poussière.

Cela s'apprêtait à sucer la chaleur... La bonne chaleur.

Quelque pièce de bronze coulissa dans la poignée du porte-torche. Avec effort, Yanis put se redresser.

Cela eut peur.

Alors une flamme sifflante jaillit, longue et furieuse, de l'objet. Il y eut un hurlement. Yiil l'entendit, puis il réalisa que c'était lui-même qui poussait ce cri démentiel. Jusqu'à cet

instant, il ignorait qu'une gorge humaine put produire un pareil son, en particulier la sienne... Il hurlait sa terreur, mais aussi la joie de tuer ce qui ne devrait pas exister.

La chose s'immobilisa. L'héritier du secret des Yiil sut alors que cela haïssait et que cela souffrait. La masse brumeuse reflua, fluide, informe. Elle était dans une rage folle... Yanis comprit, sans savoir comment, que la chose était démente. Il observa longuement le corps brumeux. Quelque chose de sombre palpitait au sein de la masse glaciale. C'était cela qu'il fallait frapper. Le dernier des Yiil poussa un nouveau cri sauvage, et bondit dans la brume mortelle. Il ignorait le danger. Lui aussi était furieux. Fou furieux. Et l'animal parla librement en lui. L'arme flamboyante frappa juste, et la créature de brume se dissipa en un atroce sifflement. Les brumes palpitèrent quelques instants, puis disparurent. Yanis avait vaincu.

En sortant du tombeau, Yanis était un homme riche. Extrêmement riche même. Mais surtout, il était apaisé. Il s'était vengé. Aujourd'hui, c'était tous les Shëms, et les autres aussi, qui lui devaient la vie.

C'était l'aube. Il s'étira et respira longuement, à pleins poumons. Il eut soudain la sensation d'être très faible. Il sentit la longue masse de son corps s'affaïsser. Une brume rouge passa devant ses yeux. Quand sa joue toucha le sable, il sut qu'il ne se relèverait jamais.

— « Mais que se passe-t-il ? » fut sa dernière pensée. Yanis avait pourtant démantelé tous les pièges protégeant le tombeau sombre et froid des Yiil...

— « Touché !... » hurla Faltar.

— « Moui. » grommela Shantaï. « En voilà un qui ne bougera plus avant longtemps. »

Le carreau d'arbalète de Shantaï avait frappé sa cible exactement entre les deux épaules. Shantaï et Faltar, accompagnés d'une tierce personne, descendirent la falaise en faisant bien attention à ne pas rouler sur un caillou. On se blesse si facilement...

Faltar entreprit aussitôt de dépouiller le cadavre de tous ses biens, pendant que le nain tentait de retirer le carreau d'arbalète du dos de Yanis.

— « Par Shet ! » gronda-t-il, « la pointe est restée à l'intérieur ! Une flèche de perdue !... ».

— « Je t'avais prévenu » rétorqua Faltar, l'ancien esclave, « valait mieux l'écraser avec un gros rocher, c'est moins cher... ».

— « Tais-toi, niais ! Avec un rocher nous aurions également écrasé ses possessions ! ».

Dans la matinée, ils examinèrent le butin, et restèrent stupéfaits devant le petit trésor si facilement récolté. Vers midi, le trio déjeuna avec entrain. Faen réclama sa part. Après tout, si le hasard ne les avait pas mis en sa présence quand il fuyait à travers le désert, Faltar et Shantaï ne seraient pas riches aujourd'hui. Ne leur avait-il pas indiqué l'endroit et n'avait-il pas promis un trésor fabuleux ? Il voulait la moitié du butin. Pas moins.

Faltar et Shantaï lui assurèrent qu'il serait payé comme il convenait.

Il mordait à belles dents dans une pièce de viande quand il dit :

— « Vous m'avez épaté, vraiment ! Vous savez, quand on tue quelqu'un pour un vol, on hésite, on pense aux conséquences. Et puis il y a les témoins gênants, et tout et tout... Mais avec vous on se sent vraiment en confiance. Vous êtes épatants, vraiment... ».

Ayant dit cela, il suspendit un instant sa mastication, comme si une idée étrange venait de lui passer par la tête... Il examina l'idée attentivement. C'était un doute, un doute atroce... Il leva les yeux vers ses deux comparses. Tous deux souriaient en le regardant fixement. Un drôle de sourire. Vraiment.

Sa bouchée de viande eut un peu de mal à passer.

*
* *

— « Tu crois qu'il a compris... avant ? » interrogea Faltar.

— « Sais pas. Moi, quand j'égorge, j'égorge... » grommela Shantaï. Les vains bavardages courrouçaient toujours le nain. Surtout ceux des autres.

— « Enfin ! Ainsi meurent ceux qui trahissent leurs maîtres ».

*
* *

Voici comment Faltar, l'ancien esclave à la mémoire un peu courte, et Shantaï, le nain banni, devinrent riches.

Enfin !... Momentanément riches. □

LA GAZETTE

Hélas ! Entre le numéro 8 de Runes et celui-ci, une longue, très longue période s'est écoulée (Snif !). Du coup, de nombreuses annonces de manifestations que vous nous avez envoyées sont devenues inutiles, parce que leurs dates sont maintenant dépassées... Que faire, sinon vous prier de nous pardonner, et passer ici un résumé de ces annonces ?

LES JOURS DU DRAGON METZ

C'est dans un cadre magnifique et tout à fait adapté aux jeux de rôle, en l'occurrence des caves médiévales rénovées, que s'est tenue la première édition de la convention Lorraine des jeux de rôle, Les Jours du Dragon. Les joueurs de la région n'ont pas manqué ce rendez-vous, à l'instar d'invités « prestigieux » tels Xavier Jacus (Ligue Lorraine), le rédacteur en chef de Casus Belli (Qui ?), Krojn Tharkosz (le dessinateur fantôme), Philippe Mercier et Jean-Marc Montel (Légendes).

Et les jeux alors ? Me direz-vous.

Eh bien merci, tout est allé très bien pour eux.

12 tables de démonstration le samedi pour près d'une dizaine de jeux de rôle différents. Un tournoi le dimanche (AD&D niveau trois), sans oublier une démonstration impromptue de MEGA par l'un de ses créateurs (Devinez...) et un Apple I bourré de « Sorcellerie » jusqu'à la gueule.

Gravons profondément dans le marbre le nom des héros du jour :

1^{er} joueur de rôle : Hervé Petit.

1^{er} maître de jeu : Denis Beck.

1^{er} peintre en figurines : Remy Moens.

Ils furent nombreux cependant à recevoir des prix splendides offerts par les professionnels du jeu. Citons pour mémoire : *Les 3 Aigles* de Nancy, *L'Oeuf-Cube* de Paris (dont la gentillesse est aussi légendaire que la compétence), *Excalibur* de Metz, *La Guilde des Légendes et Jeux Descartes*. La presse régionale (*Républicain Lorrain*) et les ondes locales (*Metz F.M.* et *R.G.M.*) ont tenu à rendre largement compte de l'événement, qu'ils en soient loués.

Vivement l'année prochaine pour une seconde, et encore plus complueuse, édition des « Jours du Dragon ».

AU PAYS DES MILLE ET UNE NUITS...

Décidément, le club nancéen *La Cour des Miracles*, nous a prouvé qu'il avait plus d'un tour dans son sac et que les merveilles étaient encore de ce monde !

