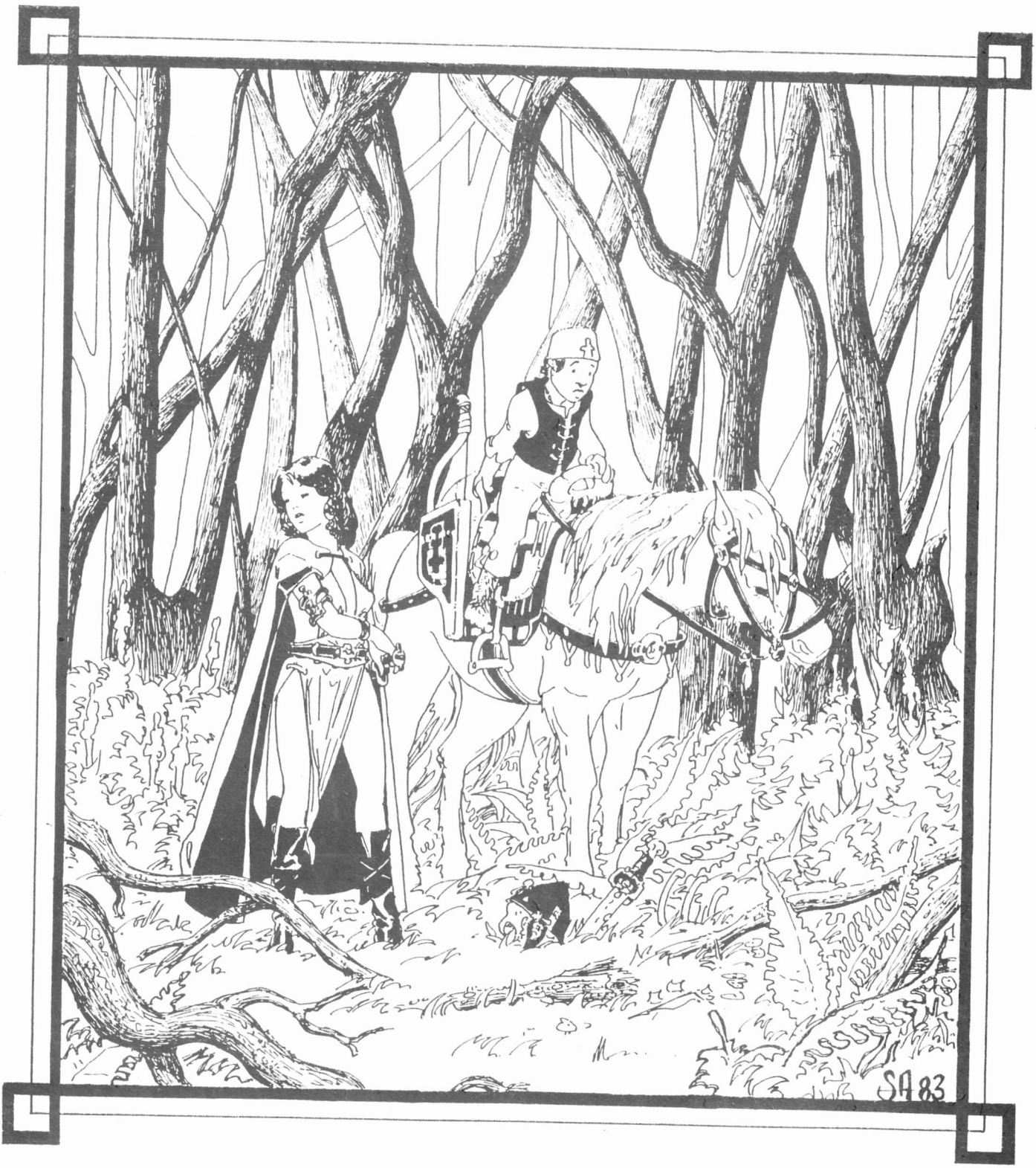
RUNES

ISSN 0753 - 8049

n° 3

Le Bimestriel des Jeux de Rôle



mai-juin 83 15f

l'œuf cube
587.28.83
TOUS LES JEUX
jeux de tradition
jeux modernes
jeux de cartes
et cartomancie
jeux de patience
casse-tête · puzzles
jeux électroniques
jack - pots
slot machines
COLLECTIONS
et
CURIOSITÉS

L'ŒUF CUBE
24, RUE LINNÉ
75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83

VEND AUSSI PAR CORRESPONDANCE
sur simple appel téléphonique
ou par retour du courrier
nous vous indiquons si les titres
desirés sont disponibles, les prix
et les frais d'envoi
Expédition immédiate à réception
de votre chèque ou mandat
NOUVEAUTÉS DU MOIS

VICTORY GAMES	
CIVIL WAR	190 F
GULF STRIKE	270 F
HELL'S HIGHWAY	190 F
AVALON HILL	
CONQUISTADOR	190 F
NAPOLEON AT BAY	210 F
WIZARD	190 F
GAMES WORKSHOP	
FOREST OF DOOM (solo)	25 F
CITADEL OF CHAOS	25 F
RUNEQUEST BOXED	135 F
SOLOQUEST 1	125 F
SOLOQUEST 2	75 F
BORDERLAND	205 F
TROLLPACK	230 F
QUESTWORLD	205 F
THIEVES WORLD	235 F
EXT. 1 - TRAITOR	75 F
EXT. 2 - SPIRIT OF STONES	75 F
EXT. 3 - DARK ASSASSIN	75 F
CALL OF CHTULLU	250 F
EXT. 1 - YOG SOTHOTH	110 F
STARFRONTIERS TSR	135 F
GANGBUSTERS TSR	125 F
JUDGE DREED (FR.)	145 F
RED ARMY	160 F
ACE OF ACES (FR.)	195 F
BOUNTY HUNTER (FR.)	215 F
STAR EXPLORER	160 F
Revues spécialisées	
WHITE DWARF	15 F
DRAGON	40 F
BEST OF THE DRAGON VOL. 1	45 F
BEST OF THE DRAGON VOL. 2	45 F
BEST OF THE WHITE DWARF articles	25 F
BEST OF THE WHITE DWARF scénarios	25 F

RUNES N° 3 Seconde édition

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

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION
Henri Balczesak, Pdt de l'Atoll
RÉDACTEURS
Henri & Dominique Balczesak
Sylvain Donnet
Christian Rossiquet
COUVERTURE
Jean-Luc Serrano
MAQUETTE
Sylvain Donnet
IMPRIMEUR
COREP - Toulouse
FAÇONNEUR
MDP Façonnage - Toulouse
PHOTOCOMPOSITEUR
SCOT Caractères - Toulouse
DÉPÔT LÉGAL
2ème TRIMESTRE 1983

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

ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :

Thierry PERTUY, Didier BRUTUS, Philippe LHOSTE, Fabrice SARELLI, Pilippe SALLERIN, Dominique SCHLAGENHAUFFEN, Fabienne LECLERC, Jean BALCESAK, Patrice MERMOUD, Philippe MASSON, Max THIERCY, Michel HUC, Jean-Michel RINGUET, Pierre-Olivier VINCENT, Bernard OLALAINTY, Patrick MARCEL.

Si vous voulez participer à la rédaction de RUNES, vous pouvez envoyer vos articles, dessins et suggestions à :
RUNES - ATOLL - 1, passage St-Jérôme 14/16, rue Fonvieille 31000 Toulouse.
Tél. (61) 23.73.88.
Les originaux ne seront pas rendus.

SOMMAIRE

- **ALORS, ON DÉMARRE ? par Henri BALCZESAK** 5
- **IL N'Y A PAS DE SOT MÉTIER : Le combattant par Dominique et Henri BALCZESAK** 7
- **HORRATA** 10
- **LE COIN DE L'ÉRUDIT** 11
- **LE COIN DU TECHNICIEN : Jets sous une caractéristique par Sylvain DONNET** 12
- **VERRA, VERRA PAS... par Christian ROSSIQUET** 14
- **LE MOT DES RÉDACTEURS** 17
- **AU BONHEUR DES MAGES** 18
- **RÉPONSES DU COIN DE L'ÉRUDIT** 20
- **DES POIDS ET DES MESURES par Fabrice SARELLI** 21
- **RUNES VOUS AIDE : Le combattant par Sylvain DONNET** 22
- **SILENE par Fabienne LECLERC** 24
- **LA SOURIS DE LA BIBLIOTHÈQUE : Le Cycle des Epées par Dominique BALCZESAK** 27
- **TRAVELLER : L'arbitrage par Jean BALCZESAK** 32
- **RUNEQUEST par Henri BALCZESAK** 35
- **VILAINS & VIGILANTES par Patrice MERMOUD** 38
- **HA ! HA ! par Philippe SALLERIN** 39
- **STAR FRONTIERS par Dominique SCHLAGDENHAUFFEN** 40
- **QUOI DE NEUF ?** 41
- **VOUS DITES ?** 42

EDITORIAL

Ah ? Vous lisez l'éditorial ? Il faut que je fasse un effort alors.

Beaucoup d'entre vous nous ont demandé le numéro 1 de RUNES. Il est É-PUI-SÉ. Comme nous d'ailleurs. Mais ça ne nous empêche pas de le rééditer bientôt. Vous êtes vraiment des veinards.

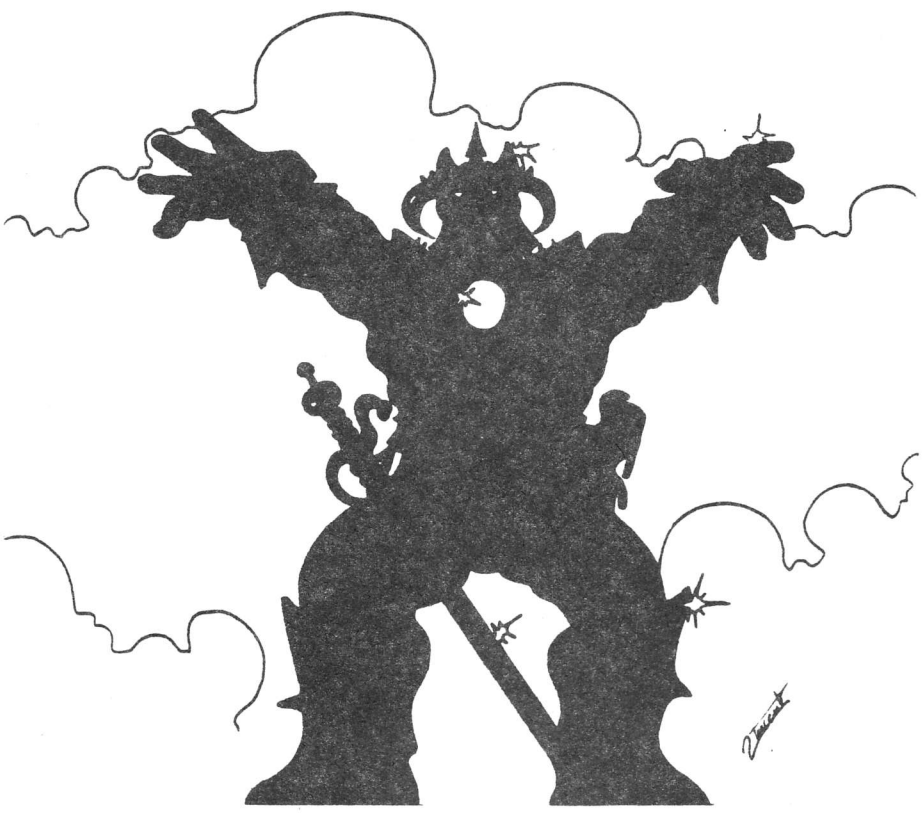
Vous êtes nombreux aussi à vouloir savoir quand il sera possible de s'abonner. Ça vient, il ne nous reste plus que quelques formalités administratives à accomplir. Nous vous préviendrons dès le prochain numéro, si tout se passe bien.

QUOI DE NEUF ? C'est le nom d'une nouvelle rubrique qui va se consacrer à l'ACTUALITÉ. Nous vous tiendrons au courant de tout ce qui se passe dans le monde du jeu : Nouveautés, vie des affaires, activités des clubs, tournois, conventions, concours, etc. Il se passe maintenant tant de choses dans l'univers des joueurs que cela devient nécessaire. N'hésitez pas à nous faire parvenir des nouvelles de vos clubs et des manifestations que vous organisez. Mais faites-le assez tôt pour que nous puissions les passer assez vite.

A SUIVRE... Comme vous l'avez remarqué, plusieurs de nos rubriques sont consacrées à des sujets trop vastes pour être couverts par un seul article. Beaucoup d'entre vous attendent avec plus ou moins de patience que nous parlions de la classe de leur personnage favori. Beaucoup aussi sont impatients de lire notre rubrique d'analyse littéraire. Un grand nombre d'entre vous veulent connaître la suite des aventures de ce mystérieux personnage qui est parti à la recherche de Silène. Tiendront-ils le coup ? D'autant plus que nous allons ouvrir des séries d'articles sur les campagnes, pour les débutants, sur RUNEQUEST et, dès que possible, sur les jeux de rôle français. Peut-être ainsi réussirons-nous à satisfaire votre soif, apparemment insatiable, de détails, de conseils, d'idées nouvelles ? Faites-nous savoir quels sont les sujets qui vous intéressent plus particulièrement. Allez, quoi, ne soyez pas timides !

Des lecteurs de la France entière participent à nos efforts. RUNES est parsemé de leurs idées et de leurs articles. Nous nous sommes sentis à l'étroit dans les quarante pages des précédents numéros, et nous avons décidé d'augmenter l'épaisseur de RUNES. C'est pas une bonne nouvelle, ça ?

P.S. : Une information de toute dernière minute : le numéro 2 de RUNES est **aussi** épuisé !



HEROIC FANTASY

AVALON HILL

DUNE
WIZARD'S QUEST
DRAGON HUNT
TITAN

FLYING BUFFALO

TUNNELS & TROLLS*

*Disponible en Français courant juin.

ASGARD

FIGURINES

DÈS :
Les plus beaux actuellement disponibles

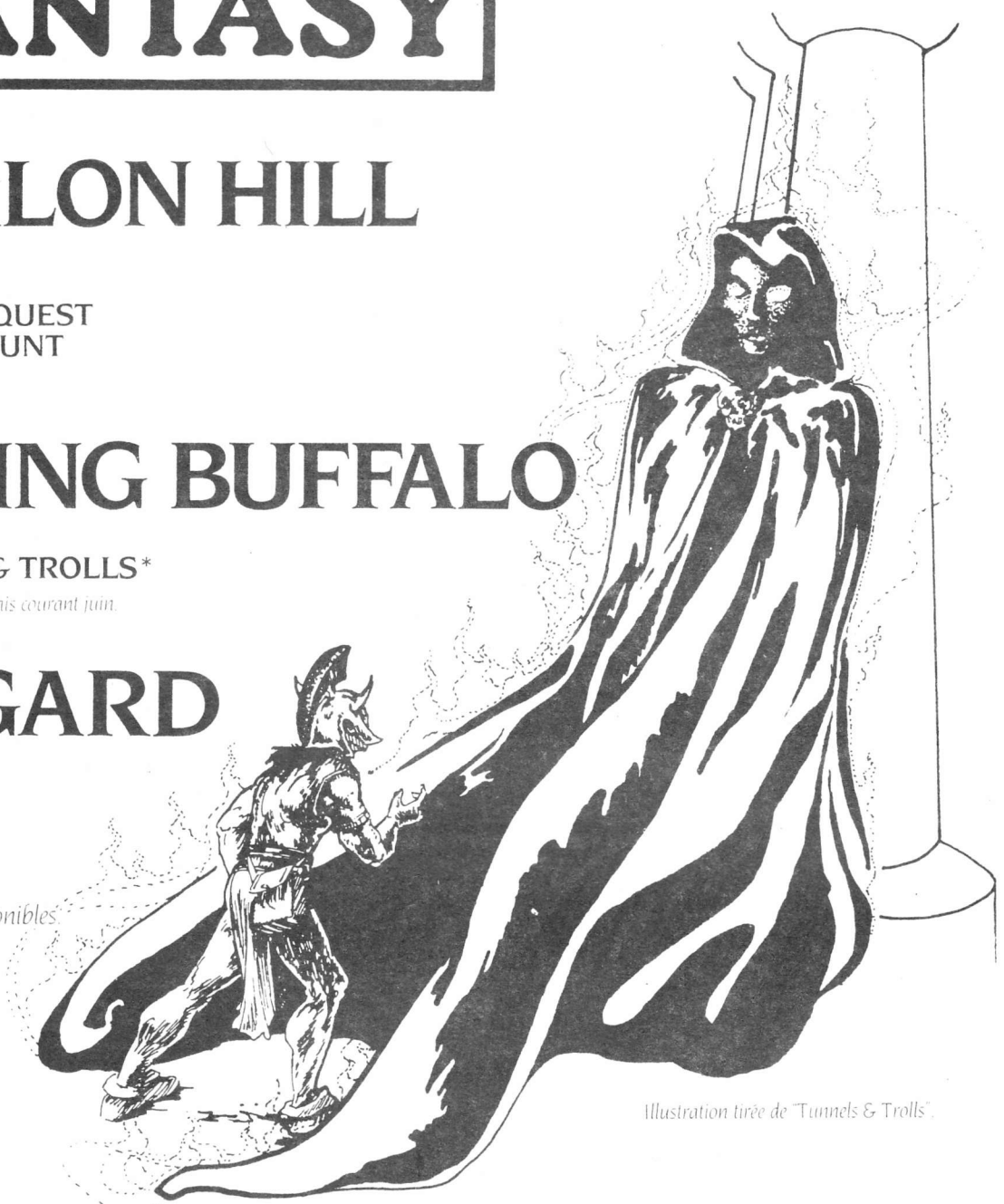


Illustration tirée de "Tunnels & Trolls".

ALBI – ÉCHEC ET MAT 5, place du marché couvert □ **AMIENS** – MARTELLE 3, rue des Vergeaux □ **AVIGNON** – LA DAME DU TRÈFLE 19 bis, rue Petite Fusterie □ **BORDEAUX** – VERDEUN 1 bis, rue des Piliers de Tutelle □ **BORDEAUX** – JOKER'D'AS 7, rue Maucoudinat □ **CAEN** – LE FOU DU ROI 100, rue St-Pierre □ **CREIL** – AU LUTIN BLEU 8, avenue Jules Uhry □ **DIJON** – L'ÎLE AU TRÉSOR 5, rue de la Poste □ **ÉVREUX** – DROUHET 34, rue du Dr Oursel □ **GRASSE** – IMAGERIE ET PASSE TEMPS 7, av. Thiers □ **GRENOBLE** – LE DAMIER 25 bis, cours Berriat □ **LA ROCHELLE** – SACI PRESSE Cite com. 22, rue de Suède □ **LENS** – AUX BEAUX JOUETS 50, rue de la Paix □ **LYON** – A VOUS DE JOUER 30, cours de la Liberté □ **MANTES** – LA RÉSERVE 29, avenue de la République □ **NANTES** – STRATÉGIE 18, rue Scribe □ **NICE** – CONTESSO 41, rue Gioffredo □ **ORGEVAL** – LE CERCLE Centre Art de Vivre □ **PARIS** – L'AWELE 21, rue Monge □ **PARIS** – LUDUS 120 bis, bd du Montparnasse □ **PARIS** – TEMPS LIBRE 22, rue de Sévigné □ **PARIS** – LIBRAIRIE ST-GERMAIN 140, boulevard St-Germain □ **PARIS** – JEUX THÈMES 92, rue Monceau □ **PARIS** – FUTUR 53, avenue de la Grande Armée □ **PARIS** – GAME'S Forum des Halles □ **PARIS** – GAME'S Centre Commercial 4 Temps **PAU** – Librairie LAFON 3, rue Henri IV □ **REIMS** – MICHAUD 2, rue du Cadran St-Pierre □ **ROUBAIX** – TEMPS X rue de la Halle (Face poste) □ **St LO** – ACTUELS LOISIRS 25, rue du Docteur Leturc □ **STRASBOURG** – PHILIBERT 12, rue de la Grange □ **TOULON** – LE LUTIN 76, cours Lafayette □ **TOULOUSE** – JEUX DU MONDE Centre Commercial St-Georges □ **VELISY II** – GAME'S Centre Commercial

Jeux importés et traduits par :
JEUX ACTUELS
BP 534 – 27005 EVREUX CEDEX
Tél. : (32) 36.93.54

ALORS, ON DÉMARRE ?

Pour être efficace derrière un écran de meneur de jeu, il faut être organisé. Toute hésitation, tout retard dans la résolution d'un problème, brise le rythme du jeu et risque d'ennuyer les joueurs. Quelque soit le jeu qu'on dirige, il existe des principes simples d'organisation et des trucs qui peuvent augmenter l'efficacité et l'aisance dans la conduite d'une partie. Beaucoup de MJ (Meneurs de Jeu) les ont naturellement découverts et mis en pratique, mais certains n'ont peut-être pas encore pensé à quelques conseils d'organisation qui vous aideront à être un MJ décontracté qui sait résoudre rapidement les petits problèmes matériels qui ne manquent pas de se poser lorsqu'on joue à un jeu de rôle.

Les règles des jeux de rôle sont généralement nombreuses et assorties de catalogues de monstres, de trésors, d'armes, de tables et de systèmes de résolution plus ou moins optionnels. Elles sont souvent améliorées par des suppléments, des compléments et des variantes. A force de les lire et de les consulter, on finit par savoir à quel endroit se trouvent tels ou tels éléments dont on a besoin de se servir. Néanmoins, pour faciliter la recherche de ces éléments, il est utile d'indexer les pages des livres de règles avec des cavaliers collants à fenêtre. On pourra ainsi retrouver plus rapidement et sans hésiter, telle table, tel paragraphe, etc., sans avoir à se fier à sa mémoire et sans consulter systématiquement la table des matières qui n'est pas toujours bien faite. En outre, pour éviter de recourir trop souvent à la consultation du livre de règle lui-même, on peut se constituer une série de "fiches de procédures" sur lesquelles on dresse la liste des opérations à effectuer successivement pour résoudre une situation donnée. De telles listes ne sont pas souvent données par les règles elles-mêmes. En préparant une aventure, on peut aussi penser à noter dans le descriptif lui-même, les pages du livre des règles ou des suppléments où on trouve la description précise de tel monstre, de tel trésor ou de tel objet. En cours de partie, si le besoin s'en fait sentir, on pourra vite retrouver les renseignements nécessaires. Si vous répugnez à abîmer les pages de vos précieux livres avec des cavaliers collants, vous pouvez vous contenter de glisser des fiches entre les pages qui vous sont le plus utile. Ces petits principes permettent d'exploiter rapidement la documentation, parfois impressionnante, que tout MJ sérieux ne manque pas de posséder. C'est peu de choses, mais ça permet de gagner un temps précieux en supprimant les recherches fastidieuses et les hésitations.