En effet, en collaboration avec la Guilde des Légendes, les éditions Jeux Descartes, Excelsior Publications, la Société Générale, Mac Donald, et le magasin nancéen « Les Trois Aigles », le **premier championnat de Légendes** s'est tenu les 15 et 16 septembre 1984 au palais des congrès de Nancy.

Sur un modèle original écrit par les créateurs du jeu, des concurrents venus du Nord, de la région parisienne, de Nice et de tout l'Est, ont vécu pendant un week-end au pays des Mille et une nuits.

Ainsi, le championnat s'est déroulé en trois rondes de quatre heures chacune, dans une immense salle du palais des Congrès de Nancy, en plein centre ville, salle évidemment ouverte à un public lorrain venu en connaisseur ou simplement pour découvrir les jeux de rôle.

D'ailleurs, la Cour des Miracles n'avait pas lésiné sur l'organisation : spectacle vidéo en permanence, stand B.D., jeux sur micro-ordinateur, sonorisation, concours de figurines, démonstration de jeux de guerre, ainsi qu'une maquette géante représentant le Krak où se déroulait le module, complétaient le caractère déjà bien animé de la manifestation.

Souhaitons maintenant que le prochain championnat voit un nombre plus important de joueurs et que ceux des lointaines contrées froides, désertiques, océaniques, ou tropicales ne soient pas effrayés par la longueur du voyage : la grande traversée pour un trip oriental vaut le coup, vous pouvez en être sûrs.

RESULTAT DU PREMIER CHAMPIONNAT DE FRANCE DE « LEGENDES »

Joueurs

Meilleur joueur et champion de France

1984 : Patick Tabourin.

Meilleur comédien : Thierry Niederberger.

Meilleur technicien : Renald Caffini.

Meilleure équipe : David-Bernard Cuisinier,

Jérôme Boileau, Cime Racz, Catherine

Anguret, Francis Macisson, Philippe Fournel.

Maîtres des Légendes

Meilleur Maître des Légendes et champion de France 1984 : Samuel Jean.

Meilleur comédien : Christophe Castellin.

Meilleur technicien : Thierry Monter.

Meilleur rythme de jeu : Christophe Montel.

Prix spécial bravoure : Frédéric Dorner et Laurent Magimont.

Concours de figurines

1^{er} Remy Grattier de Saint-Louis.



A Mions (banlieue de Lyon), une nuit de jeux a été organisée les 13 et 14 octobre par la section wargames et JdR du foyer culturel de Mions. On y jouait à AD&D, mais aussi à Runequest, Légendes, L'Ultime Epreuve, Call of Cthulhu, etc.

JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE EN BRETAGNE

Dans le cadre de la semaine du jeu organisée à Cambourg par Alain Beaussant et Xavier Jacus, le club nantais « Stratèges & Maléfices » a animé le 21 juillet dernier une soirée « Jeu de rôle grandeur nature ».

Alain a fourni le lieu (un petit hameau inhabité et un moulin au sommet d'une colline) ainsi que l'intendance.

Le club « Stratèges & Maléfices », lui, s'occupait du scénario, des costumes des monstres (une trentaine) et de la mise en place de règles pour ce type de jeu.

Les joueurs (32 en 3 équipes) étaient priés de venir costumés.

L'époque choisie : un Moyen Âge fantastique. La recherche d'une épée magique volée au roi de Bretagne fut le prétexte de l'aventure.

Les guerriers étaient équipés de boucliers et d'épées, les voleurs d'épées courtes et les clercs de fléaux ou de masses. Les magiciens, armés de dagues, possédaient six sortilèges : Saut, Sommeil, Détection de la magie, etc. Les clercs pouvaient Guérir, Commander et Purifier l'eau. A chaque classe de personnages et de monstres étaient attribués un nombre déterminé de points de coup.

Après les combats ou certains pièges, les deux arbitres de chaque équipe comptaient les traces de coup (peinture rouge dont étaient enduites les armes des monstres) et tenaient à jour l'état de santé de chaque joueur.

L'aventure s'est déroulée presque exclusivement de nuit, avec pour seule source lumineuse une lampe tempête, plus utile pour faire danser des ombres que pour éclairer le chemin.

Une dizaine d'épreuves et rencontres attendaient nos braves aventuriers (fil d'araignée gluant, squelettes, diabolins, vampires, zombies, aubergiste etc.).

L'attaque de la Tour Noire du Magicien Maudit en fin de quête était l'occasion d'effets pyrotechniques du plus bel effet, et à un cracheur de feu de montrer son talent.

L'aventure terminée, joueurs et monstres ont fraternisé devant des grillades où chacun comptait ses faits d'armes et ses frayeurs.

Tous furent unanimes à trouver formidable ce qui fut, à notre connaissance, une grande première en France.

Déjà, rendez-vous est pris pour une autre aventure en automne à Nantes.

A suivre donc...

Club « Stratèges & Maléfices »
14, rue Michel-Rodin
44000 Nantes
Président : Jean-Pierre Belzic
Horaires : le jeudi et le samedi

Les 20 et 21 octobre se déroulaient à Metz une manifestation « Jeux de Société », organisée par les élèves de l'Ecole Nationale d'Ingénieurs de Metz, avec les finales des championnats de Lorraine de wargames.

Le même jour, à Genève, se tenait la Convention Nationale Suisse de Jeux de Rôle et de wargames. Au programme étaient prévus : Un tournoi de AD&D, un concours de peinture de figurines d'Héroïc Fantasy et un tournoi de wargames.



TOURNOI FRANCE SUD OPEN

La deuxième édition de ce tournoi s'est déroulée les 18 et 19 août à l'université de La Garde (Toulon). Organisée non pas par un club particulier, mais par une équipe rassemblée pour ce projet et animée par Michel Serrat, Jean-Michel Garcia et Patrick Valverde, ce tournoi a regroupé 55 joueurs et 15 Maîtres de Jeux dans un décors enchanteur. La composition des équipes était entièrement tirée au sort, ainsi que l'affectation des MJ. Les deux premières manches se jouaient sur deux scénarii de A&D, tandis que pour la troisième, les joueurs avaient le choix entre neuf Jeux de Rôle (Call of Cthulhu, Traveler, Space Opera, Runequest, Daredevils, James Bond 007, l'Ultime Epreuve, Aftermath et Elfquest). Les joueurs et les MJ étaient notés, les premiers joueurs étant J.M. Platret (Grenoble) et Muriel Ajello (Toulon). Les premiers M.J. : Philippe Rochard (Toulon) et Philippe Fougeret (Marseille). Les neuf premiers de chaque catégorie ont pu choisir leurs lots parmi ceux offerts par Jeux Descartes, Jeux Actuels, la SEREPE, et Le Manillon. A noter que la gestion du tournoi, le classement et les démonstrations de jeux d'aventures, ont été accomplis sur des micro-ordinateurs prêtés par la société S.I.A. (Toulon).

TOURNOI A CERGY

Le 30 juin s'est déroulé à Cergy-Pontoise le premier tournoi AD&D du Val d'Oise, organisé par MGWA.

Vingt-huit joueurs et cinq maîtres de donjon ont été rassemblés autour d'une série d'aventures du 2^e niveau. Une table « hors concours » a permis à quelques débutants de s'initier au maniement des *morning stars* et des *burnings hands*...

Les parties sanglantes ont duré une vingtaine d'heures au total, et les plus *sournois* ont été récompensés par des prix offerts par la MGWA, l'OEuf Cube et Casus Belli. Chaque participant a également reçu une figurine de l'OEuf Cube.

Dans le même esprit ludique, la MGWA organisera trois autres rassemblements à ne pas manquer :

- 1) tournoi AD&D, fin octobre 1984 ;
- 2) tournoi AD&D au mois de février 1985 ;
- 3) rencontre multi-jeux courant avril 1985.

MGWA

1, rue le Haut-Montoir

95000 Cergy

Tél. (3) 032.61.41

Renseignements : Laurent Durand.

Il suffit qu'on vous parle d'une nouveauté pour que — crac ! — vous fonciez, ventre à terre, l'écume aux lèvres et une liasse de billets à la main (avec la flambée du dollar, ce sont des liasses qu'il faut dépenser) pour demander fébrilement, que dis-je, pour EXIGER le produit qui a réveillé votre avidité. Hélas, trois fois hélas, vous vous heurtez souvent à une moue étonnée, un geste d'impuissance et un sourire désolé de votre distributeur qui ne possède pas encore ce que vous le sommez de vous présenter. Alors, tristement, vous repartez en traînant des pieds, déçus et bredouilles et vous allez vous faire consoler par votre MJ compréhensif qui peuple ses donjons de monstres cajoleurs...

« Pourtant, y-z-en-ont-parlé-dans-Runes ! » vous dites-vous, sur le chemin du retour. Et vous n'êtes pas loin de croire que la vie de jeuderoliste (Roleplayer, si vous préférez, vous, les adeptes du gobbledigook) est décidément dure, mais dure !

Alors, il faut qu'on s'explique.

D'abord, « Quoi de Neuf ? » vous parlait de tout ce qui se fait dans le MONDE des JdR (et surtout aux Etats-Unis et en G.B.), mais cela ne voulait pas dire que vous alliez trouver tous les produits en France immédiatement, à l'instant, tout de suite. Il faut laisser à votre distributeur chéri le temps de réagir, et dieu sait si ce n'est pas facile.

Ensuite, « Quoi de Neuf ? » vous parlait des projets, nébuleux ou sérieux, en cours de réalisation ou en préparation, comme des produits déjà commercialisés. C'est à vous qu'incombait le soin de bien lire ce qui vous était dit et de ne pas prendre le mors aux dents sans prudence. Mais il est vrai que certaines nouveautés, mêmes improbables, ont le don de vous faire tilter, et lorsqu'on disjoncte l'esprit se brouille sous les assaut irrésistibles de l'Envie, avec un grand E.

Enfin, « Quoi de Neuf ? » n'est qu'une rubrique d'information. Nous aimerions bien vous conseiller, parce qu'au prix du jeu en ce moment nous devons tous être attentifs au rapport

qualité-prix, mais vos goûts sont si différents que tout ce que nous pouvons faire c'est vous proposer une sélection aussi complète que possible. A vous d'aller soulever le couvercle des boîtes et de feuilleter les livrets pour vous faire une opinion avant de vous désaisir de vos pièces d'or.

Alors, dorénavant, ne vous emballez pas trop vite et n'en voulez plus à votre distributeur de ne pas vous satisfaire tout de suite. Armez-vous de patience et aidez-le en lui laissant le temps de se retourner.

Afin que tout le monde s'y retrouve mieux, je mettrai une petite abréviation après le nom des produits dont je vais vous parler. Notez bien le code : **DF** = Disponible en France (en principe) ; **DGB** = disponible en GB (donc bientôt DF) ; **DUSA** = disponible aux USA (donc bientôt DGB et, plus tard, DF). Ça va comme ça ?

Ah ! Encore un détail ! Entre le moment où cette rubrique est écrite et le moment où vous la lisez il se passe un bon moment. Alors, il est possible que certains DGB, ou même DUSA soient déjà DF quand vous achetez votre Runes. J'ai bien dit « possible »...

Chaosium

Surprise de l'été, la sortie inopinée de **Ringworld** et **Elfquest** ! (tous deux DF). A en croire la presse anglaise et américaine, **Ringworld** (DF on vous dit !) est en passe d'être reconnu comme le meilleur JdR de SF jamais paru. Tiré des œuvres de Larry Niven (lisez *L'Anneau-Monde* et l'article de la Souris dans le numéro 7 de Runes), il reprend et adapte les règles du *Basic Role Playing* aux merveilleuses possibilités scientifiques de XXIX^e siècle. La description de « l'Espace Connu » est extraordinairement complète et, même si vous n'avez pas lu les romans de L. Niven, vous pourrez découvrir les étrangetés de l'Anneau-Monde sans manquer d'informations vitales. Une superbe présentation et un prix... astronomique !

Quant à **Elfquest**, tiré d'une célèbre bande dessinée, c'est une fidèle adaptation des meilleures règles de Runequest au *Monde des deux lunes*. Très mignon, très agréable à jouer et très joliment présenté, c'est un jeu vraiment très rafraî-

chissant. Lui aussi est facile à apprendre si vous connaissez déjà un jeu du **Chaosium**.

En outre, cette firme annonce (mais le jeu est déjà **DUSA**), **Pendragon**, un JdR dans l'univers des Chevaliers de la Table Ronde qui possède un système de règles entièrement original et qui n'a rien à voir (ou si peu) avec le BRP.

Sont aussi annoncés deux modules pour **CoC** (qui seront peut-être traduits par Jeux Descartes bientôt ?), qui portent les deux titres suivants : *Masks of Nyarlathotep* et *Trail of Tsathoggua*.

TSR

Le tant attendu **Companion set** (DF) est la seule nouveauté qui intéresse, à part les modules, les joueurs de **D&D**.

Pour **AD&D**, nous avons appris qu'un livre du joueur serait spécialement conçu pour le marché japonais (les japonais n'accrochent pas vraiment aux Guerriers à l'occidentale ou aux Assassins dans leur version actuelle puisqu'ils savent mieux ce qu'est un Samouraï et un Ninja, par exemple). Il n'est pas impossible que, dans un futur incertain, une traduction anglaise puisse nous atteindre. Ne vous emballez pas encore ! Ou apprenez le japonais... vous en avez le temps.

Les modules pour **AD&D** continuent de nous submerger, mais n'oubliez pas que ce ne sont pas forcément les plus récents qui sont les plus intéressants, même s'ils sont de mieux en mieux présentés.



L'événement, c'est la sortie de **Indiana Jones** (DF). Il faut y jouer « dans l'esprit des films ». Alors, autant dire que les règles permettent de vivre des aventures aussi fantaisistes que celles de ce héros que vous rêvez tous d'être un jour (ou que vous êtes déjà ?). Une présentation très « cinématographique », des accessoires utiles et rigolos, un scénario marrant. Un bon jeu, pas trop cher.

Quant à **Marvel Superheroes**, nous ne l'avons pas encore vu, bien que nous ayons appris qu'il est déjà **DUSA**.

QUOI DE NEUF ?

FGU

Après le décevant **Lands of Adventures (DF)**, cette firme prolifique à laquelle nous devons déjà des merveilles comme *Daredevils (DF)*, *Bushido (DF)*, *Space Opera (DF)*, *Chivalry & Sorcery (DF)*, dans sa nouvelle version) et *Villains & Vigilantes* (celui qui marche le mieux aux U.S.A.), vient de sortir **Psi-world (DGB)** qui reprend les règles de *Daredevils* et dont je vous ai déjà parlé (cf *Runes* n° 8).