Beaucoup de MJ préparent leurs aventures sur des cahiers. Ce système présente quelques inconvénients. Entre autres, il rend difficile la modification du texte prévu. Pour éviter cela, il est plus prudent d'utiliser des feuilles de classeur et d'en consacrer, autant que faire se peut, une par pièce ou par description. On peut ainsi, par la suite, ajouter, enlever, intercaler ou remplacer des feuilles et adapter le scénario à l'évolution du jeu ou de son inspiration. Les descriptions qu'on peut préparer seront plus minutieuses et on peut aérer leur présentation pour y inclure des détails nouveaux. Sur chaque feuille on peut aussi prévoir un espace où on notera les faits marquants et les autres données qui permettront de garder une trace de ce que les aventuriers ont fait à l'endroit décrit (cela évitera toute imprécision lorsqu'à la fin d'une partie on veut récapituler les événements pour attribuer des points d'expérience, si le jeu en comporte). En utilisant des feuilles de diverses couleurs, on pourra distinguer les pièces, les endroits soumis à des conditions particulières, les monstres et les PNJ (Personnages Non Joués). D'une aventure à l'autre, on peut replacer des descriptions qui n'ont pas encore été utilisées et qui peuvent être intégrées moyennant une simple modification du plan initial. Certains MJ prennent la précaution d'avoir toujours à leur disposition des feuilles de salles supplémentaires, de trésors additionnels et de monstres à rajouter, qu'ils intercalent dans leurs projets initiaux pour ouvrir de nouvelles possibilités, récompenser un jeu particulièrement astucieux ou augmenter les difficultés. C'est un système souple et pratique qui ne doit toutefois pas être utilisé trop souvent parce que les joueurs risquent de penser que le MJ les manipule. Mais il permet tout de même de faire face à des imprévus. Mieux encore, si on prépare des feuilles particulières pour les monstres ou les PNJ dont on veut garnir un endroit, on pourra, une fois l'aventure terminée, s'en resservir sans problème en les intégrant dans une nouvelle situation. On gagne ainsi beaucoup de temps et on finit par se constituer un véritable fichier utilisable avec souplesse. Le recours à un classeur ou à un système de fiches présente donc l'avantage de permettre une adaptation aisée à l'évolution des situations.

Si c'est aux joueurs qu'incombe la responsabilité de tenir les fiches de personnages, il faut tout de même que le MJ puisse procéder à quelques contrôles. Non pas parce qu'il faut craindre que les joueurs trichent, mais tout simplement pour s'assurer que rien n'a été oublié, ni par les uns, ni par les autres. A cet effet, le MJ prendra soin de demander un double (au carbone) de chaque fiche de personnage remplie. Grâce à ces doubles, celui-ci pourra contrôler le sérieux de ses joueurs, mais il pourra aussi plus facilement préparer des aventures qui soient adaptées au niveau, aux capacités et aux particularités des personnages. Il pourra aussi préparer une "Feuille de synthèse" sur laquelle il regroupera uniquement les renseignements indispensables pour pouvoir effectuer les jets de dés que les joueurs ne peuvent pas faire eux-mêmes (écoute aux portes, mouvements silencieux, etc.), les caractéristiques de base, les protections et la vitesse des personnages. (RUNES vous proposera bientôt un modèle de fiche de synthèse.) L'utilité essentielle de cette feuille est d'éviter d'avoir à consulter les doubles des fiches de joueurs elles-mêmes pour retrouver une donnée utile.

On voit souvent des MJ se cacher derrière ces écrans de fortune (classeur ou livre ouvert, etc.). Il est évidemment préférable d'utiliser les écrans conçus par les créateurs des jeux, lorsqu'il en existe, parce qu'ils regroupent les tables le plus fréquemment consultées et qu'ils sont souvent décorés. Mais l'idéal est de se fabriquer soi-même son écran en contreplaqué (si possible) qu'on peut soigneusement laquer, ou décorer si on en a le goût. Sur un tel écran on peut "punaiser" les tables, cartes et renseignements qui seront utilisés au cours de telle ou telle aventure, sans être obligé d'avoir sous les yeux des éléments dont on ne se sert que rarement et qu'on pourra retrouver facile-

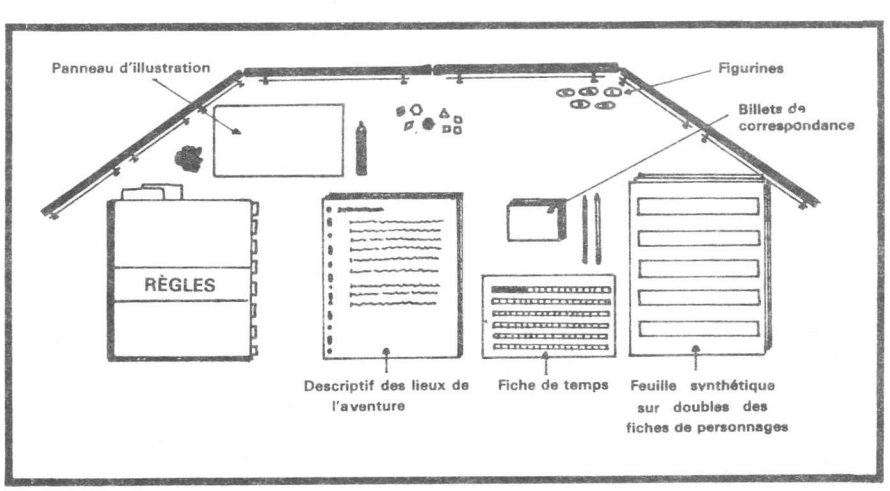
ment dans les livres indexés. En outre, un tel écran pourra être utilisé pour diriger des parties de jeux différents puisqu'on pourra aisément changer les tables qu'on y a fixé. S'il est bien conçu, il sera stable, bien dimensionné et facilement transportable. Il ne se renversera pas facilement et sera assez solide pour servir longtemps. Ce n'est pas un gadget inutile. Il rassure les joueurs qui auront vite l'impression que le MJ est bien organisé et ils auront tendance à lui accorder plus facilement leur confiance.

Derrière son écran, le MJ prendra soin de suivre un principe simple : Toujours placer au même endroit les divers éléments utilisés. Ainsi, avec la force de l'habitude, il pourra instinctivement trouver le document ou l'objet qu'il recherche. Un rangement logique et soigneux évitera les manipulations fébriles et les pertes de temps. Vous trouverez, ci-dessous, un plan indicatif d'organisation.

Parmi les accessoires dont il est utile de se munir, on peut citer principalement une "fiche de temps" destinée à noter le passage des tours, rounds, heures et jours (RUNES vous en proposera une bientôt) et des petits billets de correspondance, destinés à entretenir des rapports secrets avec les joueurs (ex : *"Tu remarques que Goldarok a un comportement bizarre"* — *"je tente de lui voler sa bourse"* — etc.). L'utilisation de ces billets est délicate. Si vous n'en rédigez qu'un, à l'adresse d'un seul joueur, tous les autres deviendront soupçonneux. C'est pourquoi, lorsque vous voulez faire passer une information à un joueur déterminé, vous distribuez un billet à TOUS.

Sur ceux qui sont destinés à ceux à qui vous n'avez rien à dire, vous n'inscrivez rien ou une banalité (*"Coucou"*, *"Il fait chaud, hein ?"*, etc.). Sur ceux qui sont donnés à vos interlocuteurs choisis, vous écrivez ce que vous voulez leur dire. Vous laissez à tout le monde le temps de rédiger une réponse, vous les ramassez et à ce moment seulement, vous autorisez les joueurs à parler entre eux. Comme il ne reste pas de preuve écrite de ce qui s'est passé, personne ne peut savoir si un message a été réellement passé. Cela sera d'autant plus efficace si vous prenez l'habitude de glisser des billets à intervalles réguliers, même si vous n'avez rien à dire...

Pour décrire les situations clairement, beaucoup de joueurs utilisent des figurines et un plateau de jeu. On peut bien sûr se passer de figurines et représenter les personnages et les monstres avec des pions, des morceaux de sucre et même des dés. C'est un peu dommage, mais comme on ne peut pas posséder les figurines nécessaires pour représenter tous les monstres, on ne contente généralement de celles qui représentent les personnages. Lorsque des monstres interviennent, on peut les représenter par des dés de 6, de couleurs différentes : chacun de ces dés est placé avec un nombre apparent différent. Les joueurs peuvent alors annoncer : "J'attaque le monstre 4 bleu" (c'est-à-dire celui qui est représenté par un dé bleu qui affiche un score de 4). C'est pratique mais ça manque de réalisme, surtout au niveau de l'échelle, un dé pouvant indifféremment représenter un rat ou un dragon. Si vous n'êtes pas suffisamment riche pour vous offrir des figurines, vous pouvez utiliser des "cardboards heroes", planches pliables en carton qui peuvent être découpées et assemblées de manière à tenir debout. Vous pouvez aussi dessiner vous-mêmes des pions en carton à l'échelle de votre jeu. L'imagination peut pallier votre manque de moyens.



Pour représenter les divers lieux visités, on utilise généralement un plateau de contreplaqué sur lequel est collée une feuille de plastique blanc auto-adhésive sur laquelle on peut écrire avec des feutres effaçables à sec (type Veleda). Au lieu de décrire laborieusement un endroit, il suffit de le dessiner et de demander aux joueurs d'y placer leur figurine (des carrés de 5 cm de côté représentent des distances de 3 m ou 10 pieds à l'échelle des figurines de 25 mm). Le quadrillage est souvent tracé au feutre indélébile, mais il finit par s'effacer et il faut le retracer. Pour éviter cela, on peut tracer les traits avec une roulette à patrons de couturière qui perfore des lignes pointillées dans le plateau. Chaque fois qu'on efface, un peu de poussière s'introduit dans les trous et entretient la lisibilité des traits. Pour éviter d'avoir à effacer trop souvent les dessins, on peut utiliser deux plateaux qu'on accole l'un à l'autre, ce qui offre ainsi une surface plus grande pour le jeu. Lorsque les personnages sortent d'un plateau, on place le deuxième de telle manière qu'ils puissent continuer sur l'autre. Lorsqu'ils sortent de celui-ci, on efface le premier et on le place contre le second pour permettre aux personnages de continuer leur progression. Il faut évidemment jouer sur une grande table pour utiliser ce système.

Certains MJ utilisent aussi un petit plateau similaire mais non quadrillé pour représenter par des dessins "en pied" ce que les aventuriers "voient" au cours de leurs recherches. Par exemple, le MJ peut dessiner sur ce panneau la commode à trois tiroirs que les aventuriers veulent fouiller. Il peut aussi dessiner les mystérieuses inscriptions qui sont gravées sur telle ou telle porte, etc. Certains modules proposent des illustrations à montrer aux joueurs, mais ils sont rares. Le système du panneau d'illustration permet de concrétiser les descriptions et de mettre tout le monde d'accord.

Ainsi, bien organisé, le MJ peut gérer les situations avec aisance et brio. Le travail de préparation est minutieux, mais il fait gagner beaucoup de temps et évite les retards et les discussions qui brisent le rythme d'une partie. Délivrés des soucis matériels parce qu'ils ont été pris en compte d'une manière rationnelle, les joueurs peuvent vivre des aventures plus prenantes. □

par Henri BALCZESAK

LE COMBATTANT

Par Henri et Dominique
BALCZESAK

Note : Les termes "combattant" et "guerrier" seront indifféremment employés comme traduction de *"Fighter"*. Ce personnage n'est pas toujours en train de faire la guerre, mais il est souvent amené à combattre, c'est pourquoi les deux traductions peuvent être considérés comme justes.

Le Combattant (ou guerrier) est un personnage très répandu. Dans la littérature d'aventures, il est beaucoup plus fréquent de le rencontrer que le magicien, le clerc ou le voleur. C'est dire que les modèles ne manquent pas aux joueurs. Il ne faut pas s'étonner que dans un monde aussi instable et dangereux que celui de Donjons et Dragons, les qualités guerrières soient exaltées. D'ailleurs, l'Histoire de notre propre monde est, elle-même, remplie des exploits de grands combattants. Pourtant, ce personnage n'est pas toujours bien défini dans l'esprit des joueurs. C'est surtout un être fort, endurant et habile qui sait se servir de beaucoup d'armes et qui peut porter toutes les armures. Il est le char d'assaut des expéditions, la puissance d'attaque et le rempart de défense des groupes d'aventuriers. Il est relativement facile à jouer puisqu'il n'utilise pas les sortilèges et c'est pourquoi il est le personnage de prédilection des débutants ou de ceux qui veulent essentiellement se battre sans s'embarrasser de subtilités. Les joueurs chevron-

nés s'en détachent quelque peu, le trouvant inintéressant à haut niveau et préférant les classes à sortilèges qui offrent plus de variété et d'opportunités d'action.

Pourtant, lui aussi est un personnage intéressant à jouer si on prend la peine de ne pas considérer uniquement ses caractéristiques professionnelles pour s'ouvrir sur sa psychologie et ses motivations. Il ne faut pas oublier que le métier d'un aventurier n'est qu'une des facettes de sa réalité et qu'il a généralement choisi celui-ci en fonction des chances qu'il lui offre d'atteindre ses buts. Un combattant n'est pas qu'une machine de guerre, il a d'autres rôles à jouer et une autre réalité à vivre.

LE COMBATTANT EST UN EXPERT EN ARMES :

Dans son souci d'être le plus efficace possible, il s'ingénie à choisir avec soin les armes qu'il emporte avec lui. Le joueur qui le représente se doit donc d'éplucher patiemment les tables du PHB afin de trouver celles qui offrent les meilleures pénétrations dans les divers types d'armures et qui font le plus de dégât. Le combattant est censé être un expert et il ne commettra pas l'erreur de ne pas posséder les instruments qui lui permettront de mettre les meilleurs atouts de son côté.

L'épée à deux mains (ou Espadon) semble la plus meurtrière, mais en raison de la place que son maniement nécessite, elle peut difficilement être utilisée en intérieur. L'épée bâtarde semble un bon compromis. Elle peut être utilisée à deux mains (sans bouclier) ou à une main. Mais il en existe peu de magiques. C'est pourquoi on verra plus souvent un combattant armé d'une épée longue dont on peut plus facilement trouver des exemplaires enchantés. Le rêve de tous est de posséder une de ces fameuses lames qu'on dit douées d'intelligence et de vertus diverses.

La possession d'une arme de jet est indispensable. Elle permet d'affaiblir l'adversaire avant le corps à corps et de combattre à distance. L'arc est généralement préféré parce qu'il est d'un maniement plus facile que l'arbalète et qu'il peut causer plus de dégâts en raison de la cadence de son tir. Il existe ne outre des flèches magiques en plus grand nombre que des carreaux (cf. DMG). Mais puisque les bonus de force peuvent, dans une certaine mesure, être obtenus avec des armes lancées, les haches courtes et les javelines sont souvent sélectionnées. Les dagues, quant à elles, sont plus souvent considérées comme des outils que comme des armes sérieuses. Toutefois, une grande dextérité peut permettre d'envisager de se servir de deux armes à la fois et c'est dans un tel cas qu'on retient la dague (ou mieux, la hache courte).

Il est aussi utile de posséder une arme contondante, comme un fléau ou une masse, pour se battre contre certains monstres (squelettes, par ex.), et en extérieur surtout, une arme d'hast, telle qu'une lance, une hallebarde, un fauchard ou un bill-guisarme peut être très efficace pour se battre à mi-distance. (Pour ceux qui ne sauraient pas ce que sont les armes à noms bizarres qui sont citées dans la liste du PHB, il est conseillé de consulter les illustrations du *Dungeon Master's Adventures Log* de TSR).

Dans le choix des armes, les goûts peuvent aussi intervenir, ainsi que les impératifs du milieu d'origine ou ambiant. Mais il est des précautions qu'il faut toujours essayer de prendre. Il vaut mieux toujours posséder une arme en bronze pour ne pas être démuni après le passage du redoutable Monstre Rouilleur (Rust Monster) qui fréquente plus de donjons qu'on ne le croit. Une arme en argent est indispensable contre certains monstres, comme les Loups-garous, par exemple. En outre, il ne pas oublier d'emporter des flèches prêtes à être enflammées et même, si les circonstances et l'alignement le permettent, un peu de poison de contact.

Le choix de la meilleure arme dans toutes les situations sera la marque d'une bonne expérience et d'un grand sérieux professionnel. Il n'est pas toujours facile à faire et c'est à ce niveau qu'on reconnaîtra un bon combattant.

LE COMBATTANT EST UN EXPERT EN ARMURES :

Il est généralement bien protégé par une armure lourde et épaisse que sa grande force lui permet de porter sans être trop encombré. Dans le choix d'une protection, il attache une grande importance au rapport protection-vitesse. Dans certaines circonstances il vaut mieux être le plus rapide et ce n'est pas toujours l'armure de plates qui offrira les plus grandes chances de s'en sortir. L'idéal est, bien sûr, de posséder une armure magique qui n'encombre pas.

Le choix d'un casque n'est pas à négliger parce qu'il se trouve des adversaires assez intelligents pour diriger certaines de leurs attaques vers une tête mal protégée (cf. DMG p. 28). L'angle de vision qu'ils laissent peut être un facteur important dans les combats comportant plusieurs adversaires.

Un bouclier, selon sa taille, ne protège pas contre un même nombre d'attaques (cf. PHB p. 36) et il faut le choisir avec soin. Lorsqu'il essuie une volée de flèches, le combattant peut se cacher derrière son grand bouclier qui lui assure une protection à laquelle peut s'appliquer la table de *"Missile Fire Cover and Concealment Adjustments"* de la page 64 du DMG. Ce que beaucoup de MD refusent d'admettre en disant que le bouclier est déjà compté dans la classe d'armure du combattant. En fait, le bouclier n'est compté dans la classe d'armure de cette manière que dans les combats au corps à corps, lorsque le personnage l'utilise pour se défendre. Mais il constitue en soi une protection qu'on peut utiliser de bien d'autres manières.

En tant qu'expert en armures, tout guerrier censé vous dira qu'il est difficile d'en porter une 24 heures sur 24. Elles sont lourdes, bruyantes et très bonnes conductrices d'électricité, de chaleur et de froid. Elles empêchent de nager et peuvent provoquer, à la longue, des maladies de la peau très désagréables. On peut être soucieux de sécurité et aimer quand même son confort. Elles ont aussi un dernier défaut : elles empêchent de charger si elles sont trop encombrantes. En outre, il se trouve des endroits où le port d'une armure de plate est interdit parce qu'elles constituent une protection "déloyale". On comprend ainsi que ce n'est que dans des circonstances particulières qu'elles sont enfilées et

que l'un des premiers soucis d'un guerrier est de l'enlever lorsque tout danger sérieux est éloigné.

LE COMBATTANT EST UN TACTICIEN :

Habitué comme il l'est aux combats, on peut lui faire confiance pour mettre au point les tactiques les meilleures. Ce n'est pas parce qu'il sait se battre qu'il le fait n'importe comment. Il essaie toujours de minimiser les risques et ne s'engage dans un corps à corps que s'il considère qu'il a de bonnes chances de s'en tirer ou de vaincre.

Il s'impose souvent en organisateur en cas d'accrochage. Il place les membres de son groupe aux endroits stratégiquement les meilleurs et orchestre les interventions des lanceurs de sorts qui peuvent dérouter ou affaiblir l'adversaire. De l'étude du terrain, il tire les opportunités tactiques. En cours de progression il aura pris soin de repérer les endroits où une position de défense solide peut être installée en cas de besoin. De l'étude des caractéristiques des monstres, il tire les plans d'action adaptés. Ses capacités professionnelles lui permettent d'utiliser au mieux ses aptitudes intellectuelles pour étudier les situations de combat et c'est ce qui fait de lui un chef dans de telles circonstances.

Lorsqu'il est engagé dans un corps à corps, il essaie de tirer le meilleur parti de la conformation du terrain. Il préfère souvent se battre le dos au mur pour éviter les mauvaises surprises, il sait aussi se placer dans des endroits qui limitent le nombre d'adversaires qui peuvent l'attaquer en même temps, il réfléchit constamment à ses chances d'améliorer sa position et ses victoires ne sont pas seulement dues à sa force mais aussi à son intelligence et à son expérience des combats.

La guerre est un art dont il connaît les ficelles pour les avoir apprises en participant à de grandes batailles et en écoutant les conseils de ses maîtres. Il n'est pas une simple force de frappe avide de sang, il est un technicien efficace et réfléchi qui côtoie la mort avec la froide détermination d'un professionnel. Il ne se surestime jamais et sait faire la différence entre courage et témérité. Il ne compte pas sur sa chance mais sur ses capacités pour l'utilisation optimale desquelles il met des plans au point. Stratégie et tactique sont des armes aussi redoutables que celles qu'il a au poing. Beaucoup des combattants de nos donjons ne doivent leur salut qu'à leur chance qui limite les dégâts de leur niaiserie et de leur témérité. Tout porteur d'arme ne mérite pas le nom de combattant. C'est pourquoi les titres de noblesse obtenus en combat sont si rares.

LE COMBATTANT RESPECTE UN CERTAIN CODE DE CONDUITE :

Il est généralement l'incarnation des vertus viriles. L'intellectualisme et la religiosité ne l'intéresse pas outre mesure. Il fonctionne sur un système de valeurs qui met en avant le courage et l'héroïsme. Il cultive son corps et son habileté aux armes et préfère le contact physique avec le danger. Il n'est pas loin de mépriser ceux qui appellent les cieux ou les forces occultes à leur secours. La magie lui apparaît comme un moyen déloyal d'infléchir les événements qui ne permet pas de faire la preuve de sa valeur naturelle. C'est pour ces raisons que ses jets de protection contre les attaques magiques sont faibles.