Pacesetter

Cette nouvelle firme, montée par des transfuges de TSR, propose déjà deux JdR dont l'intérêt est à vérifier. Il s'agit de **Chill (DF)**, un jeu proche de **CoC**, mais plus fantaisiste, et de **Timemaster (DF)**, proche de *Timeship* et de *Lords of Creation*. Belle et économique présentation. Des modules sont déjà disponibles.

Avalon Hill

Après **Powers & Perils (DF)** et **Lords of Creation (DF)**, c'est **Runequest III (DUSA)** que cette firme vient de faire paraître. Deux présentations pour cette splendide amélioration du bon vieux **RQ** : un boîte « de luxe », vendue aux alentours de 38 \$ aux U.S.A. (ça va faire environ 700 F) et deux boîtes : une pour les joueurs (20 \$) et une pour l'arbitre (25 \$). C'est cher, mais c'est beau. Destiné aux joueurs fortunés ou aux fanatiques inconditionnels qui ne craignent pas de ne manger que des nouilles. En tous cas, au niveau des règles et de la présentation, on ne peut pas être déçu.

Jeux Descartes

L'Appel de Cthulhu et ses modules sont disponibles dans une version française. Tous les joueurs qui ne parlent pas l'anglais (et ils sont nombreux !) vont pouvoir découvrir avec horreur ce

que le Grand Cthulhu et ses ignobles sbires préparent en secret. Si ce jeu a connu un si grand succès aux U.S.A., ce n'est pas seulement en raison des manigances discrètes des suppôts des dieux extérieurs, c'est surtout parce qu'il propose une *nouvelle façon de jouer* à un jeu de rôle en faisant appel à l'astuce plutôt qu'à l'habileté aux dés. Enfin un jeu où on n'est pas sûr de gagner !

Enfin un jeu où les monstres sont vraiment monstrueux !

Enfin un jeu où les armes n'ont pas toujours le dernier mot !

Enfin un jeu qui donne le grand frisson ! Avec la boîte de base on peut déjà facilement apprendre à jouer, mais c'est avec les modules (*Les Ombres de Yog Sothoth*, *la Malédiction des Chthoniens*, *les Fungi de Yuggoth*) qu'on découvre la richesse du thème en jouant des campagnes haletantes et pleines de surprises. *L'Asile d'aliénés* est un recueil de petits scénarios surprenants, eux aussi.

Quant au *Supplément*, c'est une mine d'idées, un recueil de textes utiles, de suppléments aux règles et quelques scénarios pas tristes. Pour une fois, on est vraiment gâtés !

Pour **Légendes**, dont le succès ne se dément pas, ce sont *Les Mille et Une Nuits* qui sont enfin disponibles, ainsi qu'un nouveau scénario pour **Légendes Celtiques** : *Le Signe du Serpent*. L'équipe de **Légendes** a, en outre, publié un petit fanzine. Modeste mais intéressant. Pour vous le procurer (il est gratuit !) écrivez à : Journal de la Guilde des Légendes — 4, rue A. Desrousseaux, 59800 LILLE.

Signalons aussi que **Jeux Descartes** produit maintenant des dés pour jeux de rôle (100 % Français !).

Jeux Actuels

Cette dynamique firme française propose dorénavant de nouvelles versions magnifiques de **l'Ultime Epreuve**, le premier JdR 100 % français à être paru. La version de base est présentée sous film plastique et à un prix très raisonnable. Pour la compléter, il est possible de se procurer facilement les *Chroniques de Linaïs*, composées d'une description plus complète du monde, et d'un recueil de règles additionnelles qui font de **l'UE** un JdR d'un niveau comparable à celui de **Runequest**. Sous film plastique sont ainsi réunis un livret d'une centaine de pages (les « chroniques » proprement dites), un scénario de 12 pages, un plateau de jeu pour passer l'Ultime Epreuve (enfin !), de nouvelles fiches de personnages et des feuilles signalétiques décrivant de nombreux peuples. Mais on peut aussi trouver tout le système (règles de base + *Chroniques de Linaïs* + une carte du monde + un scénario inédit) dans une magnifique boîte. J.A. n'a reculé devant aucun sacrifice pour prouver que **l'UE** peut être un des meilleurs jeux français !

Pour **Tunnels & Trolls**, deux scénarios solo doivent être maintenant disponibles en français : *l'Harmonisateur de pièges* et *Condamné au dénuement*. Merci J.A. !

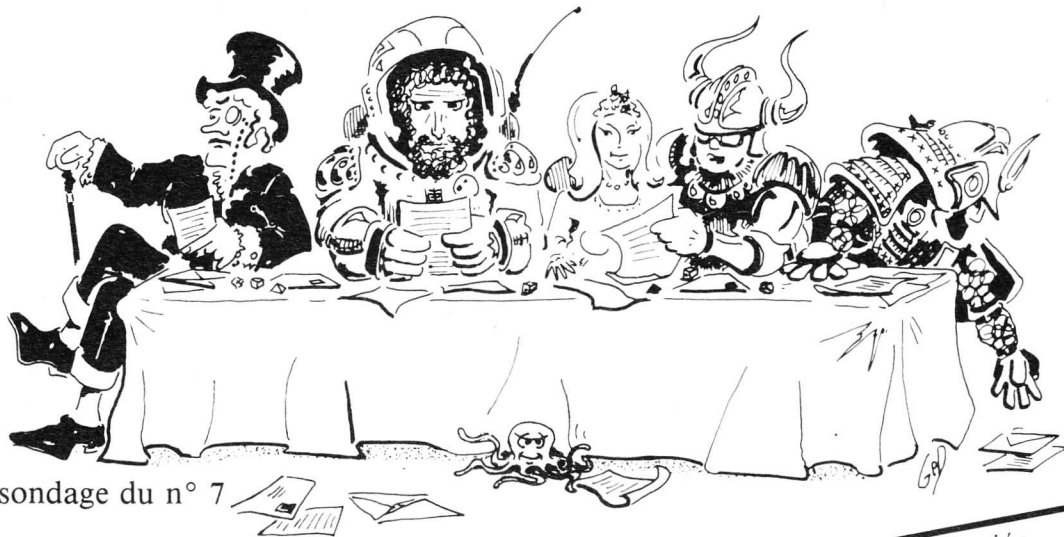
Et la **Compagnie des Glaces** ? Elle devrait arriver au plein cœur de l'hiver, au cours du mois de février 1985.

En vrac

Les **Endless Quest books** de TSR sont traduits, petit à petit, et publiés par les éditions **Solar**.

Les **Fighting Fantasy books**, sont, quant à eux, publiés en français par **Gallimard**. C'est le grand succès du *Sorcier de la Montagne de Feu* qui a déclenché cette violente tempête de traductions. Tant mieux !





Réponses au sondage du n° 7

Un grand merci : vous avez été nombreux à nous retourner le questionnaire du n° 7, et l'ensemble de vos réponses nous permet de vous présenter... vous-même, distingués lecteurs de Runes. Nous déplorons toutefois la rareté et le mauvais fonctionnement des machines à photocopier qui ont conduit 8 % d'entre vous (c'est un premier résultat !...) à mutiler sauvagement leur précieux numéro de Runes en en détachant une page !... Reculant devant ce sacrifice, certains n'ont pas hésité à recopier le questionnaire d'une main ferme et décidée.