Toutefois, il accepte l'intervention de la magie lorsqu'elle peut l'aider à vaincre au cours de combats. La possession d'une épée magique est un signe de capacité professionnelle et s'il l'arbore avec fierté, c'est parce qu'elle a une véritable valeur de trophée pour lui qui ne peut obtenir des objets magiques qu'à la suite de luttes acharnées. Il consent aussi à utiliser l'arsenal que la magie peut mettre à sa disposition parce qu'il sait qu'il serait vain de s'en passer contre cer-

tains adversaires particulièrement puissants. Mais il sait aussi que c'est dans des combats à armes égales qu'il peut faire la preuve de son courage et de sa valeur et "qu'à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire". Il préfère devoir sa réputation à l'utilisation judicieuse de ses armes.

Dans beaucoup de sociétés, les guerriers sont considérés comme les piliers indispensables au maintien de l'ordre et à la survie. Ils sont les témoins de la santé et de la vitalité de leur peuple. C'est pourquoi leur accoutrement est souvent impressionnant et leur attitude si fière. Ils ont, en général, un sens aigü de l'honneur qui leur ordonne de relever les défis qui leur sont faits. Ils ne se battent pas par plaisir et répugnent à massacrer des adversaires qui ne sont pas dignes d'eux ou qui ne représentent pas un danger suffisant. Ils sont pénétrés de leur rôle particulier dans la société et sont souvent prêts à mettre leur puissance au service de ceux qu'ils considèrent comme honorables à leurs yeux. Bien sûr, il en existe qui, en raison de leur alignement, n'hésitent pas à satisfaire leur sadisme et leur soif de puissance en massacrant sans discernement tous ceux qui se dressent sur leur passage. Ils sont alors plus craints qu'estimés, mais ils peuvent, eux aussi, attirer de nombreux suivants impressionnés par leur force et leur orgueil. Qu'ils soient bons ou méchants, les combattants ont le sentiment d'être des personnages hors du commun car ils côtoient la mort avec vaillance. Pour eux, le combat est une sorte de rituel, une danse, un art qui participe au façonnement du monde et ils le pratiquent avec un état d'esprit très particulier. Sans être tous chevaleresques, ils savent respecter leurs adversaires qui partagent leur sens de la violence et de la mort.

Beaucoup des exemples que nous donne la littérature nous montrent que les combattants sont des êtres courageux qui mettent leur force au service d'une cause particulière. Ils sont souvent solidaires et désintéressés ceux qui restent dans la légende et on se souvient de leur audace et de leur courage qui servent d'exemples. On ne devient pas un héros simplement en utilisant des armes. On le devient en participant aux hauts faits qui marquent l'Histoire. Cela demande des qualités de cœur et de bravoure que seuls les preux possèdent. Et quel est le joueur qui ne rêve pas de faire de son combattant un personnage aussi héroïque que ceux qu'il a rencontré dans ses lectures ? □

HORRATA

Nous nous excusons des nombreuses coquilles qui parsemaient le texte du numéro précédent, et surtout des horreurs qui altéraient le sens des articles. Les voici réparées :

— page 2 : Philippe PADILLA, malheureusement oublié, a participé aux numéros 1 et 2 de RUNES, par ses dessins.

— page 9 : fin du chapeau. "Chacun pourra améliorer sa manière **de jouer les professions classiques qui ont apporté tant** de satisfactions à tant de joueurs depuis la création de AD & D."

— page 20 :
Cadre CARACTERISTIQUES. "Si la sagesse est supérieure ou égale à **16,** le personnage gagne 10 % de points d'expérience en plus."

— page 29, première colonne, LES COMPLEMENTS AUX REGLES. "On trouvera (...) des règles de génération détaillées pour des personnages issus **des carrières de l'Armée et des Marines. Ce livret est intéressant à plus** d'un titre par le fait qu'il propose un grand choix d'armes nouvelles..."

— page 33, fin : "Le montant de ces points d'expérience (...), le performances réelles **accomplies par celui-ci (n'y-a-t-il pas une nette différence entre la victoire** de trois aventuriers suréquipés en objets magiques contre trois ogres, et celle d'un personnage exténué ne disposant que d'une dague contre un seul ogre)."

LE COIN DE L'ÉRUDIT

Connaissez-vous bien les règles de AD & D ? Cela peut être parfois d'une importance capitale pour votre personnage. Essayez de répondre honnêtement aux quelques questions qui suivent, puis allez voir les solutions. Ce n'est pas toujours si évident que cela !

1 — Un guerrier peut combattre avec une épée courte dans chaque main.
2 — Un guerrier elfe gagne un bonus au toucher quand il utilise une épée large.
3 — Un bouclier peut protéger de trois attaques dans un round.
4 — Le fait de charger fait gagner un bonus au toucher.
5 — Un guerrier de niveau suffisant peut toucher un vampire sans arme magique.
6 — Une épée courte ou une dague frappent toujours avant une épée à deux mains.
7 — Un personnage encombré a un malus au toucher.
8 — Un guerrier de 17 de force peut parer efficacement une attaque.
9 — Toutes les sous-classes de guerriers peuvent établir une place forte, à niveau suffisamment élevé.
10 — Seuls les guerriers (et sous-classes) peuvent maîtriser l'épée à deux mains.
11 — Une armure enchantée accorde une certaine protection vis-à-vis des feux magiques.
12 — Un guerrier doté d'une force de 16 ou plus peut toujours utiliser ses bonus de force avec un arc.
13 — Un guerrier gnôme peut, s'il a une force suffisante utiliser l'épée à deux mains.
14 — L'arc long est interdit aux hobbits.
15 — Un guerrier qui frappe de dos n'a pas de bonus aux dommages causés par son arme.
16 — Un pur guerrier ne pourra jamais se servir d'une baguette magique.
17 — Une sagesse supérieure ou égale à 13 permet aux paladins et aux rangers d'obtenir à haut niveau des sorts supplémentaires.
18 — Un guerrier elfe a une chance supplémentaire de surprendre son adversaire si les conditions lui permettent de se déplacer en silence.
19 — Seuls les guerriers (sous-classes et multiclassés) peuvent avoir une force supérieure à 18.
20 — Les multiclassés clercs-guerriers peuvent combattre avec des armes tranchantes.

Nous avons reçu quelques lettres nous reprochant d'avoir glissé subrepticement des interprétations personnelles des règles dans LE COIN DE L'ÉRUDIT et les tables de RUNES VOUS AIDE, et de les présenter comme les règles officielles contenues dans les manuels. Plus précisément, les critiques portaient sur deux points : (1) les clercs ne prennent-ils leurs sorts qu'une fois par jour, comme nous l'affirmions sans malice, ou bien quand ils le veulent après un repos minimum ? (2). Les clercs sont-ils totalement libres du choix de leurs sorts dans la liste du PHB (notre avis sincère), ou bien doivent-ils utiliser tout le temps les mêmes ? Nous sommes perplexes. Nous pensions innocemment "coller" aux règles officielles, en tentant d'éviter tous les sujets "douteux", qui malheureusement sont légions. Sur ces deux points précis, nous croyons toujours avoir raison, mais il est vrai qu'aucune référence claire et nette n'existe à ce sujet dans les règles (ce qui est, à notre humble avis, pour le moins une énorme lacune), et que notre conviction ne s'appuie que sur un ensemble d'indices dispersés tout au long des manuels de règles de AD&D. Toutefois, la nouvelle version de D&D (boîte de base, dorénavant disponible en français) est très claire sur ce sujet, et confirme notre position.
Pour en revenir à un plan plus général, les imprécisions, les "trous" et les contradictions des règles officielles de D&D sont si nombreux que les choix personnels de chaque MD sont l'élément décisif de la plupart des parties. Nous ne prétendons donner que notre avis réfléchi mais pas infaillible, et certainement pas La Vérité Absolue. Ceci vaut pour chaque page de RUNES, qui n'engage toujours que son auteur et lui seul. Cela ne veut surtout pas dire que les critiques soient inutiles, bien au contraire, elles nous sont très précieuses pour essayer de faire connaître un éventail d'opinions et de goûts le plus étendu possible, ce qui est notre but premier. □

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.

JETS SOUS UNE CARACTÉRISTIQUE

par Sylvain DONNET

« — MD : Tu veux sauter ?
— Joueur : Ben oui ! Ce fossé n'a que deux mètres de large.
— MD : Mais tu es en *Chain Mail...*
— Joueur : Euh, oui !? »
« — MD : Tu ne sais pas déchiffrer ce parchemin hobgobelin !
— Joueur : Oui, mais connaissant le gobelin, je peux peut-être saisir quelques mots, surtout que je suis très intelligent...
— MD : ??? »

Les deux exemples ci-dessus vous sont, je le suppose, dans leur genre assez familiers. Il est très fréquent qu'une partie de D & D ou AD & D soit "agrémentée" de telles discussions. Rien de très anormal à cela car Donjons et Dragons est un jeu de discussions, de *role-playing,* mais il est des impasses dont il faut déboucher. Que faire dans de tels cas ? Rien de plus simple que de profiter de la définition même d'un personnage de Donjons et Dragons, c'est-à-dire de ses *caractéristiques.* Elles sont supposées représenter le personnage dans le jeu, et ce, dans toutes les situations possibles. Quoi de plus normal alors qu'un jet de dés sous une caractéristique adéquate pour résoudre le problème ?
Dans un premier temps nous allons donc voir quelles méthodes on peut appliquer de manière générale ; ensuite quelle caractéristique considérer et ce que signifie réussir ou rater un tel jet. Finalement, il nous faudra savoir quand utiliser ce système !

Quelle méthode ?

Jusqu'à présent, j'ai vu dans de nombreuses parties deux méthodes pratiquées pour la circonstance. La première consiste à jeter 3, 4... dés à 6 faces (d6) sous une caractéristique (la somme doit être inférieure ou **égale** à la caractéristique). Evidemment, plus le nombre de d6 est élevé, plus le résultat à atteindre est dur. La seconde méthode consiste à jeter un dé à 20 faces sous une caractéristique (de même, le résultat doit être inférieur ou **égal** à la caractéristique concernée.

Avantages et inconvénients

La seconde méthode a un résultat linéaire, c'est-à-dire que vous avez, en jetant 1d20, la même chance de faire 1 que de faire 20 ou même 11 ou n'importe quel nombre de 1 à 20 (en supposant évidemment que les joueurs ne se permettent pas de jouer avec des dés pipés !). Comme les caractéristiques ne sont que rarement (je dirais même très rarement) au-dessus de 18, un score de 19 ou 20 signifie l'échec. Autrement dit, quelle que soit la performance demandée, vous avez au minimum 10 % de chance de rater.
Mais cette méthode reste très "parlante" car elle permet de bien saisir l'évaluation de vos chances. Il suffit de multiplier la caractéristique concernée par 5 pour avoir un pourcentage à réaliser. Vous avez un jet à faire sous une caractéristique de 11 par exemple. Vous avec donc, avec 1d20, 55 % de chance de réussir et 45 % de rater, soit presque une chance sur deux !
La première méthode n'est pas linéaire, c'est-à-dire qu'elle offre pour chaque nombre possible des chances inégales. Par exemple, avec 3d6, il est aussi dur de faire 18 que de faire 3, mais il est beaucoup plus facile de faire 11. Plus le nombre de dés est important, plus ce caractère est marqué. On dit que le résultat est "gaussien". Ceux qui ont un Livre Du Maître pourront voir cela page 10. Les scores les plus "probables" sont les scores qui sont autour de la moyenne des dés, les plus "improbables" sont les scores extrêmes. Par exemple, avec 3d6, la moyenne est à 3 × 3,5 soit 10,5. Donc les scores 10 et 11 sont les plus faciles à réaliser, ceux qui "sortent" le plus souvent, alors que 3 et 18 ne sortent que rarement (1 fois sur 216 chacun). Cette propriété est supposée simuler un peu les conditions ordinaires de tous les jours, les événements que l'on rencontre d'habitude. Rappelez-vous toujours que la Nature est gaussienne ! Son inconvénient est qu'il s'agit d'une méthode moins simple et surtout moins parlante que celle qui consiste à lancer un dé à 20 faces.

Bonus-malus

Comment caractériser, avec de telles méthodes, la facilité ou la difficulté de la performance attendue ? Comment faire pour simuler un saut facile au-dessus d'un fossé, une lecture difficile d'un parchemin... Simplement en ajoutant aux méthodes proposées des bonus ou des malus.
On voit que pour la première méthode, cette notion de bonus-malus est directement liée aux nombres de dés. Il sera plus facile de réussir un jet avec 3d6 qu'avec 4d6 ou 5d6. On peut aussi ajouter ou retrancher des points (3d6 + 3, 4d6 − 2) mais de tels cas commencent à être compliqués et "calculatoires".
Dans la seconde méthode, on ajoute ou l'on retranche des points, sans plus. Il faut faire par exemple 1d20 + 2 sous la caractéristique concernée.
De toute façon, l'évaluation des bonus ou des malus est entièrement à l'agrément du MD. Je ne suis personnellement pas capable d'évaluer les bonus ou malus à appliquer à toutes les situations possibles et imaginables dans un jeu de rôle (quel malus mettre à un joueur qui veut sauter un fossé d'1m50, sachant qu'il est en *chain mail,* qu'il est poursuivi par 47 gobelins fous furieux et que le vent est de face ?).

Sous quelle caractéristique ?

Les caractéristiques d'un personnage d'AD & D sont limitées en nombre ! Il faut avec leur aide résoudre le maximum de situations. Prenons-les une par une :
— **La force** : elle permet déjà de déterminer les chances que l'on a de défoncer une porte normale ou de tordre des barreaux. Mais elle peut aussi caractériser toute action de force comme : pousser un objet, retenir quelqu'un, soulever, lancer quelque chose de lourd...
— **L'intelligence** : on peut y rattacher les concepts de compréhension, d'idée, d'originalité, parfois de "débrouillardise"... Par exemple, saisir le contenu d'un livre ou d'un

parchemin écrit en langue étrangère, tirer parti d'une situation déjà vécue ("mon prisonnier s'est détaché de ses liens, la prochaine fois, je saurais probablement mieux l'attacher")... Il est évident que cette caractéristique est difficile à faire jouer et à quantifier.

— **La sagesse** : elle caractérise l'harmonie du personnage avec le monde extérieur, la connaissance qu'il en a et son aptitude à en tirer profit. Elle intervient par exemple quand une décision importante est à prendre, quand on cherche à se rappeler des connaissances antérieures ou des connaissances courantes, élémentaires (savoir se tenir à table, bien connaître les phases de la lune ou la position des étoiles, frapper à la bonne porte quand on est dans une grande ville et que l'on a besoin d'aide...).

— **La constitution** : à ne pas confondre avec la force. La constitution est typique de la résistance physique : résister à une maladie, pouvoir soutenir un effort violent, être capable de nager pendant une demi-heure dans une eau à 8° C, encaisser un choc, pouvoir retenir sa respiration...

— **La dextérité** : peut-être la caractéristique la plus facile à définir et sûrement la plus employée : bien sauter, bien viser, passer avec souplesse par une petite ouverture, esquiver, bref, tout ce qui met en jeu les mouvements du corps, les réflexes, la vitesse d'exécution, la précision...

— **Le charisme** : à ne pas confondre non plus avec la beauté. Quelqu'un de très charismatique est quelqu'un qui, fait prisonnier par une bande de monstres sanguinaires et attaché au poteau de torture, prêt à être tué, dit : "Mettez votre trésor à mes pieds, libérez-moi et laissez-moi partir", et voit ses ordres exécutés ! Sans chercher dans l'exagération, le charismatique est un meneur d'hommes, quelqu'un qui sait imposer son point de vue uniquement par sa voix, ses gestes ou sa présence. D'une manière générale, le charisme sert dans toute relation avec les personnages non joueurs (PNJ), mais pas entre les joueurs eux-mêmes (ce serait trop facile d'imposer alors sa volonté et sa domination sur les copains). Est typique de cette caractéristique : vouloir faire avaler un gros mensonge à un PNJ paysan ou marchand, convaincre un représentant de l'autorité d'une quelconque menace, retenir l'attention d'un auditoire...

Intelligence et sagesse

On notera le rôle particulier de ces deux caractéristiques. Un joueur pourra rétorquer, lorsque le MD lui demandera de faire un **jet sous caractéristique,** qu'il est suffisamment intelligent ou suffisamment sage pour mettre "tous les atouts dans sa manche", que pour sauter, il aura la sagesse de ne pas s'ouvrir au vent, de se préparer à bien se recevoir sur ses pieds, etc. **Il aura raison,** mais faudra-t-il pour autant l'autoriser à 36 jets sous 36 caractéristiques simplement pour se préparer ? A la limite, messieurs les MD, si les conditions prévues sont **dures** et que les malus sur le jet en question sont **importants,** diminuez-les **à la condition** qu'il réussisse un jet sous l'intelligence ou sous la sagesse. Une réussite ou un échec représentera le degré de concentration, l'énervement qu'il aura eu pour réaliser la tâche demandée.

Que veut dire rater un jet ?

Pour un personnage, rater un jet sous une caractéristique n'entraîne pas forcément la mort immédiate ! Le résultat, qu'il s'agisse d'une réussite ou d'un échec, dépend entièrement des conditions du jet. Fallait-il sauter un fossé ? Un échec ne signifie pas forcément la chute sur 80 mètres de dénivellé mais par exemple, une mauvaise réception de l'autre côté (le personnage s'est alors foulé la cheville, démis un bras...). Fallait-il traduire un parchemin incompréhensible ? Le personnage peut très bien s'être trompé et avoir fait une mauvaise interprétation.

Le MD est SEUL JUGE. Au royaume du qualitatif, il n'y a pas de quantifiable possible.

Quand faire un jet ?

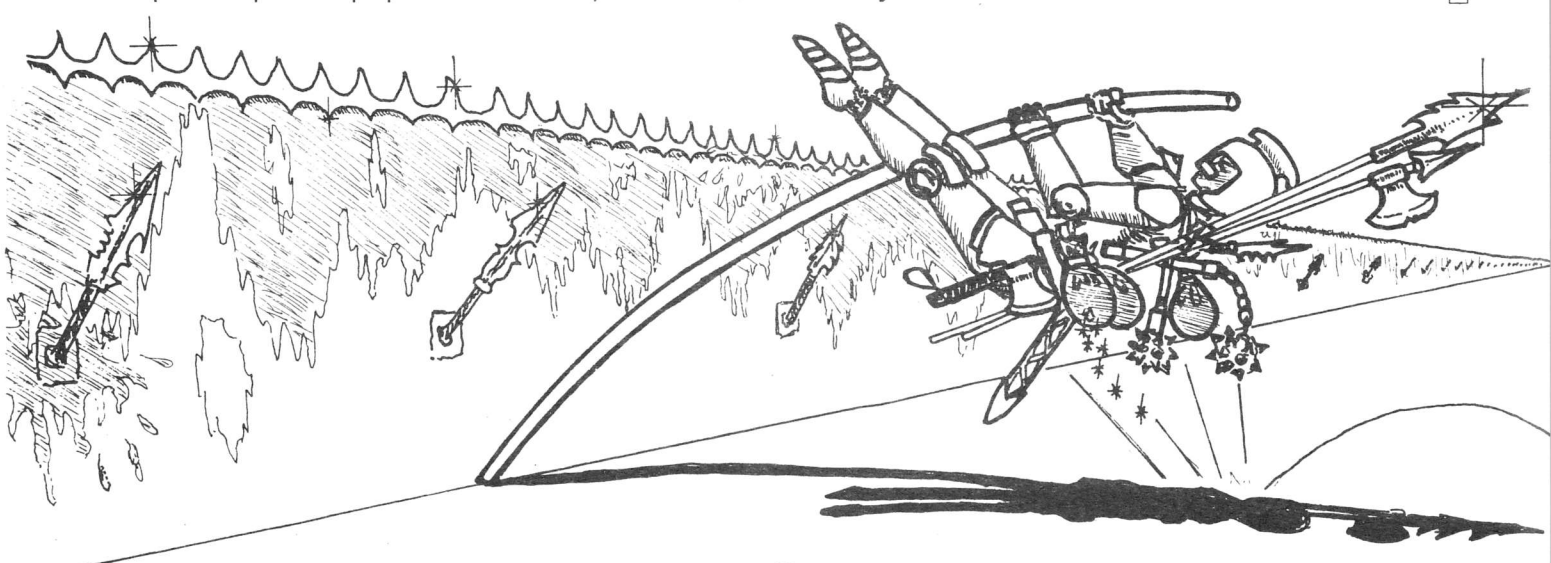
Reste à résoudre la question primordiale : quand faire un jet sous caractéristique ? On ne peut pas faire tirer les dés à un joueur toutes les trois minutes pour la moindre pécadille. Personnellement, j'arrive à monter et à descendre quotidiennement un escalier sans me casser la figure pour autant. Alors **quand ?**

Il y a jet sous caractéristique chaque fois qu'un acte est demandé et chaque fois qu'il y a *stress* de l'individu pour l'accomplir. C'est-à-dire qu'il doit y avoir une difficulté évidente dans la chose à faire, difficulté mentale, psychique ou physique. Presque tout le monde sait nager et traverser une petite étendue d'eau calme, mais moins nombreux sont les gens qui réussissent à le faire sachant qu'elle est infestée de crocodiles, serpents et autres amabilités, ou encore à traverser un torrent en furie.

Finalement...

Il ne reste plus, en cherchant à intégrer ces idées dans une partie, qu'à ne pas perdre de vue un élément moteur de Donjons & Dragons : **la jouabilité.** Introduire dans un tel jeu de nouvelles tables ou de nouvelles idées ne sert à rien si cela revient à lancer continuellement des dés. D & D est un jeu d'agrément, voire pour beaucoup d'entre nous une passion. Evitez de transformer cela en une séance de gymnastique où vous finiriez par avoir des crampes de la main !

Bon jeu ! □



VERRA, VERRA PAS...

par Christian ROSSIQUET

« Je me rends invisible, je me précipite sur le monstre, et, avant qu'il ait le temps de dire "ouf", je lui assène un grand coup de hache ! »... Un peu facile, non ?

L'invisibilité est un problème que rencontrent tôt ou tard tous les Maîtres du Donjon, ainsi que les Maîtres du Jeu de la plupart des jeux de rôle fantastiques. D'une part, les personnages de joueurs abusent de leurs possibilités d'invisibilité, qu'ils acquièrent souvent bien trop rapidement, et d'autre part, il est toujours délicat pour le MD de manier un personnage-non-joueur, un monstre, qui est invisible (que peut-il exactement faire sans se faire repérer ?). L'autre aspect du problème est l'influence du phénomène "invisibilité" sur le monde des hommes et sa structure sociale. Quand on peut être quelque part sans être vu, quand on peut voir et entendre à l'insu de tous, que deviennent les secrets, l'intimité, etc ? L'invisibilité est, avec la clairvoyance-clairaudience et la lecture de pensée (P.E.S.), une des facultés magiques les plus éloignées de notre expérience quotidienne, et des plus difficiles à intégrer dans un univers cohérent. Mais cette seconde face du problème se prête à de vastes développements qui sortiraient du cadre de cet article, où nous resterons sur le plan technique.

Pour en revenir au jeu de rôle le plus joué (pour l'instant), les moyens de se rendre invisible ne font certes pas défaut aux personnages ! Tout d'abord, les sortilèges, tous classés dans la catégorie "Illusion/Fantasme" :

— "Invisibilité", au deuxième niveau de sort de magicien et d'illusionniste ;

— "Invisibilité, rayon 3 m", au troisième niveau de sort de magicien et d'illusionniste ;

— "Invisibilité Améliorée" *(Improved Invisibility)*, au quatrième niveau de sort d'illusionniste ;

— "Invisibilité de Masse", au septième niveau de sort de magicien ;

Le sortilège "Invisibilité aux Animaux", de premier niveau de sort au druide, est très différent des autres, car il rend le druide invisible, inaudible, inodore... bref, **indétectable** vis-à-vis des animaux : c'est d'ailleurs une "Altération", non une Illusion, et le reste de notre propos ne s'y applique pas (ce sort ne présente de toutes façons aucune difficulté à jouer). Les objets magiques ensuite : les plus classiques sont les Anneaux d'Invisibilité, mais on trouve aussi la "Poussière de Disparition" *(Dust of Disappearance)*, les Potions d'Invisibilité, et certains autres objets plus puissants qui, accessoirement, peuvent rendre invisible (tel le "Bâton du Mage" *[Staff of the Magi]*), plus, évidemment, tous les objets "non-officiels" (comme dirait un célèbre inventeur de jeux américain) sortis des imaginations tortueuses des MD. Enfin, pour ceux qui jouent les "psioniques", l'invisibilité psionique est une discipline utile mais basée sur un principe très différent de son équivalent magique, puisqu'elle agit sur l'esprit des spectateurs : c'est plus proche d'un "Enchantement/Charme" que d'une Illusion, et doit être traité comme tel. Notez enfin que tous ces moyens rendent invisible le personnage **et** son équipement (ce qu'il porte sur lui), heureusement, et que, contrairement au héros malheureux de H.G. Wells, une créature invisible peut redevenir visible quand elle le veut (par contre, redevenir invisible sera peut-être une autre affaire, en particulier s'il s'agit d'un sortilège).

Je distinguerais dans la suite quatre "états" principaux de "visibilité", chacun se rapportant à des situations légèrement différentes, et chacun ayant des conséquences variées sur les réactions possibles des spectateurs (combat, sortilèges, etc.). Pour les illustrer, je vais prendre un exemple : Vifar le voleur, heureux possesseur d'un Anneau d'Invisibilité (ne cherchons pas à savoir la manière dont il se l'est procuré !), est entré par effraction chez Modehr le magicien pour le cambrioler, alors que ce dernier est présent, en train de procéder à de mystérieuses expériences dans son laboratoire. Il peut être :

1) Invisible non détecté :

Vifar a activé son anneau avant d'entrer dans le laboratoire de Modehr, et a réussi à ne pas alerter celui-ci ; peut-être a-t-il été particulièrement silencieux (nous en reparlerons), ou bien Modehr est un peu sourd (une ancienne expérience un peu ratée...). Ce cas est le plus simple : Modehr n'est pas **conscient** de la présence de Vifar, et il agit exactement comme si ce dernier n'était pas là. Si rien ne vient éveiller son attention, il ne saura que quelqu'un est "passé" chez lui que plus tard, quand il découvrira la disparition d'objets de valeur !

2) Invisible détecté mais non localisé :

Pour une raison ou pour une autre (un bruit suspect, un courant d'air inhabituel, un pressentiment...), Modehr pense qu'il y a une créature invisible dans son laboratoire, mais ne sait pas à quel endroit **précis.** Tant que Vifar ne se découvre pas davantage, il n'est pas question que Modehr le combatte physiquement (ce qui ne devrait même pas lui venir à l'idée), ni lui lance des sortilèges "directs" (c.à.d. visant une ou plusieurs créatures précises, comme "Rétention de Personnes" *(Hold Person,* troisième niveau de sort de magicien) ou "Missiles Magiques", par exemple), mais il peut, s'il le veut, essayer des sortilèges "de zone" comme "Boule de Feu" (pauvre laboratoire !) ou "Nuage Puant" *(Stinking Cloud,* deuxième niveau de sort de magicien), dont il risque fort de subir les effets, lui aussi. Vifar aura de toutes les manières droit à un jet de production approprié, avec un bonus de + 4 (plus éventuels bonus de dextérité, cf PHB page 11). Si la zone d'effet du sort choisi par Modehr ne couvre pas la totalité (ou presque) du laboratoire et si l'incertitude sur la position de Vifar est grande (par rapport à cette zone d'effet), un jet de protection réussi de Vifar signifiera qu'il est **entièrement** épargné par le sortilège (et non pas à moitié, comme c'est souvent le cas). Ce genre de situation est généralement transitoire, car la créature invisible s'enfuit, ou est localisée assez rapidement.

Cas 1 : Invisible non détecté

3) Invisible localisé :
Par exemple, Vifar a déclenché un piège — mécanique ou magique — installé pour protéger de précieux parchemins, et le magicien l'a repéré. Modehr (parce qu'il sait que l'invisibilité existe) peut se jeter sur Vifar et engager le combat, mais la Classe d'Armure de Vifar sera meilleure de 4 tant qu'il restera invisible pour son adversaire ; les tirs de projectiles (dards, dagues...) sont possibles avec la même pénalité, mais les attaques de dos et de flanc sont impossibles (où regarde un homme invisible ?). Modehr préférera sans nul doute utiliser des sorts, probablement "directs", et le jet de protection de Vifar contre un éventuel "Rétention de Personnes" sera à + 4, bien entendu.
Il faut considérer qu'il est **difficile** d'atteindre magiquement un adversaire invisible, même localisé, et c'est pourquoi les sorts qui en principe sont "sans jet de protection" (comme "Mains Brûlantes" [*Burning Hands*, premier niveau de sort de magicien] ou "Sommeil" [*Sleep*, idem]), y donneront droit, et toujours à + 4. Il est clair cependant que les sorts nécessitant de voir sa victime, tels "Missiles Magiques" ou "Lumière" (s'il est lancé sur les yeux, pas pour éclairer la scène !), ne pourront pas du tout être utilisés.

4) Visible repéré :
C'est le cas le plus courant. Vifar n'a pas cru bon d'activer son anneau avant d'entrer dans le laboratoire, et il s'est trouvé nez à nez avec Modehr ! Ce dernier peut donc faire absolument ce qu'il veut (combat, sorts, négociation ?...) sans aucun malus ; si Vifar pense à utiliser son anneau, la situation sera du type (3), et peut-être (2) si Vifar réussit à semer son adversaire, mais ceci est une autre histoire. Ce cas est aussi celui des créatures invisibles face à face avec des créatures **voyant** l'invisible : supposons par exemple que Modehr possède un pseudo-dragon familier. Si cette charmante bestiole — qui voit naturellement l'invisible — découvre Vifar dans ses œuvres, son maître, lui étant lié télépathiquement, le verra aussi et dans ces conditions, le voleur ne bénéficiera d'**aucun** avantage dû à son invisibilité face au magicien et à son familier.

Certains états ressemblent à l'invisibilité sans en être vraiment, et il est bon de tenter de mettre les choses au clair, là aussi.

— L'indétectabilité :
Alors que l'invisibilité est censée agir sur la lumière (quoique, la magie...), l'indétectabilité, qui porte mal son nom, est la propriété de se "fondre" plus ou moins bien dans le décor, grâce à un pouvoir caméléonesque (comme le permet le Manteau d'Elfe) ou une agilité extraordinaire (tels les *"Brownies"*). Elle s'exprime généralement par un certain pourcentage de ne pas être vu, dans certaines conditions, et **jamais** au cours d'un déplacement rapide. Tous les moyens de repérer l'invisible repèrent aussi l'indétectable, quels que soient les pourcentages.

— La dissimulation dans l'ombre :
C'est une possibilité en principe réservée aux voleurs (je propose une chance de 5 %, soit 1 sur 20, pour tous les autres : sans entraînement ce n'est pas plus évident que lancer un sortilège ou se battre avec une épée à deux mains !). Si le pourcentage est réussi, le voleur est virtuellement invisible, sauf pour les créatures ayant l'infravision (et qui ne sont pas gênées par une lumière trop proche), ou

Cas 4 : Visible repéré

pouvant — d'une façon ou d'une autre — voir l'invisible. La règle officielle dit qu'un voleur ne peut se Cacher Dans l'Ombre et se mouvoir en même temps, mais je suggère de l'assouplir : un voleur voulant se déplacer tout en restant Caché Dans l'Ombre doit réussir un jet de pourcentage **moitié** du normal, ou être visible. S'il désire, en plus, se Déplacer En Silence (ce qui peut donner un "contournement" redoutablement efficace), il lui suffit de réussir, de façon indépendante, son jet de Déplacement Silencieux. Pour ce qui est de la définition de *l'Ombre dans laquelle on peut se Cacher,* je laisse à chaque MD ses responsabilités !

— **Le visible non remarqué** :
Cela paraît idiot, mais on oublie quelquefois qu'une créature sans pouvoirs spéciaux peut passer inaperçue, ne pas être remarquée. Il suffit que les créatures présentes soient concentrées sur une activité autre que surveiller les alentours (discuter, manger, combattre, dormir !, et j'en passe...) pour qu'il y ait **une chance** d'échapper à leurs regards. La nature du terrain, les cachettes possibles, toutes les circonstances sont à apprécier par le MD.

Venons-en aux différentes façons dont un invisible se fait repérer, et passe du premier "état" (Invisible Non Détecté) aux deux suivants, voire au dernier (Visible Repéré).
La manière la plus radicale est **l'action offensive** ; il y a des exceptions — comme toujours dans ce jeu — qui nuisent à la cohérence fragile de l'ensemble, ce sont : le sortilège "Invisibilité Améliorée" (quatrième niveau de sort d'illusionniste), la "Poussière de Disparition" (qui est même censée résister aux sorts de détection ! !), et le pouvoir de certains monstres (*"Pixies", "Sprites",* etc). Dans le cas général, une créature invisible attaquant physiquement ou magiquement tout autre créature ou objet, devient immédiatement après **visible à tous.** L'attaquant invisible, s'il n'est pas prématurement détecté et localisé, peut toujours frapper (du moins le tenter) en premier ; la riposte, s'il y en a une, n'aura lieu qu'au round suivant, après une initiative normale (cf. RUNES n° 1). Contre un agresseur invisible, les boucliers et les bonus de dextérité ne sont pas pris en compte, et de plus, la Classe d'Armure subit un malus de 2 (le même que pour une attaque de dos, où on ne **voit** pas son agresseur). Un attaquant invisible n'a aucun avantage supplémentaire s'il est aussi dans le dos de sa victime, sauf si c'est un voleur et qu'il surprend (auquel cas, son bonus est + 4 au lieu de + 2). Bien que certains objets magiques (anneaux) et les pouvoirs naturels de certains monstres permettent de devenir invisible en "un clin d'œil", on considère par convention qu'il leur faut un round pour se recharger après une interruption brusque, et c'est pourquoi, lors d'un combat qui dure, un personnage avec un Anneau d'Invisibilité, par exemple, passe par une alternance de rounds "Visible Repéré"-"Invisible Localisé".

De même, le **bruit** trahit très souvent la créature invisible. En ce qui concerne les personnages, seuls les voleurs (et assimilés) ont un entraînement qui leur donne une bonne chance de se Mouvoir en Silence, et je propose une chance égale à 5 % (1/20) pour les autres, quand c'est applicable. En effet, d'après le Guide du Maître (page 68), les personnages en armure de métal sont entendus à 90 pieds (27 m), en conditions normales. Pour les monstres, le MD devra encore une fois improviser ; quelques conseils : utiliser les chances de surprendre comme équivalent quand elles sont précisées, ne pas donner à la légère de pourcentage supérieur à 75 % de Mouvement Silencieux, et, pour ceux qui recherchent la précision, s'inspirer d'autres jeux de rôle. Les pourcentages de base doivent être éventuellement diminués si les circonstances sont défavorables (écho dans une grande salle vide, monstres à l'ouïe hypersensible...) ou augmentées si elles sont favorables (ambiance bruyante, murs et autres obstacles au son, monstres "durs de la feuille"...) ; les bonus et les malus ne devraient pas dépasser 50 %, dans un sens comme dans l'autre. Cette méthode permet de **tenir compte** des possibilités des adversaires dans un seul jet de dés, et du coup, si ce jet est réussi, ce n'est pas forcément que le déplacement a été parfaitement silencieux, mais que personne ne l'a entendu, ce qui est l'essentiel. Par contre, s'il est raté, pas de surprise possible, l'invisible est détecté. Un jet est effectué pour chaque "unité" de déplacement, par exemple : la traversée d'une pièce, l'approche d'une victime... mais au moins une fois par round.

Certains **sorts** permettent de voir l'invisible. Ce sont : "Détection de l'Invisible" (premier niveau de sort d'illusionniste et deuxième de magicien), "Vue Véritable" (*True Seeing,* cinquième niveau de clerc, ou *True Sight,* sixième d'illusionniste) ; ils sont de type "Divination". Certains objets magiques également : une "Gemme de Vision" *(Gem of Seeing)*, une "Robe des Yeux" *(Robe of Eyes)*, etc. En outre, de nombreux monstres classiques voient l'invisible, soit continuellement (comme les pseudo-dragons), soit quand ils le veulent — et y pensent — comme certains diables et démons ; les dragons ne voient pas vraiment les créatures invisibles, mais les détectent si elles sont assez proches (MM page 29).

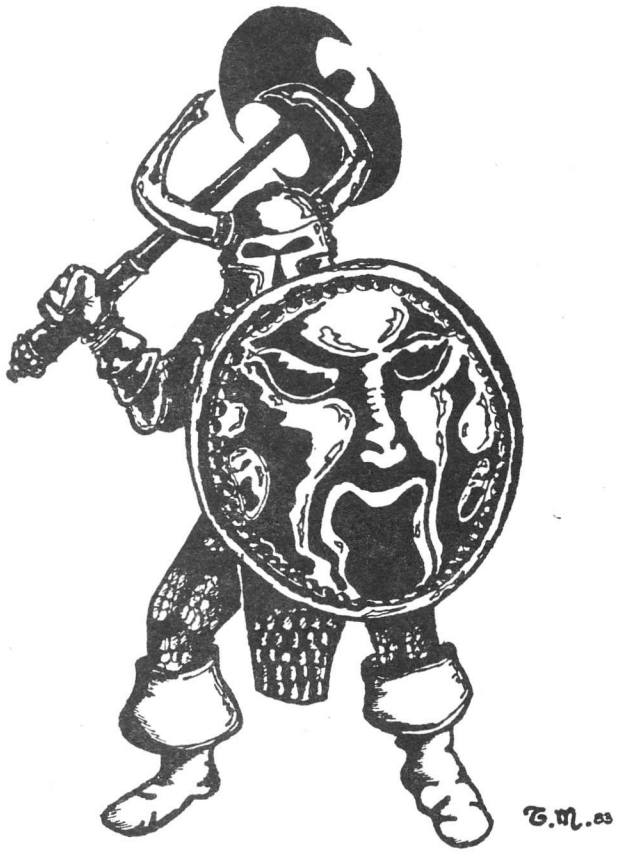
Certaines **situations** sont préjudiciables à la créature invisible et donneront à ses adversaires — ou victimes présumées — des chances supplémentaires de la détecter ou même de la localiser. Par exemple, des traces boueuses apparaissant sur des dalles propres (qui n'a pas essuyé ses bottes en entrant ?), ou bien une pluie violente, une tempête de neige, faisant se découper une silhouette dans l'air... Ce sont là des situations particulières, que le MD devra traiter cas par cas, en se servant de son bon sens et de son expérience du jeu. Un détail à savoir : si une créature invisible porte une **lumière,** celle-ci est visible, bien que sa source ne le soit pas, faisant partie de l'équipement (PHB page 102).

Enfin, si la créature invisible est non-violente, silencieuse, ne laisse pas de traces, etc., bref, si tout lui est favorable, un témoin qui n'a pas de pouvoirs spéciaux de vision de l'invisible a encore **une chance** de la détecter, s'il est suffisamment expérimenté et intelligent. Cette possibilité est indiquée dans une table qui se trouve page 60 du DMG. Pour reprendre notre exemple, si Modehr est, disons, du dixième niveau, et que son intelligence est égale à 16, la table lui donne, dans les conditions usuelles, 20 % de chances (soit 4/20) de détecter Vifar (le niveau et les capacités de ce dernier n'interviennent pas). On peut voir ceci comme une espèce de **sixième sens,** d'instinct, et d'ailleurs, le DMG conseille de donner une intelligence fictive supérieure pour les créatures de faible intelligence mais possédant un odorat ou une ouïe très développés. En toute logique, l'ouïe ne devrait plus intervenir à ce niveau (qui est la dernière chance), mais l'odorat, pourquoi pas ? Je suggère, plutôt qu'un bonus de points d'intelligence, un bonus de pourcentage allant + 10 % à + 50 % à la discrétion du MD. Un conseil aux MD qui font jouer des personnages de niveaux

assez élevés pour bénéficier de cette fameuse table : notez chacun de leurs pourcentages dans un coin, pour éviter de recourir au livre, ce qui n'est pas discret, et alerte immanquablement les joueurs.

Je ne voudrais pas terminer sans rappeler que l'invisibilité, si elle est souvent un avantage appréciable, peut quelquefois être un inconvénient, et même avoir des conséquences **fatales.** Un exemple simple est celui d'un personnage invisible, qui tombe dans une crevasse et reste inconscient, ou est victime d'un piège *"aveugle"* (!) alors qu'il se trouve assez loin de ses camarades : ceux-ci ne le retrouveront peut-être jamais, ou bien trop tard. Un autre exemple, peut-être plus fréquent, est lorsqu'un personnage invisible veut intervenir en plein milieu d'une mêlée : il peut recevoir des coups involontaires, mais meurtriers, de ses propres amis ! Voici une procédure possible pour régler cette situation : tous les combattants (amis ou ennemis) qui sont à portée d'arme (en général 1 m) du personnage invisible et qui ratent leur adversaire direct avec un dé de frapper *(to hit)* qui est trop faible pour atteindre même CA10, ont une chance de toucher celui qu'ils ne voient pas, simulée en rejouant un dé de frapper sur la Classe d'Armure de ce dernier (avec les – 4).

J'espère avoir dissipé un tant soit peu le brouillard qui plane autour de l'Invisibilité dans le premier des jeux de rôle, sans être la cause de trop de cauchemars surpeuplés de monstres invisibles. *Puisse la clarté divine toujours guider vos pas !* □



LE MOT DES RÉDACTEURS

Pour ceux d'entre vous qui veulent participer à la rédaction de RUNES (nous en connaissons déjà quelques-uns), voici quelques conseils pour présenter votre ouvrage sous le jour le plus favorable, et nous éviter ainsi d'avoir à le "retravailler".

— Tapez vos articles à la machine, et avec un **double interligne.** Cela permet une lecture beaucoup plus facile et plus rapide, ce qui est essentiel pour le photocompositeur.

— Indiquez en soulignant par un trait droit les mots que voulez faire apparaître en *italique*, et par un trait ondulé, ceux que vous voulez voir en **gras.**

— Signalez très clairement les décalages et autres tabulations, si vous en avez.

— N'oubliez pas de signer vos articles, si possible au début, juste après le titre.

— Pour les dessins, essayez de les prévoir au format que nous employons dans RUNES, c'est-à-dire avec une des quatre largeurs suivantes : 5,4 cm (une colonne mince), 8,5 cm (une colonne large), 11,6 cm (deux colonnes plus une marge), 17,8 cm (toute la page). Sinon, nous sommes obligés de les agrandir ou de les réduire, ce qui est toujours dommage. N'oubliez pas aussi de signer vos dessins.

— Rappelez-vous que nous ne renvoyons pas les originaux : pensez à photocopier vos articles avant de nous les envoyer, si vous désirez en garder trace.

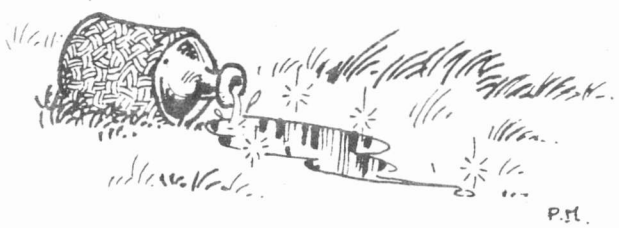
Sur un tout autre sujet, nous vous prions de nous excuser pour les retards que certains ont pu constater dans le courrier, mais la poste de Toulouse a été en grève de début mars à mi-avril, et nous ne sommes même pas sûrs, aujourd'hui, d'avoir reçu toutes les lettres envoyées pendant cette période, ni que toutes nos réponses soient parvenus à leur destinataire.

A cela, est venu s'ajouter une erreur sur notre adresse dans le n° 1 de RUNES, notre code postal est 31000 et non pas 31400.

Nous en profitons pour demander à tous ceux qui nous commandent des exemplaires de RUNES par correspondance de penser aux frais d'envoi dans leur paiement (6 F pour un numéro, 8 F pour deux et trois, 12 F pour quatre, cinq, six et sept, etc.) : nous ne pouvons pas procéder autrement et nous espérons que vous le comprenez. Il n'est pour l'instant pas possible de s'abonner à RUNES, mais ce devrait l'être bientôt (cela ne dépend pas que de nous...) et nous vous l'annoncerons aussitôt. De toutes façons, RUNES est et sera toujours disponible dans les boutiques spécialisées.

Enfin, que diriez-vous d'une rubrique "Petites Annonces" dans RUNES ? Elle n'attend que vos propositions. Si vous pensez à d'autres rubriques qui pourraient trouver place dans RUNES, faites-le nous savoir. Merci.