Comme promis, certains vont recevoir (c'est certainement chose faite maintenant) leurs exemplaires dédicacés des trop rares numéros 1 & 2. Le tirage au sort, effectué par trois mains innocentes a désigné : Pierre-Yves Corizzi (Rognac-14), Stéphane Metzeler (Suisse) et Philippe Blanc (Lyon). Les félicitations de la rédaction leur sont renouvelées.

Examinons sans plus tarder les résultats du sondage pour préciser à quoi et comment vous jouez, ce que vous attendez de Runes, sans oublier ce que vous y aimez... Bref, pour découvrir qui vous êtes.

Ce à quoi vous jouez

Donjons et Dragons, dans sa version « avancée », vient largement en tête de vos suffrages (cf. tableaux 1 & 2) ; nulle surprise en cela, puisque c'est le premier venu des Jeux de Rôle, introduit dès 1978 en France. Et il mérite d'autant plus sa place d'honneur, si l'on considère que 63 % d'entre vous l'ont classé premier de leurs jeux préférés devant la version « basique » (11 %), Runequest (10 %) et Légendes (8 %), mais également Call of Cthulhu, Space Opera, Chivalry and Sorcery, Stormbringer, Villains and Vigilantes, Star Frontier et les jeux non commercialisés (mis au point par les plus exigeants d'entre vous).

Runequest, autre Jeu de Rôle bien assis, commercialement diffusé avec de solides campagnes est le logique second de ce sondage. Il se détache nettement des suivants. Parmi ceux-ci, le jeu français Légendes se place honorablement.

Beaucoup d'autres jeux ont été cités, avec un peu moins de supporters, et n'ont pas été retenus pour figurer dans les tableaux de résultats. Ce sont notamment : Bushido, Gamma World, Stormbringer, Tunnels and Trolls... Si vous avez nommé l'un de ces jeux, défendez-le pour qu'il soit mieux placé la prochaine fois : écrivez-nous à son sujet sur la manière dont vous y jouez (interprétation voire adaptation des règles, ambiance et inspiration de scénarii...).

Une observation : de manière générale, chaque jeu est mentionné une demi-fois plus dans le tableau des « appréciés » que dans celui des « pratiqués ». Cela semble indiquer que des occasions ou des partenaires vous manquent pour jouer régulièrement à vos jeux favoris autres que Donjons et Dragons !...

Les Jeux de Rôle ne vous ont toutefois pas fait oublier les autres ; et vous pratiquez tous au moins un type de jeu (certains les cinq...) classés dans le tableau 3. Les wargames y sont bons premiers, suivis de peu par les jeux de société et les jeux d'alliances. Une surprise : les grands classiques semblent un peu délaissés...

Jeux de rôle les plus appréciés

1 Advanced Dungeon and Dragons	83 0%
2 Runequest	44 0%
3 Call of Cthulhu	27 0%
4 Légendes	24 0%
5 Donjons & Dragons (de base)	22 0%
6 Space Opera	20 0%
7 Traveller	16 0%
8 Daredevil	12 0%
9 Chivalry and Sorcery	10 0%

Jeux de Rôle les plus pratiqués

1 Advanced Dungeons and Dragons	84 0%
2 Runequest	28 0%
3 Donjons & Dragons (de base)	22 0%
4 Call of Cthulhu	20 0%
5 Légendes	18 0%
6 Mega	15 0%
7 Traveller	14 0%
8 Space Opera	13 0%
9 Chivalry and Sorcery	7 0%
10 Daredevil	6 0%

Autres jeux pratiqués

1 Wargames	50 0%
2 Jeux de société ou d'alliance	42 0%
3 Jeux de cartes ou de dés	39 0%
4 Echecs, Dames, Go	25 0%
5 Jeux vidéos et informatiques	18 0%

Comment vous jouez

En majorité, vous connaissez les Jeux de Rôle depuis un à trois ans (cf. tableau 4, la fourchette est un peu large, certes...), et vous êtes deux sur trois à jouer entre amis plutôt qu'en club. Mais, de façon très significative, vous êtes trois sur quatre à jouer au moins une fois par semaine (cf. tableau 5), plutôt comme meneur de jeu que comme joueur (avec une proportion de 57 % contre 43 %).

L'âge moyen du lecteur de Runes est... 18 ans ! Mais cela traduit mal la réalité. En effet, du plus jeune (âgé de 11 ans) au moins jeune (56 ans), ceux qui ont répondu au sondage se répartissent à 90 % entre les âges de 14 ans et de 29 ans.

Expérience dans les Jeux de Rôle

1 Entre un et trois ans	55 %
2 Moins d'un an	30 %
3 Plus de trois ans	15 %

Les articles préférés

1 Il n'y a pas de sot métier	60 %
2 Runes vous aide	20 %
3 La souris de la bibliothèque	15 %
4 Scénarii	11 %
5 Commentaires de règles	8 %
6 Campagnes	7 %
7 Articles de fond	7 %
8 Nouveaux sorts, objets ou monstres	7 %

Fréquence des parties

1 Une fois par semaine	46 %
2 Plusieurs fois par semaine	26 %
3 Une à deux fois par mois	17 %
4 Episodiquement	11 %

Notation sur 10 des articles de Runes

1 Aides de jeu	8,3
2 Commentaires de règles	8
3 Scénarii	7,6
4 Articles de fond	7,2
5 Analyse de jeux	7,2
6 Actualités	6,7

Ce que vous aimez dans Runes

Voici la partie la plus critique pour nous : la réponse à la question « Quel est l'article (ou la rubrique) que vous avez le plus apprécié ? ». C'était une question ouverte ne comprenant aucune liste exhaustive d'articles, et pourtant aucun n'a été oublié. Ainsi, les analyses de jeux, les contes et nouvelles, le courrier et l'actualité, bien que ne figurant pas dans le tableau des bien placés (cf. tableau 6) ont été cités. Bien sûr votre nette préférence pour « Il n'y a pas de sot métier » a attiré notre attention.

Il fut difficile de classer les genres d'articles que vous avez notés dans le dernier point du questionnaire (cf. tableau 7) : vos notations étaient plutôt concentrées sur les fortes notes (des scores supérieurs à 10 ont même été attribués !...) Avec cette réserve, un coup d'œil sur les tableaux 6 et 7 nous permet de mieux préciser ce qui vous plaît dans Runes : une assistance pratique et technique pour vos parties (conseils, éclaircissements), l'élément essentiel de cette partie : le scénario. En dernière place figure l'actualité (mais « c'est nécessaire » jugent plusieurs d'entre vous).

La liste des qualificatifs appliqués à Runes (cf. tableau 8) complète, sur une autre échelle ce que vous pensez de Runes, sans oublier que 85 % sont déjà prêts à s'abonner.