Cette rubrique est destinée à vous proposer de nouveaux sortilèges, objets magiques, idées diverses, etc. Vos propres inventions sont les bienvenues !



LES ANNEAUX DE RAPPEL

Par Henri BALCZESAK

Ce sont deux anneaux que l'on trouvera généralement dans le même écrin. Ils ne sembleront pas être de grande valeur, mais ils possèdent un pouvoir magique très pratique.

S'ils sont portés tous les deux par une même personne, ils ne pourront pas fonctionner. Par conte, si deux personnes différentes en mettent chacune un à leur doigt, ils donneront à chacune d'elle le pouvoir de "rappeler" l'autre. Le porteur d'un de ces anneaux peut, en criant le nom du porteur de l'autre, littéralement transporter celui-ci jusqu'à lui, avec armes et bagages. Ce transport est quasi-instantanné, mais la distance séparant l'appelant de l'appelé ne peut être supérieure à 12" (36 mètres).

Il faut noter que la personne "rappelée" reste dans l'espace normal pour effectuer son voyage. C'est pourquoi tout obstacle placé sur le chemin de celle-ci entraînera un choc très violent (puisque la vitesse de rappel est grande) qui pourra causer 1D6 de dommage par 1" de distance entre la situation initiale du rappelé et l'obstacle. Un jet de protection contre les baguettes magiques ("rods, staves and wands) réduira le dommage subi de moitié. En outre le choc pourra éventuellement rendre le rappelé inconscient si un jet de "résistance à un choc métabollique" n'est pas réussi (jet de System Shock Survival).

Chacun de ces anneaux possède 4D6 charges et chaque usage en dépense une de l'anneau de l'"appelant". Ils ne peuvent être utilisés, chacun, qu'une seule fois par tour.

Ces anneaux valent 7 000 GP et permettent de bénéficier de 2 500 xp.

LA BOURSE ÉLECTRIQUE

Par Thierry PERTHUY (Nancy)

Cette bourse magique est faite d'un cuir brun foncé recouvert de mailles de bronze, elle se ferme et s'attache à la ceinture à l'aide d'une chaînette de bronze.

Si un individu porte cette bourse à la ceinture et qu'une autre créature tente de l'ouvrir ou de l'arracher, la bourse lui donne une décharge de 1d8 PC, et prévient son propriétaire d'une petite décharge électrique, inoffensive mais suffisante à le réveiller s'il dort, etc. La bourse peut contenir jusqu'à quatre charges de 1d8, et en perd une à chaque tentative de vol ; elle peut être rechargée au moyen du sort de 1er niveau de magicien "choc électrique" (Shocking Grasp) à raison d'une charge par sort.

Le propriétaire peut bien entendu toucher à sa bourse et l'ouvrir sans recevoir de décharge. Si le voleur est muni de gants ou autres objets isolants, il ne subit pas de dommages, et même la décharge qui devrait prévenir le propriétaire ne se produit pas. Cependant, il faut noter que les voleurs n'utilisent pas, en général, de gants pour exercer leurs talents de pickpocket (sinon avec de forts malus).

Enfin, la bourse "reconnaît" comme nouveau propriétaire celui qui l'attache à sa ceinture.

Points d'Expérience : 750
Valeur en Pièces d'Or : 5000

LE MONOCLE DE CÉCITÉ

par Didier BRUTUS

Cet objet, d'apparence banale, ressemble à un monocle ayant un verre d'environ 4 cm de diamètre, et peut avoir deux effets magiques différents selon les intentions de celui qui regarde à travers.

— En dépensant une seule charge, il peut rendre la vue à une créature aveugle (comme le sortilège "Guérison de Cécité" (**Cure Blindness**) de troisième niveau de sorts de clerc).

— En dépensant deux charges, il crée un rayon lumineux de 12 m de longueur capable de faire perdre la vue, et de 2 à 5 Points de Coup, à la créature visée, si celle-ci rate son jet de protection contre les "baguettes magiques" (**Rods, Staves & Wands**).

Ce monocle contient au départ 40 + 1d20 charges, et il n'est pas rechargeable. Il est utilisable par tout jeteur de sorts. Le premier effet annule le second.

Remarque : Une personne qui n'est pas consciente des pouvoirs du monocle et qui regarde à travers a 50 % de chances de subir elle-même son effet néfaste, si c'est un jeteur de sorts, et 75 % sinon.

Valeur en Points d'Expérience : 2 500

Valeur en Pièces d'Or : 10 000.

LE SENS DE L'HUMOUR

(UNE NOUVELLE CARACTÉRISTIQUE)

par Philippe LHOSTE (Orthez)

Les joueurs ont souvent tendance à faire des plaisanteries à tous bout de champ lors du jeu, et même si elles sont drôles, c'est quelquefois pénible pour le MD qui cherche à se faire entendre. C'est pourquoi, afin qu'il puisse rire lui aussi, j'ai créé une nouvelle caractéristique : le sens de l'humour.

Cela suppose que ce sont les aventuries qui plaisantent, d'une façon ou d'une autre, et permet de juger de leurs réactions aux plaisanteries. Mais cette caractéristique peut aussi se révéler très utile en cas de situations cocasses ou inattendues (à l'appréciation du MD). Evidemment, il est restrictif de vouloir numériser toutes les caractéristiques d'un personnage, mais c'est aussi plus précis et facilite aux joueurs "l'entrée" dans un nouveau personnage. Les MD, s'ils le veulent, peuvent se contenter d'utiliser cette nouvelle caractéristique uniquement pour les Personnages-Non-Joueurs.

Le sens de l'humour d'un personnage se tire comme les autres caractéristiques, et va par conséquent de 3 (le khàn qui empalait tous ceux qui faisaient des jeux de mots car il avait horreur de ne pas comprendre) à 18 (avec un bon charisme, l'avenir comme comique professionnel est tout tracé). On peut envisager des ajustements dus à la race, par exemple : + 1 pour les gnomes et les elfes, − 1 pour les nains et les demi orques.

Quand une plaisanterie est lancée, chaque personnage jette, 2, 3, 4 ou 5 dés à six faces selon que la qualité de celle-ci, est très bonne, bonne, moyenne ou médiocre. Si la somme des dés est inférieure à la caractéristique, le jet est réussi et le personnge concerné "réagit", sinon la plaisanterie tombe à plat (en ce qui le concerne). Le temps de réaction à la plaisanterie, en secondes, s'obtient en lançant un dés à vingt faces, en lui retranchant la différence entre le jet et la caractéristique, et en lui ajoutant un ajustement (voir table ci-dessous). Un résultat négatif signifie que le personnage a compris la plaisanterie avant la fin, ou y avait pensé en même temps. Ensuite, la réaction proprement dite se tire sur un dé à huit faces (voir table) ; noter que le bruit des rires peut quelquefois être entendu par des créatures mal intentionnées...

Caractéristique	3	4	5	6-7	8-11	12-13	14	15	16	17	18
Ajustement en sec.	+20	+10	+6	+2	0	−1	−2	−4	−6	−8	−10

Réactions (1d8) et Portée du son :

1 : bref sourire	
2 : sourire	
3 : pouffement	1 m
4 : gloussement	2 m
5: rire discret	3 m
6: rire franc	4 m
7 : esclaffement	5 à 10 m
8 : fou-rire tonitruant	10 à 100 m

Ces valeurs ne sont qu'indicatives. Les ajustements peuvent être modifiés par chaque MD, la gamme des rires étendue, les portées précisées en fonction de l'écho, des conditions générales (silence de la nuit / combat / ,etc.

Voici un exemple : un personnage a un sens de l'humour de 14. Un aventurier dit : "C'est troll de trouver ça ici !". Le joueur lance 4d6 (le jeu de mot est à peine passable) et fait 12 : réussi. Il lance 1d20 : 8. Donc au bout de : 8-2-(14-12) = 4 secondes, il réagit. Il jette 1d8, obtient 6, donc il rit franchement. Manque de chance, le dragon vert qui était le "ça" est réveillé par le bruit, il a envie d'éternuer et n'a pas de mouchoir. Le même aventurier relance 5d6 : 24. Raté : il ne goûte pas le sel de la situation !

1 — FAUX, seules une dague ou une hache à main peuvent être utilisées comme arme supplémentaire (DMG page 70).

2 — FAUX, il bénéficie de + 1 avec une épée courte ou longue ou un arc (PHB page 16).

3 — VRAI, un grand bouclier le permet (PHB page 36).

4 — VRAI, + 2 mais la C.A. est augmentée d'au moins 1 ou des bonus de dextérité (DMG page 66).

5 — FAUX, seuls les monstres bénéficient de la possibilité d'atteindre une créature "touchable seulement par armes magiques" s'ils ont un nombre de dés de coup suffisant (DMG page 75).

6 — FAUX, le "facteur de vitesse" (speed factor) n'est pris en compte que s'il y a égalité d'initiative (DMG page 66 et RUNES n° 1).

7 — FAUX, mais il a une chance d'armure plus faible (DMG page 67).

8 — VRAI, en effet les bonus au toucher (ici + 1) sont soustraits au dé de toucher de son adversaire (PHB page 104).

9 — FAUX, les rangers n'ont pas cette possibilité (PHB page 24).

10 — FAUX, mais seuls les assassins ont aussi le privilège d'utiliser toutes les armes (PHB page 19).

11 — VRAI, sous la forme d'un bonus au jet de protection (DMG page 81).

12 — FAUX, il faut qu'il dispose d'un arc spécialement adapté à sa force (DMG page 64).

13 — FAUX, un gnôme ne peut pas peser plus de 96 lbs (43 kg) et seuls les personnages plus lourds que 100 lbs (45 kg) peuvent manier cette arme (DMG page 102 et PHB page 19).

14 — VRAI, les personnages de moins de 5' (1m 50) de haut ne peuvent pas utiliser l'arc long (PHB page 19).

15 — VRAI, il touche simplement plus souvent (DMG page 70).

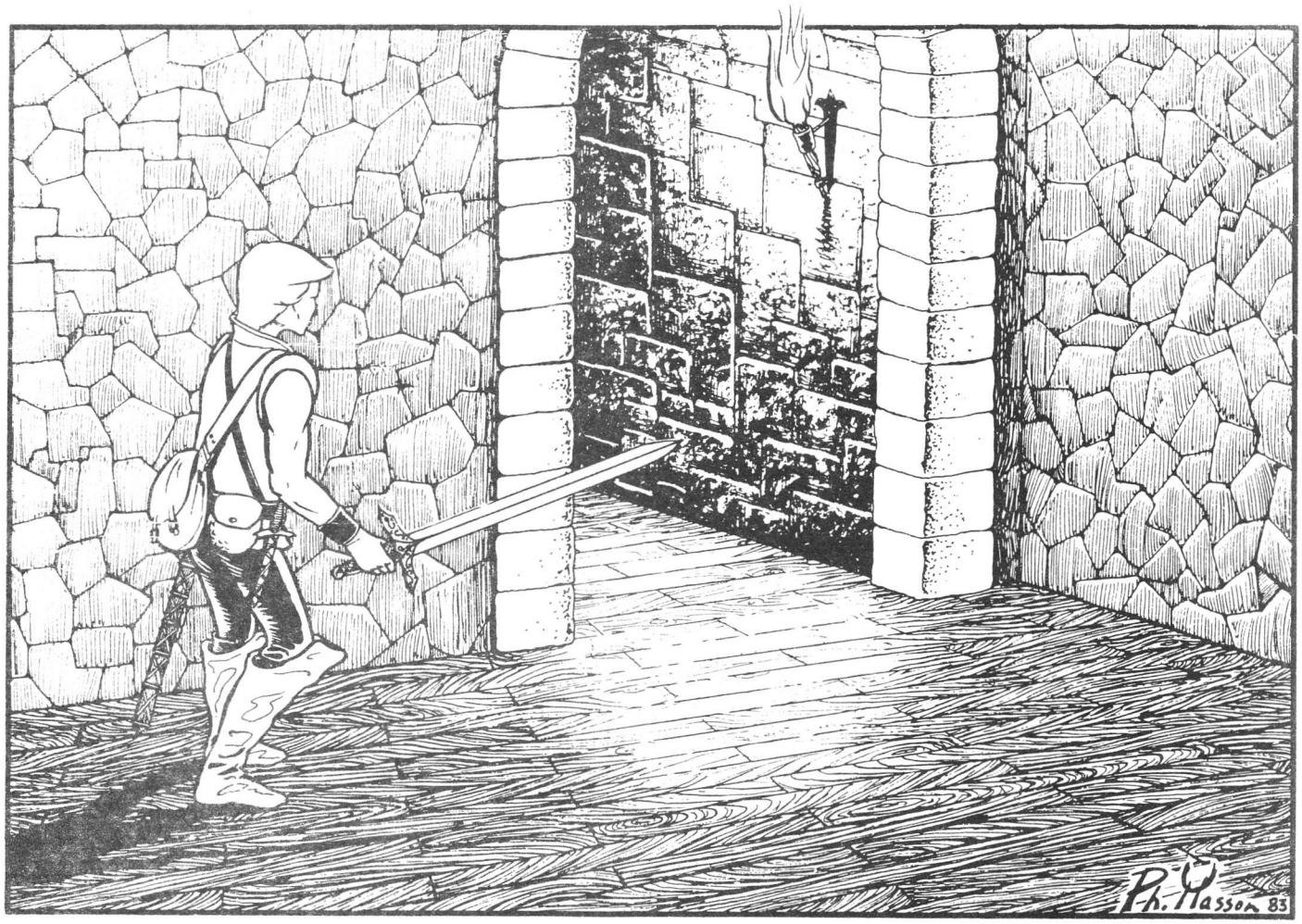
16 — FAUX, il existe des baguettes magiques utilisables par les guerriers (DMG page 122).

17 — FAUX, les bonus de sagesse augmentant le nombre de sorts s'appliquent aux clercs et aux druides (qui sont une sous-classe de clercs) mais pas aux rangers et aux paladins qui sont des guerriers.

18 — VRAI, un elfe peut surprendre 2 fois sur 3 en moyenne s'il se déplace sans armure métallique et accompagné uniquement d'elfes et de hobbits (PHB page 16).

19 — FAUX, certains objets magiques (DMG page 123) peuvent monter bien au-dessus de 18 la force de la plupart des personnages (sauf les magiciens et assimilés).

20 — VRAI, voir PHB page 32.



DES POIDS ET DES MESURES

Il existe dans AD&D une certaine confusion (pour ne pas dire une confusion certaine) au niveau des caractéristiques des sorts, surtout en ce qui concerne la différence entre 1'', 1', 10'..., du fait que 1'' prend différentes valeurs selon les cas. J'ai donc pensé qu'il serait utile d'établir une bonne fois pour toute les différentes valeurs des diverses caractéristiques des sorts, car même si l'on sait de quelle valeur il s'agit, il est toujours pénible de devoir la reconvertir en unité(s) française(s).

Un mot peut-être quant à la raison de ces différentes valeurs des mêmes symboles : lorsqu'il inventa D&D, M. Gygax jouait sur une surface divisée en hexagone (comme les wargames) d'une longueur de un inch (= 1'' = 2,54 cm). Chaque hexagone représentait à l'échelle des figurines 3 m (soit 10'), d'où la première valeur de 1 inch (= 1'') = 10'. Pour éviter le gigantisme du plan de jeu, il fut décidé qu'en terrain découvert un hexagone représenterait alors 9 m (soit 10 yards = 30'), d'où notre deuxième valeur de 1 inch. Il s'agissait, en fait au départ, d'une commodité qui fut conservée ensuite pour la description des sorts.

En ce qui concerne :

les Personnages

- taille (= height) : 1 inch = 1'' = 2,54 cm
- poids (= weight) : 1 pound = 1 lb = 0,45 kg

la Portée des sorts et armes de jet

1 '' représente
en intérieurs, 3 m (= 10 feet = 10')

en extérieurs, 9 m (= 10 yards)

les Caractéristiques des sorts

Longueur

- 1 inch = 1'' (= 10') = 3 m
- 1 foot = 1' = 0,3 m
- 1 yard = (3 feet) = 0,9 m
- 1 mile = (1760 yards) = 1,6 km

Surface

- 1 square foot = 0,092 m²
- 1 square yard = 0,836 m² (= 9 square feet)
- 1'' square = 9 m² (*)
- 1 square mile = 259 hectares

(*) A ne pas confondre avec : 1'' x 1'' square qui signifie 1 carré de 1'' de côté (c'est-à-dire de 3 m de côté). Alors que 1'' square signifie : une surface (pas forcément carrée) de 9 m²

Capacité :

- 1 cubic foot = 0,028 m³
- 1 cubic yard = 0,76 m³
- 1 '' cubic = 28 m³
- 1 gallon = 4,5 litres

Temps :

- 1 segment = 6 secondes
- 1 round = 1 minute
- 1 turn = 10 minutes

(10 segments = 1 round = 1/10 turn)

Par Fabrice SARELLI

Les tables regroupées ci-dessous vous permettront de trouver tous les renseignements indispensables sur la classe de GUERRIER. 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) et DDG pour le Livre des Dieux (Deities and Demi-Gods).

CARACTÉRISTIQUES : (PH p 22).
— Caractéristique principale : la FORCE.
— Minimum de 9 en force.
— Minimum de 7 en constitution.
— Si la force est supérieure ou égale à 16, le personnage gagne 10 % de points d'expérience en plus.
— Points de coup : 1d10, plus éventuellement bonus de constitution (1 à 4 points) jusqu'au 9e niveau. Au-delà, + 3 points de coup par niveau (pas de bonus de constitution).
— Alignements possibles : tous.
— Au 9e niveau (Seigneur), le guerrier peut établir un fief (domaine) attirer à lui un groupe d'hommes armés et lever des impôts. (PH p22 et DMG p16).

MULTI-CLASSE POSSIBLES (pour les Joueurs) : (PH p32 et 33).
— **guerrier-clerc :**
demi-elfe.
demi-orque.
— **guerrier-clerc-magicien :**
demi-elfe.
— **guerrier-magicien :**
elfe,
demi-elfe.
— **guerrier-illusionniste :**
gnome.
— **guerrier-voleur :**
nain,
elfe,
gnome,
demi-elfe,
hobbit,
demi-orque.
— **guerrier-assassin :**
demi-orque.
— **guerrier-magicien-voleur :**
elfe,
demi-elfe.

TABLES DE PROGRESSION : (PH p 22).

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Points de coups	Titre du guerrier
0-2000	1	1	Vétéran *(Veteran)*
2001-4000	2	2	Guerrier *(Warrior)*
4001-8000	3	3	Homme d'armes *(Swordsman)*
8001-18000	4	4	Héros *(Hero)*
18001-35000	5	5	Bretteur *(Swashbuckler)*
35001-70000	6	6	Myrmidon *(Myrmidon)*
70001-125000	7	7	Champion *(Champion)*
125001-250000	8	8	Superhéros *(Superhero)*
250001-500000	9	9	Seigneur *(Lord)*
500001-750000	10	9+3	Seigneur 10e niveau
750001-1000000	11	9+6	Seigneur 11e niveau

Ajouter 250000 points d'expérience nécessaires et 3 points de coup pour chaque niveau supplémentaire au-dessus du 11e.

RACES POSSIBLES POUR LE GUERRIER : (PH p14).
— Personnages Joueurs : toutes.
— Personnages Non Joueurs : toutes.
Seule la race humaine n'est pas limitée en niveau.

Niveaux Maximum :

FORCE	**≤17**	**17**	**18**
RACE			
Nain	7	8	9
Elfe	5	6	7
Gnome	5	5	6
Demi-Elfe	6	7	8
Hobbit			
*Hairfeet**	4	-	-
*Tallfellows**	4	5	6
*Stout**	4	4	5
Demi-Orque	10	10	10

* Ces données semblent contradictoires avec les limitations p 14 table II et p 15 table III. Qu'en pensez-vous ? ? ?

APPRENTISSAGE DES ARMES : (PH p 37).
— Commence avec 4 armes.
— Gagne une arme tous les 3 niveaux (4,7,10,...).
— A un malus au toucher de – 2 pour toute arme non maîtrisée.

ARMES ET ARMURES PERMISES : (PH p19).
— Armures : toutes.
— Boucliers : tous.
— Armes : (magiques ou non) : toutes.
— Huile : oui.
— Poison : suivant MD.

RUNES VOUS AIDE : le GUER

INFLUENCE DE LA FORCE : (PH p 9 et DDG p 6).

Force	Modificat° au toucher	Ajustements au dommage	Suppl. de poids en po	Chance d'ouvrir une porte	Tordre des barreaux lever des herses	Commentaires
9	normal	normal	normal	1-2/6	1 %	Force minimum pour un guerrier
10-11	normal	normal	normal	1-2		
12-13	normal	normal	+ 100	1-2	4 %	
14	normal	normal	+ 200	1-2	7 %	Maximum pour une hobbit.
15	normal	normal	+ 200	1-2	7 %	Maximum pour une gnome.
16	normal	+ 1	+ 350	1-3	10 %	Maximum pour une elfe.
17	+ 1	+ 1	+ 500	1-3	13 %	Maximum pour une naine, une demi-elfe ou un hobbit.
18	+ 1	+ 2	+ 750	1-3	16 %	
18/01-18/50	+ 1	+ 3	+ 1000	1-3	20 %	Maximum pour une humaine ou un gnome.
18/51-18/75	+ 2	+ 3	+ 1250	1-4	25 %	Maximum pour un elfe ou une demi-orque
18/76-18/90	+ 2	+ 4	+ 1500	1-4	30 %	Maximum pour un demi-elfe.
18/91-18/99	+ 2	+ 5	+ 2000	1-4 (1**)	35 %	Maximum pour un nain ou un demi-orque.
18/100	+ 3	+ 6	+ 3000	1-5/1d6 (2)	40 %	Maximum pour un humain
19*	+ 3	+ 7	+ 4500	1-7/1d8 (3)	50 %	Comme Géant des Collines.
20	+ 3	+ 8	+ 5000	1-7/1d8 (3)	60 %	Comme Géant de Pierre.
21	+ 4	+ 9	+ 6000	1-9/1d10 (4)	70 %	Comme Géant de Froid.
22	+ 4	+ 10	+ 7500	1-11/1dl2 (4)	80 %	Comme Géant de Feu.
23	+ 5	+ 11	+ 9000	1-11/1dl2 (5)	90 %	Comme Géant des Nuages.
24	+ 6	+ 12	+ 12000	1-19/1d20 (7/1d8)	100 %	Comme Géant des Tempêtes.
25	+ 7	+ 14	+ 15000	1-23/1d24 (9/1d10)	100 %	Comme Titan

* Une force de 19 ou plus ne peut s'obtenir, pour un personnage, que de manière magique (potion, souhait, ceinture...).
** Le nombre entre parenthèses est le nombre de chances sur 6 pour déterminer si un guerrier est capable de forcer une porte fermée, barrée, maintenue magiquement ou par un sort de "Wizard Lock". Une seule tentative (par porte) est possible ; si elle rate, les tentatives suivantes seront vouées à l'échec.