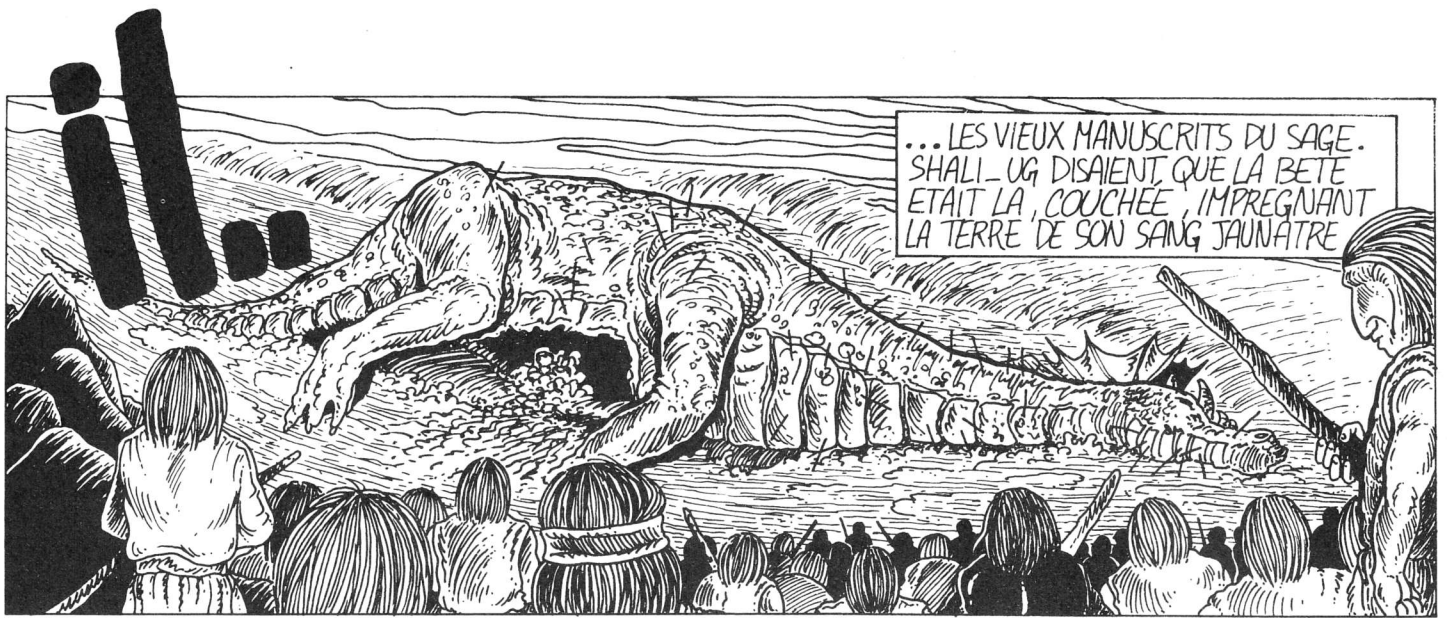
Pour finir, évoquons l'avant-dernière question faisant appel aux suggestions de tous types pour que vous soyez des lecteurs comblés. C'est la rédaction qui a été comblée devant l'afflux de vos idées. Mais n'attendez pas le prochain sondage pour vous exprimer si vous voulez nous proposer d'autres idées, évoquer un jeu que vous aimez, poser une question, écrivez-nous !

Les qualificatifs appliqués à Runes

1 Intéressant	85 %
2 Vivant	73 %
3 Varié	69 %
4 Humoristique	65 %
5 Compétent	63 %
5 Ouvert	63 %
7 Spécialisé	47 %
8 Technique	41 %
9 Sérieux	36 %

ET SI ON FAISAIT MIEUX CONNAISSANCE ?

Dépouillement et analyse
par Michel Vincent



... LES VIEUX MANUSCRITS DU SAGE. SHALI-UG DISAIENT, QUE LA BÊTE ÉTAIT LÀ, COUCHÉE, IMPREGNANT LA TERRE DE SON SANG JAUNÂTRE



.... ILS DISAIENT AUSSI QUE LE PETIT PEUPLE ATTENDAIT LE VERDICT EN REGARDANT LA DEPOUILLE DU MONSTRE VAINCU PAR LES SOLDATS

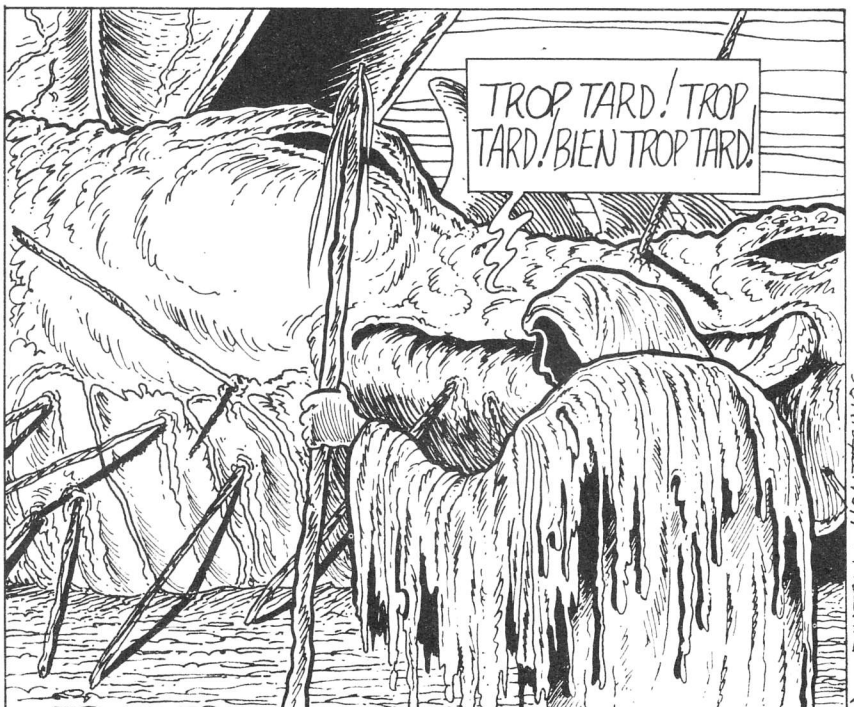
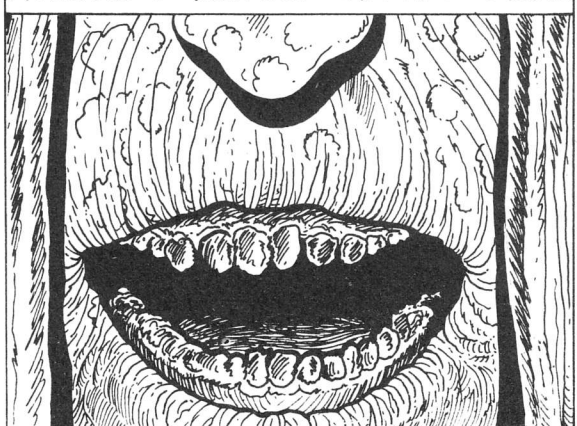


.. ET C'EST EN FIN D'APRÈS-MIDI ET POUR UNE FOIS LA TERRE AVAIT LA MÊME COULEUR QUE LE CIEL QUE SHALI-UG PARLA...

...BLASPHEME! BLASPHEME! LES DIEUX ONT MENTI IL Y A LE SIGNE!



LA BÊTE N'EST PAS MORTE JUSTE EN ATTENTE ... ET LORSQU'IL VIENDRA IL LA REVEILLERA ET SE SERA LE CHAOS! TOUT SERA DETRUIT! NUL NE SURVIVRA! LES ÂMES DÉLAISSÉES PAR LES DIEUX ERRONT DANS LA TOURMENTE JUSQU'À LA NUIT DES TEMPS! NUL PARDON! NUL PITIE!.. IL EST DÉJÀ TROP TARD POUR VOUS SAUVER



TROP TARD! TROP TARD! BIEN TROP TARD!

ALORS LE PETIT
PEUPLE SE MIT A
GEMIR DE PLUS EN
PLUS FORT. A
IMPLORE LES DIEUX

MAIS EN
VAIN...

ET PETIT A PETIT LA
VIE S'ARRETA: LES
CHAMPS RESTAIENT EN
FRICHE, LES FRUITS
POURISSAIENT, LES MARCHANDS
NE VENDAIENT PLUS...

... LES VOLEURS NE VOLAIENT
PLUS. ILS RESTAIENT TOUTS LA,
RESIGNES A ATTENDRE...
ATTENDRE ET ATTENDRE
ENCORE SANS SAVOIR QUOI

... ET CE ... JUSQU'A
LA NUIT DES TEMPS, ET
PLUS LONGTEMPS ENCORE...
IL N'AVAIT MEME PAS EU
BESOIN DE VENIR.....

... ET LE PETIT
PEUPLE SOMBRA DANS
UN ETAT D'HEBETUDE

Fin

TEXTE: BINJOY
DESSINS: MONTESINOS

Joël Ropars de la Varenne, nous a envoyé quelques précisions sur sa manière d'envisager l'officialité des règles des jeux de rôle et ce qu'on peut en faire...

« J'avoue ne guère apprécier les "approved material only" types de joueurs et de maîtres. Quand il s'agit de joueurs, ce n'est pas trop grave, car à priori le meneur de jeu est libre dans son monde, monde qui sera quelque peu plus restreint si le MJ reprend la définition d'A.M.O.D.M. (Approved Material Only Dungeon Master).

Dans tous les cas, vu que le premier élément de la réussite d'une partie est la collaboration pleine et entière entre le MJ et les joueurs, il est bon que le MJ précise sa manière de voir et d'appliquer les règles.

Certains jeux précisent, fort intelligemment, que les joueurs sont libres de faire ce qu'ils veulent avec le jeu et que les règles ne sont que des guides. Il semblerait que cette précision ne soit pas inutile. De fait, l'intégrité des règles n'a lieu d'être prise en compte que dans le cadre des compétitions.

Quant à l'introduction des nouvelles classes de personnages, elle se heurte trop souvent à l'interpré-



tation "tel quel" qui provoque grincements de dents et moues dédaigneuses. Il suffit généralement d'avoir recours à l'une des deux mamelles de la création, à savoir l'Adaptation, pour résoudre le ou les problèmes qui se posent. »

C'est vrai qu'il n'existe aucune loi pour imposer, en dehors de basses considérations commerciales, le respect inconditionnel et religieux des règles et matériels officiels et approuvés. Chacun reste donc libre d'interpréter, de modifier, d'aménager, d'oublier et de préciser les

bases offertes par les éditeurs. Alors, où est le problème? Il vient du fait que la liberté d'aménagement, encouragée par certains jeux, provoque une telle disparité dans les manières de jouer que, d'équipe à équipe, on ne joue plus à la même chose. Comme les choix de chacun sont toujours longuement justifiés, on arrive à de véritables polémiques entre les tenants d'une certaine « légalité » et les « adaptateurs anarchiques » de tous poils. Il devient même parfois difficile de s'attabler avec des joueurs nouveaux sans être obligé d'apprendre patiemment ce qui est et ce qui n'est pas admis au cours des parties « maison ». Bref, la mobilité des joueurs se restreint. Mais ce n'est pas tout. Bien trop souvent, on voit des MJ inspirés qui proposent des aménagements, des améliorations et des modifications qui ne présentent pas toujours les meilleures qualités de jouabilité et qui cachent certaines intentions inavouables... Au cours des parties, on finit par se rendre compte que ça ne tourne pas tout à fait rond et on est emporté dans des améliorations sans fin. Alors que si on s'en tient aux règles officielles, longuement testées, elles, on est assuré de réussir à faire tourner le jeu correctement. Bien entendu, toutes ces remarques ne s'appliquent pas aux joueurs raisonnables. Mais, tu en connais, toi, des joueurs raisonnables ?

VOUS DITES?

Jean Guillou de Nassandres (Eure) stigmatise certaines attitudes...

« Chers amis (si vous me permettez ce terme).

Je suis un fidèle lecteur de *Runes* depuis le premier numéro et l'envoi de la réponse à votre questionnaire secoue assez ma paresse pour que j'ose joindre un commentaire.

Parmi les nombreux articles qui m'ont intéressé, j'ai particulièrement apprécié ceux concernant les classes de personnages de AD&D et je souhaite que vous acheviez, dans les numéros prochains, de parcourir l'éventail.

Il me semble que, trop souvent, les joueurs ne cherchent pas suffisamment à faire vivre leurs person-

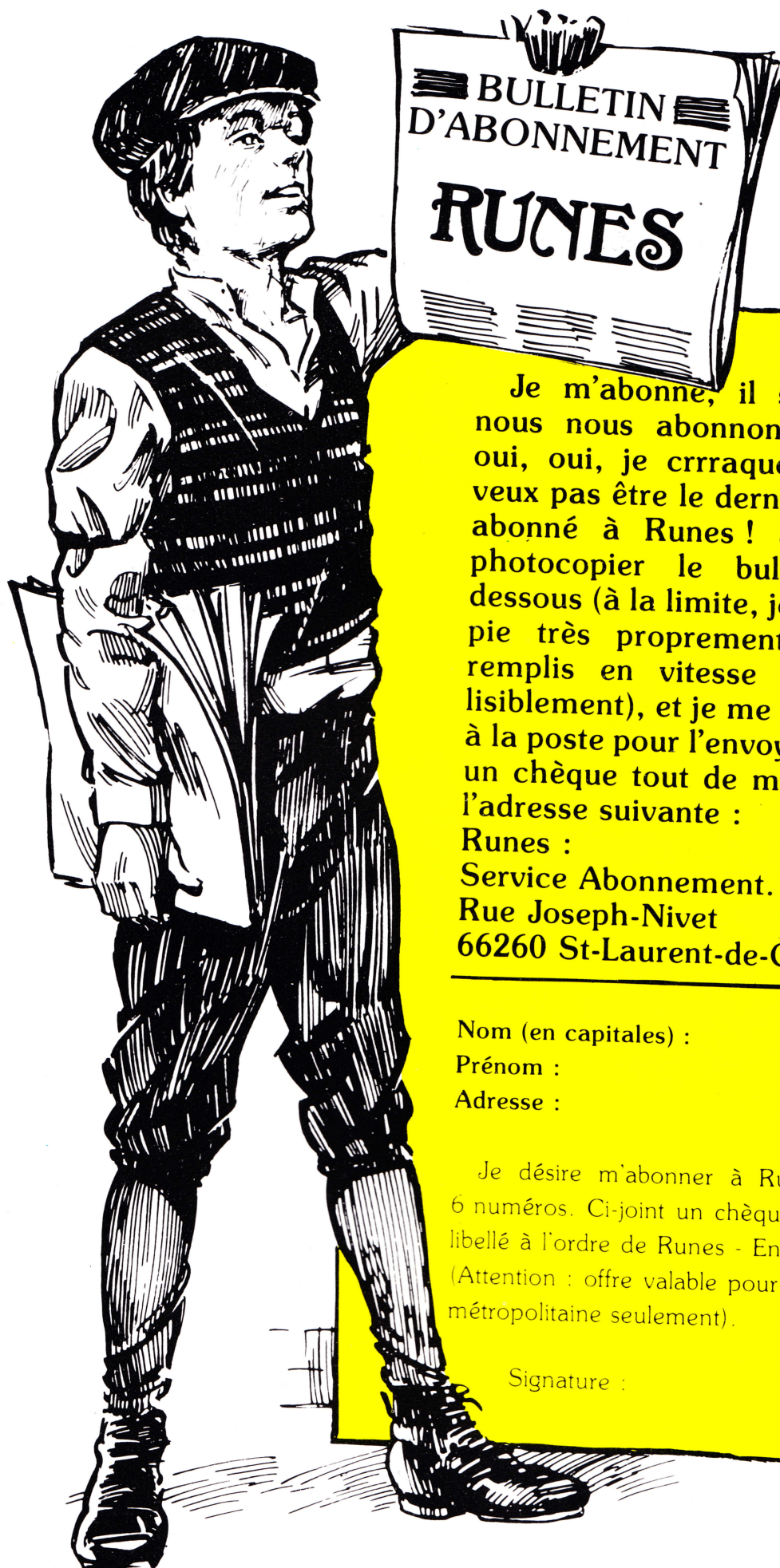
nages ; ils réduisent ainsi le jeu à une sorte de wargame sans plateau en se laissant fasciner par la seule mécanique du jeu : lancements de dés, décomptes de pourcentages et de points, etc... Dans ces conditions, le choix d'un alignement est à peine plus qu'une formalité, puisqu'en réalité le joueur se comporte invariablement de la même façon d'une aventure à l'autre, avec des personnages qui deviennent des sortes de "kleenex".