ARMES, principales armes utilisées par un guerrier* (PH p 35, 37 & 38).

Nom	Longueur	Espace requis	Vitesse d'arme	Prix (po)	Dommage P-M	Dommage L	Poids (po)
Haches							
de bataille	≦ 4'	4'	7	5	1-8	1-8	75
courte	≦ 1 1/2'	1'	4	1	1-6	1-4	50
Dague	≦ 15''	1'	2	2	1-4	1-3	10
Fléau	≦ 4'	6'	7	3	2-7	2-8	150
Hallebarde	≧ 5'	5'	9	9	1-10	2-12	175
Lance (cheval moyen)	12'	1'	6	6	2-7	2-12	100**
Epées							
bâtarde***	≦ 4 1/2'	≧ 4'	6	25	2-8	2-16	100
courte	≦ 2'	1'	3	8	1-6	1-8	1-8
large	≦ ≦ 3 1/2'	4'	5	10	2-8	2-7	75
longue	≦ 3 1/2'	3'	5	15	1-8	1-12	60
à 2 mains	≦ 6'		10	30	1-10	3-18	250

* Pour ne pas surcharger ce tableau, les ajustements sur C.A. n'ont pas été mis.
** Fait double dommage lors d'une charge à cheval.
*** Semblable à une épée longue si elle est utilisée à une main.

ARMES DE JET	Cadence de tir (par minute)	Portée (en 10e de pieds ou de yards) Courte	Moy.	Longue	Prix (Po)
Arcs					
composite long	2	6	12	21	100
composite court	2	5	10	18	75
long	2	7	14	21	60
court	2	5	10	15	15
Arbalètes					
légère	1	6	12	18	12
lourde	1/2	8	16	24	20

PROTECTIONS (PH p 35 & 36, DMG p 239) :

	C.A.	Prix (po)	Poids (Po)	Mouvement de base
Boucliers				
petit	+ 1	10	50	–
large	+ 1	15	100	–
Armures				
cuir normal	8	5	150	12''
cuir rembourré	8	4	100	9''
cuir clouté	7	15	200	9''
armure d'anneaux	7	30	250	9''
armure d'écailles	6	45	400	6''
cotte de mailles	5	75	≧ 300	9''
armure d'éclisses	4	80	400	6''
armure de bandes	4	90	350	9''
armure de plates	3	400	450	6''

SILENE (II)

par Fabienne Leclerc

Je ne pouvais rien faire, je n'arrivai pas à croire ce que je voyais, je voulais fuir et rester à la fois. Je pus malgré tout soutenir son regard. Cela dura longtemps comme s'il voulait me laisser le temps de me calmer, de ne plus avoir peur de lui ; ses yeux semblaient sourire doucement et cette douceur me fit du bien. Je me redressai doucement, un peu honteux de mon attitude avachie devant lui. Mon mouvement ne l'effraya aucunement, il restait là, immobile dans sa superbe fierté. Je m'entendis prononcer, avec effarement, « Bonjour ». Ma parole ! Je devenais fou, voilà que je parlais à un cheval à présent ! Ma raison fut presque sur le point de vaciller quand il me répondit « Bonjour ! Il y a longtemps que je te cherche ». Sa voix était profonde et aucun de ses muscles n'avait bougé. D'où venait la voix ? Etait-ce avec mes oreilles ou avec ma tête que je l'entendais ? Qu'est-ce qui m'arrivait ? Jamais je n'avais désiré rencontrer d'animal fantastique, tout ce que je voulais, c'était retrouver Silène.

— « Tu le retrouveras, me dit-il, mais il faut d'abord que tu me suives. »

Je me dis qu'il était inutile de raisonner, que la situation me dépassait, qu'un simple mortel comme moi ne devait pas essayer de rivaliser avec le surnaturel parce que ce qui m'arrivait ne pouvait être que surnaturel. Quand il me demanda de le suivre, malgré tout mon cœur parla, je ne pouvais pas abandonner Silène comme ça simplement parce que quelque génie sorti de la légende venait de me parler. Non, je ne pouvais pas. Il entendit cela aussi car il me dit : « Tu retrouveras Silène, je te le promets, mais d'abord, viens avec moi. »

Je le vis alors plier les genoux et s'abaisser devant moi pour que je puisse aisément grimper sur son dos. Je me levai alors doucement et sans même prendre le temps de rassembler mes affaires, je m'approchai de lui. je ne sais pourquoi, je me sentais ému et heureux à en pleurer. Fasse le ciel que Silène ne sache jamais cela, je pensais qu'il pouvait bien attendre un peu. Je montai sur le dos de l'animal, m'installai entre ses deux ailes et fermai les yeux, savourant les secondes exquises qui précèdent l'inconnu. Je me sentis tout à coup soulevé et emporté à une vitesse folle, le cheval galopait à perdre haleine à travers la campagne, je ne pouvais rien distinguer du paysage, je ne sentais rien que le vent dans mon corps qui me transperçait, l'animal bondissait toujours.

Il me semble que nous avons chevauché ainsi pendant des heures. Enfin nous sommes arrivés au bord d'une immense falaise surplombant la mer. Je ne savais absolument plus où j'étais. Je jouissais de l'aventure et de la beauté qui m'entouraient. Le soleil pointait à l'horizon et embrasait l'eau, le ciel, la crinière du cheval qui me portait, si bien qu'il me semblait être moi-même une flamme au milieu d'un brasier. L'animal s'était arrêté pour reprendre son souffle et reposer ses membres, mais comme pénétré aussi par une profonde émotion, devant l'étendue de tant de beauté.

J'entendis à nouveau sa voix chaude et douce : « Tu vas franchir maintenant les limites de l'inconnu, et tu vas voir ce qu'aucun mortel ne verra jamais. » Sur ces mots il s'envola ; j'étais au-dessus de l'eau comme un terrible oiseau fantastique, oubliant tout du monde, tout, y compris Silène.

J'imagine qu'il parcourut ainsi des lieues et des lieues, toujours au-dessus de l'eau. Je n'avais plus froid, il y avait un soleil ici qui me réchauffait le cœur ; j'étais l'animal, le ciel, la lumière, l'eau, le vent, le soleil. Je fermais les yeux, me laissant aller à mon extase, quand je les rouvris, nous étions en vue d'une terre, je la voyais au loin, rutilante comme un joyau, dorée comme une orange. Il me semblait que le temps n'était pas passé depuis la minute où j'étais monté sur son dos. Quand il se posa sur le sol, je ne sentis rien, on eût dit une plume abandonnée tout à coup par le vent et qui se laissait choir.

— « Nous sommes presque arrivés », me dit-il.

La nature autour de nous était magnifique et baignée du soleil le plus doux. Des arbres étaient couverts de fruits étranges tels que je n'en avais jamais vus. Tout était d'une beauté irréelle. L'animal s'approcha lentement d'un ruisseau et but. Il dressa la tête tout à coup comme s'il percevait quelque appel, ses naseaux frémirent, il poussa un hennissement et repartit dans un galop fou. Je me laissai aller à la course comme on se laisse aller au sommeil. Enfin il s'arrêta et se coucha ; je compris qu'il fallait que je descende. Nous étions sur une grande route qui partait au loin devant moi. « Tu dois marcher, me dit-il, jusqu'à ce que tu trouves la porte, entre, tout de suite après tu sauras te diriger. » Je n'eus pas le temps de poser des questions, il repartit et bientôt s'envola, disparaissant dans le ciel comme un rêve s'évanouit au petit matin. Je regardais autour de moi, de part et d'autre de la route poussait un gigantesque champ de blé dont les gerbes blondes brillaient comme de l'or.

Je me sentais un peu désespéré, réalisant tout à coup que je ne savais plus où j'étais et que Silène était seul. Le souvenir de l'animal qui m'avait transporté me fit faire le premier pas et je me mis à marcher sur la longue route blanche. J'avais l'impression que cela faisait des siècles que je marchais comme ça, écrasé par le soleil. Derrière moi la route, devant moi la route, de part et d'autre le blé. J'avais l'impression d'une mauvaise plaisanterie, je regrettais de m'être laissé distraire. J'étais perdu dans mes pensées quand loin devant moi se dressa une porte, une minute avant j'aurais pu le jurer, elle n'y était pas. Je la voyais toute petite au bout du chemin, elle brillait sous le soleil comme un diamant. Je pressais le pas, courant presque, pour l'atteindre plus vite et je la voyais grandir,

grandir, devenir gigantesque, se perdre dans les cieux tellement sa hauteur dépassait ce que l'on pouvait imaginer. Je ne sais pendant combien de temps je courus ainsi, mais quand j'arrivai au pied des grilles je m'effondrai épuisé, à bout de souffle. Quand j'eus repris mes esprits, je me remis sur mes jambes et j'observai bouche bée l'œuvre sublime qui se trouvait devant moi. C'était une immense grille en fer forgé faite d'un métal noir inconnu et incrusté de milliers de perles bleues et blanches qui brillaient. Je la contemplais sans bouger, respirant avec difficulté, tant cette masse m'écrasait. Comme dans un brouillard, les paroles du cheval me revinrent à l'esprit : « Entre tout de suite, tu sauras te diriger ». Oh oui, comme je voulais entrer. J'étais comme un enfant que l'on met pour la première fois devant le feu, j'avançai la main jusqu'à ce qu'elle touche la porte. Je perdis le souffle et reculai lentement tandis que devant moi les grilles s'ouvraient dans le plus parfait silence ; de l'autre côté s'étendait une route semblable à celle que j'allais quitter. La gorge nouée, je franchis les deux battants de fer forgé tandis qu'ils se refermaient derrière moi. Je n'avais plus qu'à marcher droit devant jusqu'à ce que j'arrive à quelque chose, ou que je n'arrive à rien j'avoue qu'à ce moment-là, peu m'importait ce qui pouvait m'arriver, j'étais sans doute dans un monde où la raison n'avait plus sa place.

Je ne comprenais pas quelle épreuve on voulait me faire subir, je marchais depuis des heures et je n'avais rien trouvé, je ne trouverais rien, j'en étais persuadé ; tout cela était le piège de quelque mage qui avait un intérêt à ce que je ne retrouve pas Silène. A quoi bon marcher encore, je me maudissais, jamais je n'aurais dû monter sur ce cheval du diable, j'aurais dû fuir ou me battre avec lui. Au lieu de cela, j'avais pris du plaisir à voyager avec lui, le trouvant même aimable et rassurant. Mais j'étais fou , j'étais tombé dans un piège grossier, je n'avais plus qu'à me laisser mourir ici de faim ou d'épuisement en priant une dernière fois les Dieux pour que Silène s'en sorte et qu'il ne me regrette pas. Mes genoux plièrent sous moi, je pris ma tête dans mes mains, abattu par le désespoir. Quand j'ouvris à nouveau les yeux tout était trouble autour de moi et je ne reconnaissais rien ; il n'y avait plus de route, il n'y avait plus de champ, il n'y avait plus de soleil, il y avait une immense salle dallée de marbre noir, une immense salle vide avec tout au fond deux grands trônes étincelants. Je chassai d'un geste rapide les larmes qui me brûlaient et m'empêchaient de voir.

Je me redressai lentement et m'approchai. Le bruit de mes pas résonnait. Plus j'avançais, plus mon cœur et ma gorge se serraient ; pourtant, pas une seconde il ne me serait venu à l'idée de fuir — je voulais voir, je voulais mieux voir "qui" était là. La salle devait faire des dizaines de mètres de long. Je voyais maintenant mieux, de mieux en mieux, je n'arrivais pas malgré ma stupeur et mon angoisse à m'arrêter, je sentais mon cœur accélérer sa course. Mes yeux ne pouvaient se détacher de ce spectacle hallucinant, je me sentais porté par une force contre laquelle je ne pouvais rien ; quand j'arrivai au pied des marches qui précédaient les trônes, je me prosternai comme poussé par un étrange pressentiment.

L'ordre me fut bientôt donné de me redresser. J'obéis et j'aurais même accepté je crois à ce moment la mort de Silène pourvu que l'on me permît de me souvenir de ce qui se trouvait devant moi.

Sur le trône de droite, il y avait un cheval à tête d'homme. Son corps ressemblait à celui qui m'avait transporté mais sa tête était bien celle d'un homme, un homme dont les yeux noirs me pénétraient et peut-être me souriaient. Mais pour aussi étrange qu'il fut, ce n'était pas lui qui me fascinait le plus. Sur le trône de gauche se tenait la créature la plus étonnante et cependant la plus belle que je n'aie jamais vue. Elle, je dis elle parce que comment dire autrement, elle avait un immense corps de serpent, qui s'enroulait et se déroulait doucement, et dont les couleurs changeaient à volonté, m'éblouissant même à certains moments, mais surtout elle avait un visage de femme, un visage que jamais je ne pourrai oublier, qu'aucune magie ne pourra effacer de ma mémoire tant il s'y est gravé avec force. Jamais femme ne fut plus belle et ne sera, je le crois, plus belle à mes yeux. Une masse de cheveux noirs se répandait autour d'elle, n'atteignant pas la longueur de son corps, mais presque. Ses yeux étaient comme deux lacs dans lesquels j'aurais voulu me noyer, sa bouche ne souriait pas, mais elle était douce. Je me sentais la faiblesse devant la puissance, la laideur devant la beauté, je réalisais tout à coup que j'étais sale et fatigué et que je devais fournir une bien piètre image de moi-même.

C'est elle qui me parla :

— « Je suis heureuse que tu sois venu. » Je ne pus m'empêcher de plier le genou et de courber la tête ; elle ajouta :

— « Relève-toi, tu n'as pas à te prosterner devant nous. Assieds-toi. »

Je me demandai bien où il fallait que je m'assoie ; la salle auparavant m'avait semblée vide. Je vis cependant un siège juste derrière moi ; je m'assis, heureux de pouvoir prendre quelque repos et de me trouver dans cette situation fantastique. La femme, je ne peux que l'appeler ainsi, reprit la parole :

— « Nous savons que tu es à la recherche de Silène et c'est pour cela que Pégase, le messager avec lequel tu es parvenu jusqu'ici, est allé au devant de toi. Ce que je vais te dire, tu ne vas pas le croire, du moins dans un premier temps, mais essaie, quoi que tu puisses entendre qui te révoltera, de contenir ta colère ; je ne supporte pas et trouve ridicule la colère des hommes. »

J'avais beau la trouver superbe, je ne peux nier que son mépris me vexa profondément ; quoiqu'il en soit, je ne dis rien et m'apprêtai à l'écouter avec malgré tout quelques inquiétudes. Elle reprit après un long silence comme si elle se recueillait ou qu'elle écoutait mes pensées.

— « Quand, pour la première fois, tu as vu Silène, il y a très peu de temps qu'il venait d'arriver dans la région, quelques mois seulement. L'homme que tu as connu alors n'était plus tout à fait ce qu'il avait tendance à être vraiment. »

Ses paroles m'intriguèrent. J'avais souvent interrogé Silène sur son passé, moi qui ne lui avait rien caché, jamais je n'avais pu savoir qui il avait été. Chaque fois il éludait mes questions et je croyais voir dans ses yeux une immense douleur mais quelquefois aussi une immense colère.

— « Silène, par je ne sais quel hasard ou quel bon sens, continuait-elle, nous porta un jour ses croyances. »

Je fus foudroyé par sa déclaration, mon sang se glaça, mes muscles se firent durs comme du chêne, mes pensées se troublèrent violemment et un vertige me prit faisant tout tourner et vaciller autour de moi. Enfin vraiment, je réalisai que j'étais face à deux divinités qui me parlaient,

que je ne devais même plus me trouver dans un plan matériel. J'avais du mal à raisonner, c'était comme quand l'on apprend que quelqu'un est mort et que l'on ne peut pas le croire parce que notre esprit est trop petit pour réaliser. Ma stupéfaction n'eut l'air d'émouvoir personne, il fallut que je fasse un gros effort pour continuer à écouter ce qu'elle me disait.

— « Nous savions que Silène aurait pu facilement pencher vers les terribles forces du Mal contre lesquelles nous menons un combat sans relâche. Aussi, nous sommes-nous plus particulièrement intéressés à lui et avec encore plus d'attention quand son esprit fut séduit par la magie. Nous lui permîmes de faire ses premières preuves, sans jamais lui montrer qu'il nous devait tout : les hommes sont tellement fiers... Cependant un jour, notre attention, endormie par sa conduite irréprochable, se relâcha. Nous menions en ce temps-là de grandes guerres contre les forces du Feu et la victoire ne fut pas aisée. »

J'étais à la fois sans voix à l'écoute de son récit mais aussi de plus en plus prêt à me mettre en colère malgré sa mise en garde, son discours à propos de Silène m'irritait. Je sentis aussitôt que mon irritation lui déplut car son regard se fit sombre et menaçant. J'essayai sans beaucoup de conviction malgré tout de calmer mes esprits. Elle reprit cependant avec calme :

— « L'un de nos messagers nous apprit que Silène, attiré irrésistiblement vers les forces du Mal, entreprenait des travaux dont le but était, s'il avait pu les mener à terme, de convertir peu à peu les êtres se trouvant autour de lui et de tous ceux qu'il rencontrerait sans que nous-mêmes, Puissances du Bien, puissions faire quoi que ce soit. Alertés, nous l'avons alors étroitement surveillé. Il était loin d'avoir mis au point ses formules et nous pouvions facilement encore grâce à notre pouvoir l'arrêter n'importe quand dans son entreprise. Tu penses que nous sommes cruels ? ». C'était bien ce que je pensais. « Tu n'as pas à juger la cruauté des Dieux, nous sommes et dirigeons ! Réjouis-toi d'entendre battre ton cœur. »

« Nous nous aperçumes vite que Silène ne possédait pas les connaissances suffisantes pour mener à bien cette tâche. Il décida alors de partir à la recherche d'Apranis, un mage dont la puissance et le savoir était ô combien ! supérieur à celui de Silène. Apranis habitait alors dans les Montagnes Noires, forteresse du Mal que nous n'arrivions pas à détruire. Oui, tu as raison ! nous avons décidé de nous servir de la sottise de ton ami pour anéantir Apranis en espérant que nous pourrions malgré tout sauver Silène ; son cœur n'est pas totalement corrompu, du moins je veux le croire et peut-être abandonnera-t-il un jour sa volonté de puissance.

Nous le suivîmes donc dans son voyage difficile, les Montagnes Noires sont le repaire d'un froid cruel et celui-ci faillit plusieurs fois avoir raison de lui. Apranis accueillit Silène, et là, nous comprîmes qu'il était tombé dans un piège grossier. Apranis est mille fois plus intelligent et rusé que Silène, et il aurait pu, grâce à ses travaux débutants, facilement mettre au point la formule qui lui aurait permis de servir le Mal et de se rendre maître d'une grande partie du Monde. Après s'être servi de ton ami, il l'aurait tout simplement éliminé. Heureusement pour nous, sa méfiance n'était pas en éveil à ce moment-là, et nous pûmes aisément intervenir. Silène fut sauvé et les forces d'Apranis considérablement réduites mais nous ne pouvions pas le détruire lui.

Silène sut nous remercier et nous l'avons alors épargné sans lui infliger d'autres châtiments que de l'envoyer à des lieues de l'endroit où il était né en lui imposant une règle de vie à laquelle il s'est conformé pendant longtemps. »

Je me sentais mal à l'aise sur mon fauteuil, le récit de cette créature me semblait bien entendu incroyable, et elle avait un tel mépris envers les hommes que j'avais du mal à la trouver tout à fait belle. Il y eut un long silence pendant lequel le temps sembla se suspendre. Je n'osais faire le moindre mouvement de peur de les importuner. J'observais cependant l'homme, j'ai quelques scrupules à l'appeler ainsi ; je l'observai donc et je le vis dans une grande concentration comme s'il écoutait quelque chose et qu'il y répondait de temps en temps. La femme reprit enfin la parole pour dire :

— « Nous avons suffisamment parlé pour aujourd'hui, tu vas te reposer et penser à ce que tu viens d'entendre. Tu reviendras quand nous te convoquerons. Tu peux aller. »

Tout ce dont je me souviens est la sensation d'avoir sombré dans un profond sommeil, et lorsque je m'éveillai, j'étais à la même place, comme si le temps n'était pas passé. L'Etrange Créature était toujours devant moi, mais seule cette fois.

— « Tu as dormi longtemps, me dit-elle, tu pourras mieux écouter la suite de mon récit. »

Il est vrai que je me sentais reposé, tellement que j'avais presque oublié pourquoi je me trouvais là. Cependant, la crainte me reprit, mais je ne posai pas de question et la laissai parler.

« — Silène a résisté longtemps, et nous nous réjouissons de son succès, et puis tu l'as rencontré et tu es presque à l'origine de sa rechute. Ne te tourmente pas, je pense que même sans toi, un jour ou l'autre, cela serait arrivé. Tu aimes l'argent, les plaisirs, les risques, et plusieurs fois tu as réussi à entraîner Silène dans tes aventures et dans tes nuits folles, et si lui-même ne buvait pas de vin, cela ne l'empêchait pas une fois que tu étais saôul de rencontrer des gens et de parler avec eux. Et c'est ainsi qu'un jour, alors que tu roulais sous la table, il pactisa encore une fois avec le Mal.

Après cette nuit-là, tu le vis de moins en moins, il devenait mystérieux, il refusait même ta visite prétextant une quelconque maladie, jusqu'au moment où il t'a fait parvenir ce message qui t'a inquiété. Nous savons où se trouve Silène, et ce qu'il fait, et nous pourrions le sauver encore, mais les hommes comme lui n'en valent pas la peine. Il n'a pas su saisir la chance que nous lui avons donnée.

Cependant, si toi tu veux le sauver, nous t'aiderons à le retrouver. Peut-être que le mal n'est pas encore tout à fait enraciné en lui, et tu es peut-être le moyen de lui faire entendre raison. Je ne te cache pas que l'entreprise sera dangereuse, que tu risques d'échouer, et que nous ne pourrions rien faire sinon éliminer Silène pour qu'il ne nuise plus.

Mais je souhaite que tu réussisses. »

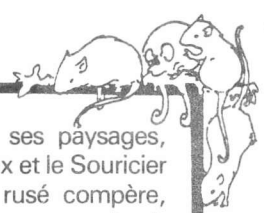
(A SUIVRE)

Lorsqu'on joue à un jeu de rôle, il est utile, voire nécessaire de posséder une certaine culture de base. La littérature romanesque est un véritable réservoir d'inspiration permettant aux joueurs, comme aux maîtres de jeu, de parfaire leur approche des différents univers que les jeux de rôle investissent. Le but de ce genre de jeu consistant à ETRE un personnage et par conséquent à se comporter comme lui en toutes circonstances, il est important que le maître de jeu ait une vision très précise de l'environnement dans lequel il va faire évoluer ses joueurs, afin de leur donner une description cohérente et foisonnante d'images irréelles et magnifiques. Les joueurs joueront d'autant mieux leurs personnages qu'ils connaîtront bien la façon dont certains héros se sont eux-mêmes comportés dans des circonstances proches de celles qu'ils rencontreront. Ils se rendront compte aussi que ce qui animent la grande majorité de ces héros, ce n'est pas uniquement la recherche de la puissance et de la richesse, mais souvent aussi l'accomplissement d'un destin ou l'atteinte d'un idéal.

FRITZ LEIBER :

LE CYCLE DES ÉPÉES

Par Dominique BALCZESAK



Né le 24 décembre 1910 à Chicago, **Fritz Leiber** est depuis 40 ans, un écrivain dont les œuvres ont été par 13 fois couronnées par des prix aussi prestigieux que le "Hugo" ou le "Nebula", par exemple. Il ne jouit malheureusement pas encore auprès du public français de l'estime qui lui est accordé aux Etats-Unis où il est considéré, et ce n'est que justice, comme l'un des plus grands auteurs de fantastique et de science-fiction.

Sa vie et sa formation sont pleines de détours inattendus. Fils de deux acteurs pétris de Shakespeare il passa une bonne partie de sa jeunesse dans les milieux du théâtre, il fit ensuite des études supérieures de psychologie et physiologie avant de se tourner vers la théologie et le grand séminaire qu'il abandonna, pour devenir acteur dans la troupe de son père. Il fut aussi professeur d'art dramatique et rédacteur en chef d'un magazine de vulgarisation scientifique. Ce n'est qu'en 1939, qu'il vendit son premier récit et songea à devenir écrivain.

Sa production littéraire est à l'image de sa personnalité aux multiples talents : éclectique . Y alternent en effet des histoires de fantastique pur, des romans à forte plausibilité scientifique (genre que les américains dénomment "Hard Science"), des récits de fiction spéculative et aussi des nouvelles de "Sword and Sorcery" (Epée et Sorcellerie) expression qu'on lui attribue et qui est aujourd'hui, l'un des noms donnés à l'épopée fantastique.

Les nouvelles qu'il commença à réunir en 1957 en un recueil célèbre, **"Le Cycle des Epées"**, font de Fritz Leiber le fondateur de l'épopée fantastique moderne. Le cycle complet tel qu'il a été ordonné par lui en 1970, comprend les six volumes suivants, réédités en France par les éditions Temps Futurs :

1 — Epées et Démons,
2 — Epées et Mort,
3 — Epées et Brumes,
4 — Epées et Sorciers,
5 — Royaume de Lankhmar,
6 — Magie des Glaces (en cours de parution).

Depuis août 1939, date à laquelle les deux héros du Cycle des Epées partirent pour la première fois en aventure, quelques dizaines de nouvelles ont fait découvrir aux lecteurs le monde de Newhon avec ses villes et ses paysages, Fafhrd le géant roux et le Souricier Gris son agile et rusé compère, personnages riches en demi-teintes qui vivent leurs aventures pour la fortune qu'elles devraient leur rapporter (devraient car celle-ci leur échappe régulièrement), mais surtout pour le plaisir qu'ils y prennent, héros par accident et parfois pour la beauté du geste.

Les joueurs de jeux de rôle ne manqueront pas de reconnaître en ces deux personnages des archétypes des aventuriers aux destinées desquels ils président. Leurs aventures font souvent sourire et leurs larçins prennent l'allure d'excellents canulars.
Guidés par des Mentors qui les amènent à accomplir mille missions à l'issue incertaine, ils évoluent dans le monde de Nehwon, véritable kaléidoscope de paysages et sociétés étranges, avec l'aisance et la témérité qui est le propre de ceux qui aiment la vie.

C'est dans Lankhmar, cette attirante métropole du monde civilisé que ces héros ont établi leur quartier général. Dans cette capitale, exemple pittoresque et vivant de ce que peut être une ville dans un jeu de rôle, on trouve entre autre, une institution mystérieuse et nulle part ailleurs aussi bien décrite : la Guilde des Voleurs.

Fafhrd et le Souricier Gris : Des aventuriers exemplaires.

Leurs aventures sont à l'image même de la vie : fort diverses. Elles passent tour à tour du merveilleux au grotesque, de l'épouvante à la farce, de la tragédie la plus grave à la comédie la plus folle et cela ne va pas sans honneur ni trivialité. Ils naviguent allègrement du champ de leurs exploits à la taverne de l'Anguille d'Argent où ils festoyent et s'insultent avec truculence.

Ils ne sont pas des personnages stéréotypés mais au contraire des personnalités complexes qui ont une origine déterminée d'où ils tirent les grands traits de leur caractère et leurs tendances naturelles.

Fafhrd qui vient des Déserts Froids du Nord présente un aspect physique, une grande taille élancée et des bras puissants, qui suggèrent la vie sauvage. Il aime l'espace et se sent mal à l'aise dans les villes tout en ayant un grand penchant pour les tavernes et les combats de rue. Redoutable combattant, son entraînement de scalde-chanteur lui permet aussi d'exceller dans l'art du ménestrel. Son origine nomade explique son don pour les langues et son absence de xénophobie.

Le Souricier Gris quand à lui, est sorti des faubourgs de Lankhmar. Sa stature d'enfant que l'on aurait fort de sous-estimer, cache des membres secs et nerveux, dénotant l'homme habitué aux combats de rue et aux rixes des tavernes. Ses manières cajoleuses et son don à inspirer confiance, ses mains d'escamoteurs et ses redoutables qualités d'escrimeurs en font un voleur habile et sage, à la nature nourrie de haine et d'envie. Il s'intéresse à la magie contrairement à son camarade, mais son passé d'apprenti sorcier a su lui apprendre à être prudent en cette matière.

Ces deux frères d'aventures ont une personnalité de bon vivant. Ils partagent le même goût pour la vie qu'ils mordent à pleines dents : ils boivent, festoyent, braillent, volent, jouent, courent les filles. Tolérants à tous points de vue, ils ne répondent jamais aux appels de la haine et ne tirent l'épée que pour eux seuls. Leur personnalité est si riche et si attachante que même la Mort finit par prendre un plaisir extrême à les voir déjouer ses brillantes improvisations et, belle joueuse, elle finit par considérer qu'il n'est que justice de laisser vivre des aventuriers plus malins qu'elle.
En jouant son personnage, un bon joueur peut lui donner, en s'inspirant des créations de Fritz Leiber, une stature et une personnalité si fascinantes que le meneur de jeu, à l'instar de la Mort, n'agira jamais sous l'impulsion de la colère ou par esprit de vengeance et laissera des chances aux aventuriers qui jouent si bien le jeu.

Sheelba-au-visage-aveugle et Ningauble-aux-sept-yeux : Des mentors facétieux.

Créés pour intriguer les aventuriers et leur permettre d'exercer leurs talents, ce sont des Mentors ès sorcellerie, des tuteurs surnaturels qui confient à Fafhrd et au Souricier Gris de nombreuses missions.
Sheelba par exemple, demande au Souricier Gris de la servir toute sa vie durant, d'exécuter ses ordres légitimes en promettant toutefois, de ne pas faire appel à ses services plus d'une fois par an et de ne pas prendre plus de trois lunes sur treize de son temps.
Il semble qu'ils ne soit pas possible de ne pas tenir compte des convocations de son mentor car il dispose du pouvoir de traquer les récalcitrants. Les tâches qu'il impose peuvent être relativement faciles comme rapporter des ragots d'une manière agréable, ou moins faciles et plus désagréables, comme dérober dans cinq bibliothèques très éloignées les unes des autres, cinq exemplaires du même livre magique, et même parfois très dures, comme tuer un dragon.

En retour, les Mentors n'accordent pas grand chose, mais si la fantaisie leur en prend, ils peuvent prévenir d'un danger imminent en envoyant un animal, donner des conseils ou, pour le temps d'une mission, fournir une potion ou un objet magique (le Manteau d'Invisibilité ou le Bandeau de la Vision Vraie par exemple). Il leur arrive même de montrer des "trucs", comme celui qui protège des éclairs magiques, et d'enseigner des incantations.
Accessoirement, ils peuvent aussi servir de guide pour les voyages spatio-temporels et intercosmiques, car lorsque les aventuriers pénètrent dans un autre monde, ils s'éveillent dotés des connaissances, du souvenir et du langage nécessaires tout en ne gardant de leur monde d'origine qu'une mémoire proche du rêve.
La présence de tels Mentors dans le monde du jeu offre aux joueurs, comme aux meneurs de jeu, des opportunités de lancer des aventures et d'amortir le choc des réalités. Elle confère aussi une continuité et une cohérence à des événements qui, sans elle, seraient parfois difficiles à justifier.

Nehwon : Un monde propice à l'aventure.

En lisant le Cycle des Epées, on se surprend à envier les deux héros de pouvoir vivre dans un monde aussi riche d'images mais, surtout, c'est la ville de Lankhmar qui est la plus attirante.

Lankhmar l'Antique, la plus vieille et la plus civilisée des Cités du monde de Nehwon.

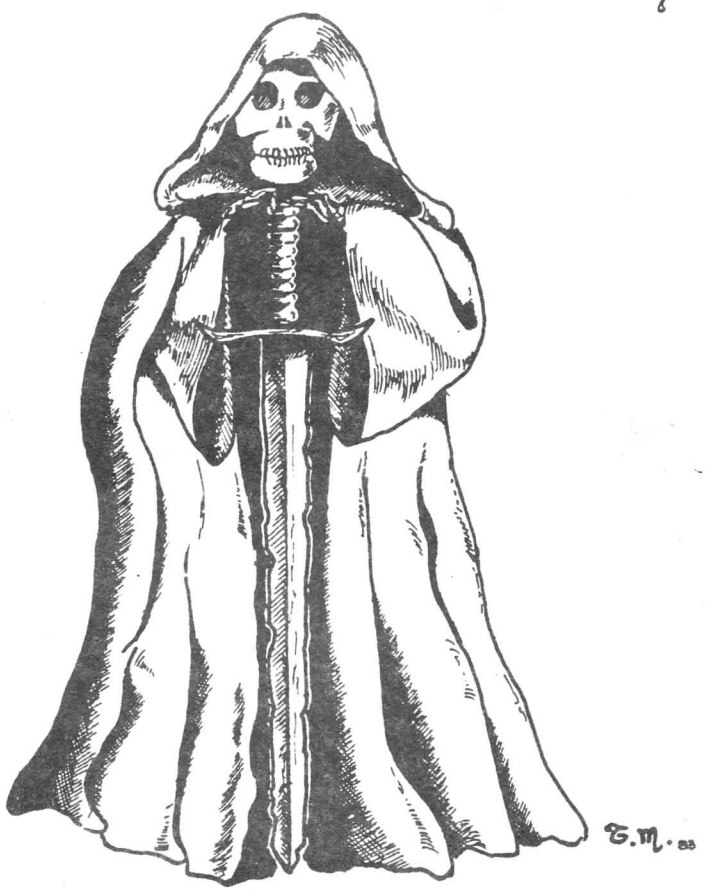
Lankhmar l'Impérissable, tapie à l'embouchure ensablée du fleuve Hlal, entre les champs de céréales, le Grand Marais Salé et la Mer Intérieure.

Lankhmar la Cité des Septs Fois Vingt Mille Fumées, constamment recouverte d'une énorme calotte de fumée et enveloppée le soir d'un linceul de brouillard dû au voisinage du Grand Marais Salé.

Lankhmar la Magnifique avec ses innombrables rues et ruelles pavées aux noms évocateurs. la rue aux occasions, la rue des Tissrands, la rue des Penseurs... ; ses monuments magnifiques : le Palais de l'Arc-en-Ciel, résidence du Suzerain ; ses places, comme la Place des Sombres Délices, lieu de méditation des philosophes car la nuit, la règle de l'obscurité lui est imposée de tradition immémoriale.

Lankhmar la Cité de la Toge Noire, adorant deux sortes de dieux : les dieux *de* Lankhmar, protecteurs de la Cité, qui ne se manifestent que lorsqu'elle est en péril et encore pas toujours, sàuvant Lankhmar en détruisant non ses ennemis mais ses habitants et les dieux *dans* Lankhmar pour lesquels une foule de prêtres, de magiciens, de sorciers accourent des quatre coins du pays et du monde pour leur assurer l'immortalité en achetant ou en construisant de nombreux temples plus fastueux les uns que les autres.

Lankhmar la Fascinante, ville démoniaque, ville de l'ivrognerie, de la luxure et de toutes les corruptions, avec ses lieux louches, comme la taverne de l'Anguille d'Argent qui retentit du son des voix, du bruit que font les chopes que l'on repose sur les tables, du rire des femmes..., quartier général des deux aventuriers ; le Parc des Sombres Délices dont les bosquets d'arbres odoriférants sont taillés en tonnelle pour servir de lieu de rendez-vous ; l'immense Maison des Voleurs, repaire des



tireurs au flanc d'habileté prodigieuse, de voleurs à la tire sans égaux, de trancheurs de bourses sans rivaux, de crocheteurs de génie, de forbans extraordinaires.

Lankhmar la Toujours Réveillée, dont la vie nocturne est aussi vivante et beaucoup plus palpitante et dangereuse que la vie diurne. La plus grande partie de la population nocturne : les vendeurs de drogue et de boissons fortes, les filles de joie, les hors-la-loi, les entremetteurs, les espions, les souteneurs et autres malfrats, prend son petit déjeuner où la majorité de la population diurne attaque le diner.

Mais, il est encore beaucoup d'autres endroits à visiter comme :

Ilthmar la Sinistre, ville peuplée de pirates et de brigands, avec ses petites auberges pleines d'embûches et ses innombrables représentations de son dieu Rat...

Le Pays qui Coule, grande étendue caillouteuse et fumante quand il fait chaud, qui sombre périodiquement en faisant communiquer la Mer d'Orient et la Mer Intérieure...

Le Royaume de Quarmall, monde étouffant, dédale de labyrinthes souterrains bercé par le chant des ventilateurs et le doux piétinement des esclaves...

Les Déserts Froids, patrie de Fafhrd dans laquelle la rigidité de la Glace, celle de la morale et celle de la pensée ne font qu'un. Etendue montagneuse et désertique, repaire des hordes de Gnomes des Glaces...

Et tous ceux qu'il serait trop long de citer encore...

Quel aventurier normalement constitué saurait se satisfaire d'un monde moins évocateur que celui de Nehwon ?

Quel meneur de jeu ne trouverait pas au détours de chaque description une mine d'idées enthousiasmantes pour construire un monde aussi cohérent, varié et étrange ?

La Guilde des Voleurs.

Au travers des aventures de Fafhrd et du Souricier Gris, Fritz Leiber décrit avec minutie cette institution qui organise et réglemente le métier de voleur, institution dont l'origine est extrêmement lointaine et l'existence très répandue dans toutes les sociétés reposant ouvertement ou non sur l'exploitation, voire l'esclavage de certains hommes et se caractérisant par un despotisme écrasant.
Au départ, elle fut sans doute l'arme du pauvre et du démuni : le seul moyen de se défendre dans une société où la justice est celle des puissants et de leurs salles de torture. Par la suite, l'avidité de certains de ses chefs en fit une organisation spécialisée dans le vol, le racket, la contrebande, etc. L'expansion de son "commerce" en fit une institution aux pouvoirs égaux à ceux des suzerains des différents pays dans lesquels elle est installée, de telle sorte qu'elle fait payer au décuple toutes les attaques dont elle peut faire l'objet.

La Guilde professe une morale de fer, si bien qu'aucun voleur ne se prend pour un criminel et d'ailleurs, la Guilde a toujours été hostile aux voleurs à la petite semaine.
Elle exige une obéissance absolue de la part de tous ceux qui veulent exercer le métier de voleur sur le territoire qu'elle contrôle. Les infractions au règlement sont punies de façon sévère par un Jury de Voleurs et la peine infligée pour l'exercice du métier en franc-tireur dans les limites de l'enceinte de la ville où elle est installée et dans un certain rayon autour, est purement et simplement la mort, après torture si possible.
En retour, la Guilde défend ses membres envers et contre tout et les assure du quasi monopole de leurs activités.

Les exigences de la Guilde sont précises et rigoureuses :
— elle impose à tous les voleurs exerçants sur son territoire une cotisation sous forme d'une partie de leur butin.
— elle fait passer son existence avant les liens familiaux, avant les liens les plus humains.
— elle exige que tous ses membres soient de sexe masculin. La Guilde est, en effet, une institution fermée aux femmes. Le seul rôle qu'elle accepte de leur faire jouer est celui d'appâts pour détourner l'attention ou dans un but analogue et encore sont-elles pour cela louées à la demi-heure à la Guilde des Putains.
C'est ainsi que la présence des femmes est interdite dans les Maisons des Voleurs sous peine de mort de celui qui l'a amenée.

Les activités et donc les ressources de la Guilde sont diverses et variées. Ce peut être le vol, bien sûr, mais aussi le racket comme par exemple, la perception d'un tribu aux frais des prêtres, des commerçants ; l'organisation de contrebande ou encore l'octroi de monopoles comme, par exemple, le droit exclusif d'exhiber toute une gamme d'infirmités allant du membre tordu jusqu'au crétinisme simulé, accordé à des mendiants, moyennant un certain pourcentage du revenu de leur mendicité.

Les membres de la Guilde sont en grande partie des ruffians de basquartiers bien qu'elle essaye de flatter au maximum des voleurs de naissance aristocratique qui, à cause de leur ascendance noble, donnent du lustre à cette profession si mal réputée, mais surtout, qui lui servent d'informateurs dans toutes les maisons nobles ou simplement riches.

Le siège général de la Guilde se trouve dans la capitale et des représentants locaux existent dans toutes les autres cités et villes importantes ou stratégiquement situées. Ce sont les Maisons des Voleurs.
L'indépendance est la règle pour les relations entre les différentes Maisons, bien que des accords puissent être conclus, incluant par exemple, le droit d'extradition avec les Maisons des autres villes.

Le contrôle et l'organistion des différentes activités de la Maison des Voleurs est l'affaire d'un Grand Maître, qui se veut être le père responsable du bien-être des voleurs qui lui sont inféodés et qui suit les progrès des plus jeunes avec la sollicitude et la fermeté que les maîtres des ordres religieux témoignent à leurs disciples.

La Maison des Voleurs sert de quartier général et de caserne à tous ses membres. C'est le repaire dans lequel ils se réunissent pour préparer leur coups, discuter et régler leurs conflits personnels. Ils peuvent y trouver tout ce qui est nécessaire à l'exercice de leur art : déguisements, matériel et outils de voleur, ainsi qu'éventuellement, moyennant finances sûrement, des plans de maisons à cambrioler et peut-être des cartes indiquant les lieux cachant d'hypothétiques trésors.

La Maison des Voleurs est aussi et surtout, l'école où est enseigné le métier.

Le métier de voleur relève de l'art. Il s'agit, en effet, de prendre le bien d'autrui plus par ruse que par force, avec comme loi presque fondamentale de ne jamais tuer la poule aux œufs d'or. Il est clair que deux qualités deviennent donc absolument nécessaires pour être un bon voleur : l'habileté et la finesse d'esprit. C'est pourquoi, la Guilde, soucieuse de la bonne marche de ses affaires, essaye de les exalter en offrant à tous ses membres la possibilité de suivre des cours d'apprentissage ou de perfectionnement, enseignés dans toutes ses Maisons.
On y apprend comment explorer les poches, couper les bourses, crocheter les serrures... c'est-à-dire, les techniques de vol, mais aussi l'art du déguisement, de la dissimulation dans l'ombre, du déplacement silencieux... c'est-à-dire, les lois de l'illusion, car en général la Guilde préfère que les voleurs n'agissent pas publiquement, imitant en cela la Nature qui travaille grâce à des moyens subtils et secrets.
On y pratique des exercices physiques pour apprendre à glisser, à esquiver, à se dérober en plongeant, à faire la culbute, à trébucher, à se déjouer de ses poursuivants...
On y apprend aussi des techniques de communication dont les jeux de rôle ne parlent pas ou peu, alors qu'elles ne manquent pas d'intérêt : la langue des voleurs et autres jargons, les écritures sympathiques et les moyens pour communiquer lorsqu'on ne peut ne se voir, ni s'écrire.
La langue des voleurs est un idiome destiné à rendre incompréhensible aux honnêtes gens et à leurs défenseurs les conversations et les correspondances des voleurs. Mais, il est nécessaire de

l'étudier régulièrement car, sans une extrême mobilité, elle serait vite sans mystère. C'est ainsi que tous les mots tombés dans le langage courant, perdant ainsi leur vertu protectrice, sont aussitôt remplacés par d'autres qui ne seront bons que tant qu'une bouche profane ne s'en sera pas servi. C'est pour cela que la langue des voleurs n'a pas de dictionnaire et n'en aura jamais. Il existe, en outre, des procédés de déformations de la langue commune, qui lorsqu'on les possède bien, mettent les non-initiés dans l'impossibilité de suivre une conversation normalement rapide, comme le louchebem ou le javanais, par exemple (le louchebem consistant à substituer un "l" à la première lettre de chaque mot et à reporter la lettre remplacée à la fin du mot devant un suffixe qui peut être "em", "oc", "muche", etc ; le javanais consistant à intercaler un bigramme comme "di" entre chaque syllabe).

Le problème pour les écritures sympathiques consiste, bien sûr, à savoir écrire mais surtout à trouver la substance qui écrit sans laisser de traces apparentes et qui puisse facilement être révélée par le destinataire averti.