Bien que je n'aie aucune expérience pratique des autres jeux de rôle, c'est le reproche que je suis tenté de faire aux variantes trop élaborées, telles que *Chivalry and Sorcery* ou son décalque lointain *Légendes*. A force de vouloir tout mettre en tables on réduit le jeu à une mécanique qu'il vaudrait mieux, dans ces conditions, mettre sur ordinateur (on y viendra sans doute).

Je pense que si AD&D a, lui aussi, ses défauts, il a su conserver un équilibre entre la rigueur et l'initiative des joueurs. Le débat sur le réalisme me semble assez vain car aucun jeu de rôle utilisant le fantastique ne pourra réellement prétendre au réalisme ! Il ne faudrait tout de même pas que nous nous prenions trop au sérieux ».

Prenons une image. Il en est des jeux de rôle comme de la musique. Certains musiciens sont d'excellents techniciens, capables de souffler par le bon bout de leur instrument et de mettre leurs doigts sur les bonnes touches pour jouer des partitions de haute technicité. D'autres, ne connaissant rien du solfège et des lois de l'harmonie, se fient à leur oreille et à leur sensibilité pour jouer des morceaux simples mais beaux. Les uns et les autres sont des musiciens et tous peuvent parler de la musique. Tant qu'ils ont en commun l'amour des belles choses, les moyens et les compétences qu'ils emploient ont peu d'importance : seul le résultat compte.

Ainsi, si on compare les joueurs à des musiciens, on ne s'étonne plus de voir que certains jouent à la manière des classiques (longues études, figeage du détail, etc.) et que d'autres jouent plus "jazzy" (sensibilité, inspiration, improvisation, etc). On peut même alors rencontrer des joueurs qui opèrent à la manière des musiciens "mathématiques" (Xénakis, par exemple). Mais ce sera toujours du jeu de rôle !



BULLETIN D'ABONNEMENT

RUNES

Je m'abonne, il s'abonne,
nous nous abonnons... Oui,
oui, oui, je crrraque ! Je ne
veux pas être le dernier à être
abonné à Runes ! Je fonce
photocopier le bulletin ci-
dessous (à la limite, je le reco-
pie très proprement), je le
remplis en vitesse (quoique
lisiblement), et je me précipite
à la poste pour l'envoyer (avec
un chèque tout de même !) à
l'adresse suivante :

Runes :

Service Abonnement.

Rue Joseph-Nivet

66260 St-Laurent-de-Cerdans

Nom (en capitales) :

Prénom :

Adresse :

Je désire m'abonner à Runes pour
6 numéros. Ci-joint un chèque de 95 F
libellé à l'ordre de Runes - Encre Verte.
(Attention : offre valable pour la France
métropolitaine seulement).

Signature :

ENFIN EN FRANÇAIS !!!

Vous qui n'avez plus peur des dragons, allez donc dire bonjour à Cthulhu !!!



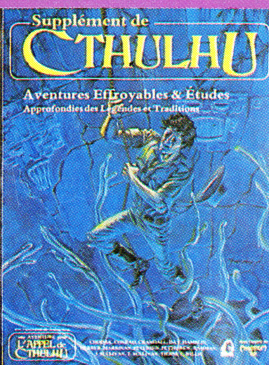
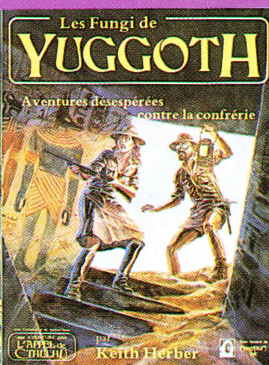
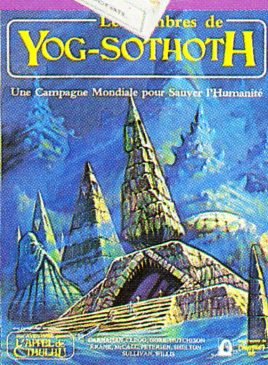
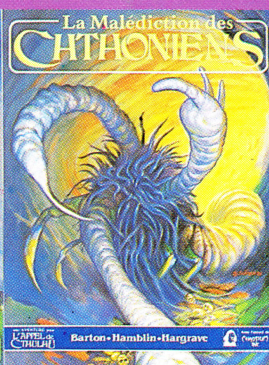
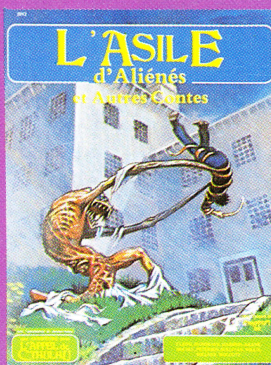
**ET
DEJA
CINQ
MODULES**

Un couloir, une porte, des monstres, un trésor.
Un couloir, une porte, des monstres, un trésor !!!

Vous croyez que c'est ça les jeux de rôles ? Découvrez une autre manière de jouer avec l'Appel de Cthulhu, mais sachez que vous risquez gros...



Editeur
Jeux Descartes
5 rue de la Baume
75008 Paris



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

A retourner, accompagné du règlement à Jeux Descartes: 5, rue de la Baume 75008 PARIS.

☐ L'Appel de Cthulhu	199 F	☐ L'Asile d'Aliénés	99 F	Total	
☐ Supplément de Cthulhu	99 F	☐ Les Fungi de Yuggoth	99 F	Frais de port et d'emballage + 20 F	
☐ Les Ombres de Yog-Sothoth	99 F	☐ La malédiction des Chthoniens	99 F	A payer	

Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

LE JEU DE ROLE LE PLUS PRIMÉ D'AMERIQUE!