Les encres sympathiques fréquemment utilisées sont les liquides organiques, tels que la salive, l'urine, le lait, le jus de citron ou d'oignon qui se révèlent tous à la chaleur.
Une excellente recette consiste à tremper une feuille de papier dans l'eau, à l'égoutter, à la poser sur du bois uni puis à la recouvrir par une feuille sèche. Il suffit alors d'écrire sur cette dernière avec quelque chose de dur. La pression transmise à la feuille mouillée y produit un tracé qui devient invisible après dessication pour y réapparaître lorsqu'on mouille de nouveau.

L'étude des moyens usuels de communications sans se voir, ni s'écrire, comprend : l'apprentissage et le perfectionnement de la télégraphie frappée (code de signaux permettant par des coups espacés de transmettre une phrase à travers les murs), le tapotage du bois des portes comme sur un clavier en y jouant une sorte d'alphabet, comme le morse par exemple. Les techniques varient selon les Maisons, certaines sont spécialisées dans la correspondance à l'aide de rayons lumineux réfléchis ou non par un miroir, ce sont en général les Maisons situées près d'un port, d'autres préfèrent l'enseignement des inscriptions dites "romani", qui sont des signes tracés sur les murs et les arbres, donnant des renseignements à ceux qui savent les déchiffrer.

Puissent ces quelques éléments préciser l'idée succincte qui est donnée d'une telle institution dans le Cycle des Epées et dans les livres de règles.

Il y a bien sûr mille autres éléments, mille autres idées originales à découvrir dans la lecture du Cycle des Epées. Donjons et Dragons trouve des sources directes dans cette œuvre mais d'autres jeux lui empruntent bien des créations extraordinaires. Sans doute, l'ironie et l'humour de Fritz Leiber ont-ils charmé beaucoup de concepteurs de jeux...

TRAVELLER

L'ARBITRAGE

par Jean BALCZESAK

Pourquoi est-il sans doute plus difficile de jouer à un jeu de rôle de science-fiction qu'à un jeu comme D & D ou Runequest ? La réponse est relativement simple : tout le monde sait ce qu'est une arbalète, alors que personne n'est encore parvenu à fabriquer un pistolet laser. Oh, bien sûr, il est toujours possible de décrire quelque chose qui ressemble à un pistolet laser, mais personne ne sait aujourd'hui s'il y aura jamais une arme de poing efficace conçue sur le principe de l'amplification des ondes lumineuses. Alors que l'arbalète fait partie de notre patrimoine culturel et que nous en connaissons relativement bien le principe de fonctionnement et ses capacités.

Et c'est là que se pose le problème majeur de tout jeu de rôle de S.F. ; il sera très souvent nécessaire au maître de jeu d'avoir recours à des descriptions correspondant à l'idée qu'il se fait d'un futur lointain, sans qu'il sache s'il reste dans le domaine des probabilités scientifiques ou s'il s'élance sur les voies savonneuses du délire romanesque. Or, s'il y a une chose qui est absolument nécessaire aux joueurs de jeux de rôle, c'est bien un certain réalisme (même relatif) qui leur permettra de s'identifier à leurs personnages et ainsi d'imaginer qu'ils vivent véritablement une aventure.

Traveller a été conçu en tenant compte du fait qu'il existe autant de visions de l'univers à venir qu'il y a d'auteurs de science-fiction. En conséquence de quoi, les règles proposées par GDW restent suffisament vagues pour que n'importe quel arbitre puisse les adapter à sa conception des choses.

Ces règles ne doivent être considérées que comme un cadre destiné à permettre à l'imagination des joueurs de s'épanouïr. Elles ne recouvrent pas toutes les situations possibles, tant s'en faut, et leur réalisme peut être parfois discutable. Pourtant, elles remplissent parfaitement leur fonction, et c'est ce que cherchera à démontrer cet article présenté sous la forme d'un recueil de conseils à l'usage de tous ceux qui s'intéressent à Traveller et se sont un jour posés cette **terrible** question : "Mais comme fait-on pour y jouer ?".

L'ARBITRE :

Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, l'Arbitre (ou maître de jeu) ayant une importance primordiale, ce sera de ses qualités et capacités propres que dépendra le plaisir, ou l'ennui, que retireront les joueurs d'une partie de Traveller.

Il est indispensable que l'Arbitre soit un véritable passionné de science-fiction. Les règles de Traveller ont essentiellement été conçues afin de permettre la recréation des situations les plus passionnantes du cinéma et de la littérature de S.F., son imagination et sa connaissance des "classiques" lui seront nécessaires pour paufiner dans les moindres détails l'univers dans lequel il entraînera ses joueurs. De plus, l'Arbitre devra être un conteur accompli ; il lui faudra être capable de présenter, de la façon la plus attrayante possible, les différentes situations auxquelles seront confrontés les personnages, cela impliquant une certaine habileté à "rendre" le côté dramatique ou merveilleux des choses.

Il est également expressément recommandé à tout Arbitre en puissance de posséder une certaine expérience en matière de jeu de rôle : Traveller est un jeu qui laisse une très grande latitude à celui qui en dirige une partie et un débutant risque de se sentir débordé par cette liberté, quand bien même il n'en abuserait pas.

Tout Arbitre digne de ce nom se doit de connaître parfaitement les règles de Traveller. Celles-ci ne sont d'ailleurs ni très nombreuses, ni très complexes et leur emploi devra être systématique pour toute situation qu'elles envisagent. Bien sûr, connaître parfaitement les règles ne signifie pas les savoir par cœur, mais plutôt, être capable de retrouver la règle dont on a besoin au moment où on en a besoin. C'est un minimum...

A noter que dans Traveller il existe deux types bien distincts de règles : celle qui forment la "base" même du jeu et celles qui ne constituent en fait que des "aides" à l'imagination de l'Arbitre. Dans le cas des premières, il serait souhaitable d'éviter toute modification ou transformation qui risquerait de nuire à la cohérence du système tout entier ; ces règles traitent de la création des personnages, du système de combat, des voyages spatiaux, de la construction des vaisseaux, etc.

Par contre, en ce qui concerne le second type de règles, l'Arbitre ne devrait jamais se sentir limité par leurs principes et pourra laisser libre cours à son imagination. IL s'agit là des règles concernant le système de génération de mondes, les divers systèmes de rencontre, etc.

Mais les règles ne prévoient pas de solutions toutes faites pour **tous** les cas qui pourraient apparaître en cours de partie. Alors, que faire ? Tout d'abord, ne pas s'affoler et puis prendre le temps de réfléchir.

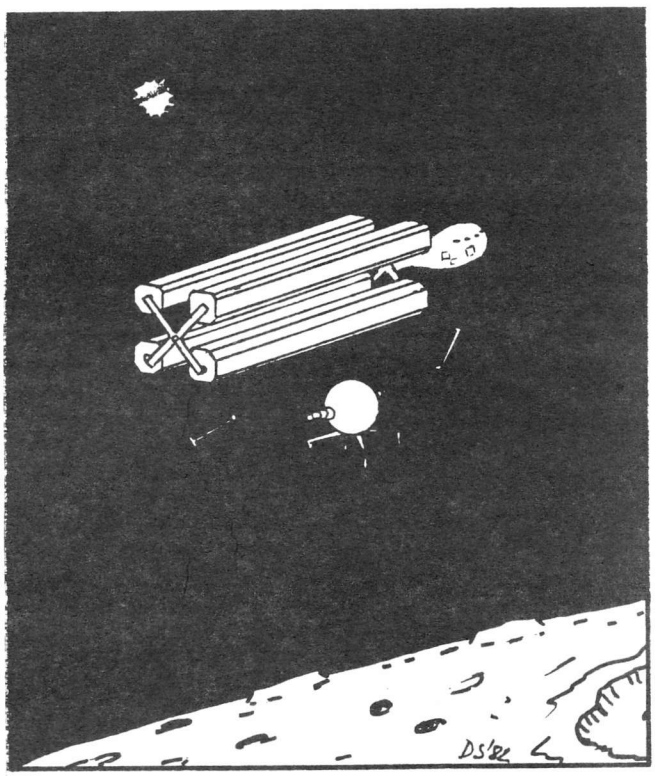
Aucun jeu au monde ne pourrait envisager toutes les situations possibles dans un univers futuriste sans voir son livret de règles ressembler à un dictionnaire. L'Arbitre qui se trouvera confronté à un problème inhabituel devra faire appel à l'une de ses capacités personnelles : **la LOGIQUE.** En restant logique et cohérent avec lui-même, l'Arbitre pourra apporter une solution adéquate à tous ses problèmes, c'est-à-dire une solution crédible du point de vue des joueurs. Ainsi, il sera particulièrement bien venu de refuser qu'un joueur "spirituel" envisage d'effectuer un bond de 20 mètres en hauteur dans un environnement soumis à une gravité équivalente à celle que nous connaissons sur Terre.

Dans le cas où l'Arbitre ne serait pas certain des chances de succès ou d'échec d'une action entreprise par ses joueurs, il lui sera toujours possible de s'en remettre au résultat d'un jet de deux dés. Un résultat de 2 indiquera un échec catastrophique, alors qu'un résultat de 12 correspondra à une réussite au-delà de toute espérance. Libre à l'Arbitre d'interpréter tout résultat intermédiaire et éventuellement d'employer les caractéristiques et les compétences des personnages comme modificateurs du jet de dés. Ce système aléatoire a pour principale vertu de permettre au maître de jeu de conserver une certaine neutralité indispensable vis-à-vis des joueurs et de leurs activités, Arbitre et joueurs ne devant en aucun cas devenir des adversaires. Ne pas oublier cependant que Traveller est un jeu de rôle et pas un jeu de dés ; les jets de dés ne constituent pas une fin en eux-mêmes. Il ne faut pas perdre de vue, non plus, que les joueurs doivent être les *acteurs* d'une partie, pas seulement ses *spectateurs.* Dans Traveller, plus encore que dans d'autres jeux, la tentation pourra être grande de les manipuler. Il faudra y résister !

Attention ! Traveller est un jeu "ouvert" *(open-ended)*, il pourra arriver très souvent que les joueurs ne fassent pas ce qu'avait prévu l'Arbitre et que celui-ci soit obligé d'improviser afin de faire face à leurs décisions. Il n'est pas toujours possible d'échapper à l'improvisation et l'on peut même dire que celle-ci fait partie du système de Traveller, mais un bon Arbitre devrait veiller à la limiter le plus possible. Pour y parvenir il faudra qu'avant même que la partie commence, le maître de jeu ait fourni un travail de préparation et de réflexion suffisant pour répondre à, presque, toutes les éventualités. C'est-à-dire que ce qui n'aura pas été noté préalablement à la partie devra être suffisamment clair dans l'esprit de l'Arbitre afin qu'il puisse avoir réponse à tout, et ce, quasi instantanément. Ainsi, une planète bien conçue ne consistera pas seulement en une suite de caractéristiques chiffrées plus ou moins développées, mais également en une étude succincte de la ou des sociétés qui la peuplent, de la faune et de la flore présentes sur sa surface, etc. Et l'Arbitre qui aura créé cette planète devra s'en être fait une image mentale la plus détaillée et la plus réaliste possible, ce qui lui permettra de décrire jusqu'au plus petit détail de la région la plus reculée de ce monde. Une bonne improvisation ne peut se faire qu'avec un certain souci de réalisme, logique et cohérence étant les vertus fondamentales de l'Arbitre accompli.

Rappelons qu'il faudra cependant veiller à ne pas trop abuser de l'improvisation car il est toujours possible de commettre une erreur irrécupérable. L'Arbitre pourra parfois être contraint de ramener les joueurs, le plus adroitement possible, dans le cadre de l'aventure qu'il avait préparée.

Enfin, le maître de jeu doit être efficace dans sa tâche : il doit maintenir une action constante, éviter les temps morts et les pertes de temps inutiles et ne devra tolérer aucune digression au cours d'une partie. Comme en toute chose, la qualité d'un arbitrage dépendra grandement de l'expérience du maître de jeu.



LES JOUEURS

Traveller est un jeu qui gagne à être joué en comité restreint. Un Arbitre devrait éviter de jouer avec plus de 5 joueurs, 3 étant sans doute le nombre optimum.

Si l'Arbitre est en quelque sorte le moteur d'une aventure, les aventuriers en seront le carburant. Il ne peut y avoir de bonne partie avec des joueurs ayant tendance à penser que tout leur est dû sans qu'ils aient à fournir le moindre effort. Une partie de jeu de rôle, quel qu'il soit, ne peut se comprendre que comme une collaboration de toutes les personnes présentes tendant à l'obtention d'un maximum de plaisir pour tous.

Les joueurs amélioreront beaucoup leur appréhension du jeu en acquérant une certaine familiarité avec les règles les concernant. Ce sera pour eux le moyen d'exploiter au mieux les talents de leurs personnages.

Ces personnages étant censés représenter de véritables êtres vivants, les joueurs devront, en accord avec l'Arbitre, essayer de développer leurs personnalités et leurs motivations profondes. Il n'existe pas de système d'alignements dans Traveller, mais les joueurs ont tout intérêt à respecter un certain code moral ; il est très facile de tuer pour un oui ou pour un non au cours d'une partie, mais le système de combat proposé par les règles est extrêmement meurtrier et un Arbitre compétent saura rappeler que le port d'une arme quelconque n'est pas toujours vu avec indulgence par les autorités planétaires (cf Niveau de Loi) et que les personnages n'ont, eux aussi, qu'une seule vie.

Les joueurs devraient également faire part à l'Arbitre du type de scénario qu'ils aimeraient jouer. Ainsi ce dernier pourra adapter sa vision des choses avec les leurs et donc leur proposer ce à quoi ils aspirent. Certains préfèreront, par exemple, incarner des pirates stellaires, alors que d'autres seront plus tentés par des missions d'exploration au service d'un gouvernement galactique. L'Arbitre, en reconnaissant l'autodétermination des personnages et en respectant leur individualité, pourra aussi faire prendre conscience aux joueurs dans la qualité d'une partie.

L'UNIVERS

Il est absolument nécessaire, avant même de commencer à jouer, de réfléchir à l'univers dans lequel les scénarios se dérouleront. Les règles de Traveller ne proposant que les grands principes qui régiront celui-ci, l'Arbitre ne sera limité en aucune façon à une image des choses bien établies. Créer un univers peut sans aucun doute paraître une tâche écrasante, mais reste possible si l'on sait éviter le superflu.

La littérature de SF propose un grand nombre d'idées dont pourra s'inspirer l'Arbitre au cours de son travail de conception. Citons, par exemple, les aventures de *Earl Dumarest* par *E.C. Tubb* (col. Galaxie Bis), celles de *Dominique Flandry* (même collection) ou encore la saga des *Princes-Démons* de *Jack Vance* (Presses Pocket).

Il peut également être très utile de se référer à certaines grandes productions cinématographiques de ces dernières années, du genre *Guerre des Etoiles* ou *Blade Runner*, afin de régler les détail de la vie quotidienne des hommes de l'avenir (vidéo-téléphones, moyens de transport, architecture, etc.). Les détails que l'on apportera à la conception d'un univers dépendront de l'ambition que l'on aura de mener une campagne ou, plus simplement, de jouer quelques scénarios ponctuels de temps à autres. De toute façon, il conviendra de ne jamais s'embarrasser de détails inutiles.

Au départ, il vaudra mieux se limiter du point de vue géographique (ou astrographique) à un seul sous-secteur. Inutile, en effet, de créer des centaines de planètes. Les temps et coûts des voyages interstellaires étant suffisamment élevés pour restreindre, dans une certaine mesure, les déplacements des aventuriers. Concevoir un univers à ce niveau consistera à poser noir sur blanc les principes politiques, culturels et sociaux composant la "personnalité" de la portion d'espace en question. L'originalité sera ici bienvenue.

(A SUIVRE)

Jeux Thèmes

SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

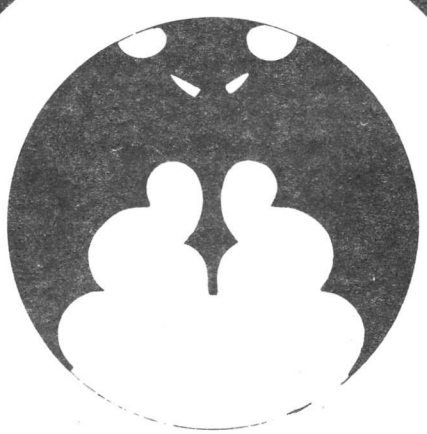
TOUS WARGAMES
TOUS JEUX DE RÔLE
TOUS CONSEILS

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

92, rue de Monceau
75008 PARIS

Tél. : 522.50.29

science fiction
fantastique
bandes dessinées
posters
cartes
comix
s.f. langue anglaise
revues



LIBRAIRIE
ailleurs
28 R. PHARAON · TLSE
Tél. :(61) 52.24.00

RUNEQUEST

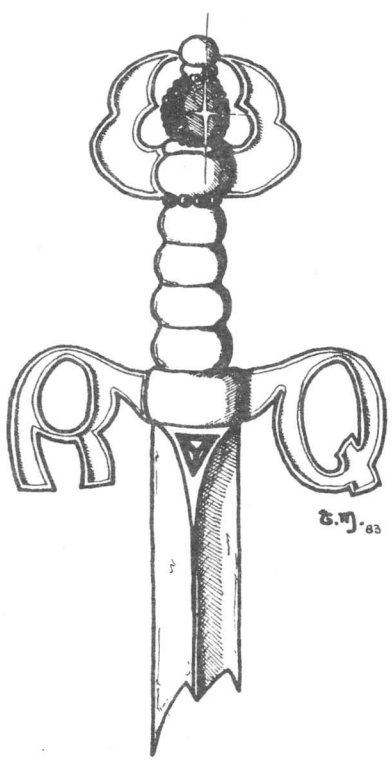
L'élégance faite jeu

Par Henri BALCZESAK

RUNEQUEST est édité par une petite firme de la côte ouest des Etats-Unis qui porte le nom de CHAOSIUM. Réputée pour la qualité et l'originalité de ses jeux de guerre et d'Heroic Fantasy, comme DRAGON PASS ou ELRIC, cette petite entreprise d'enthousiastes a édité plusieurs jeux de rôle et des aides de jeu magnifiques qui ont mérité de nombreux prix au cours des diverses conventions qui se tiennent régulièrement aux Etats-Unis. L'une des originalités de ces jeux de rôle, c'est qu'ils sont tous construits à partir d'un même système de base qui est adapté, selon les besoins, aux particularités de chaque jeu.

Ce système de base *(Basic Role Playing)* est une excellente introduction aux jeux de rôle en général et il tient dans un petit livret de 16 pages seulement. On le trouve dans toutes les boîtes du Chaosium, mais on peut aussi l'acheter séparément. En moins d'une heure, le néophyte comprend ce qu'est un jeu de rôle, crée un personnage et peut commencer à jouer un petit scénario "solo". Les explications sont d'une très grande clarté, émaillées d'exemples et d'exercices et suffisamment complètes pour constituer un jeu à part entière. Ces règles offrent un système de génération de personnages, de combat réaliste et jouable, ainsi qu'un principe de résolution de toutes les situations rencontrées au cours d'une aventure. Si elles sont succinctes, elles sont suffisamment cohérentes et logiques pour accepter, sans problème majeur, des extensions et des précisions. Elles utilisent intensivement les dés de pourcentage et toutes les situations peuvent se régler sans aucun recours à des tables (sauf la table des "Résistances" dont on peut très bien se passer une fois qu'on a compris son principe de fonctionnement). En si peu de pages, elles proposent un jeu simple mais complet, bien qu'elles ne parlent pas de magie, et il ne reste plus qu'au joueur qui veut construire un monde complet qu'à se mettre au travail.

Et c'est là que le Chaosium intervient, partant du principe que la création d'un monde est difficile et que les joueurs cherchent souvent à vivre des aventures qui se rapprochent de celles qu'ils ont lues dans les romans, ils proposent des jeux, — extension des règles de base — qui sont inspirées directement des œuvres de certains célèbres écrivains. Ainsi, CALL OF CTHULHU est tiré des nouvelles de H.P. LOVECRAFT, STORMBRINGER est tiré du Cycle d'Elric de M. MOORCOCK. Prochainement le Chaosium proposera LANKHMAR d'après le Cycle des Epées de F. LEIBER et RINGWORLD d'après le célèbre roman de L. NIVEN. Mais pour ceux qui tiennent quand même à créer un monde personnel, le jeu WORLDS OF WONDER offre, en plus du jeu de base, trois jeux qui s'ouvrent sur la magie médiévale, sur la Science-Fiction et enfin sur les Super-Héros. RUNEQUEST, quant à lui, propose un monde inspiré de la



création magnifique et étrange de Greg Stafford et un système de magie et de religions très originaux.

Ainsi, lorsqu'on apprend à jouer à l'un des jeux du Chaosium, on peut ensuite passer sans effort à un autre jeu de la même firme. Cette possibilité est très pratique lorsqu'on veut se changer les idées en allant à la découverte d'une autre époque et d'un autre univers.

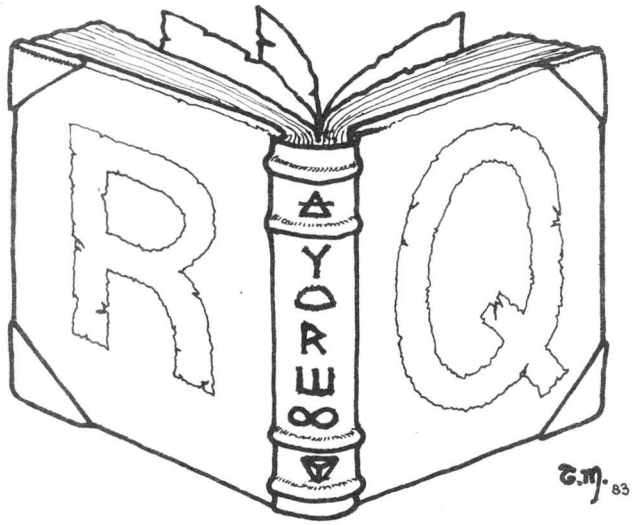
RUNEQUEST est le premier jeu de rôle complet qui ait été édité par le Chaosium en 1978. Dans la boîte actuellement en vente se trouve TOUT ce qui est nécessaire pour jouer. En plus du livret de règles de base dont il a été question plus haut, on trouve les règles de RUNEQUEST proprement dit, un livre de "statistiques" de monstres et de Personnages non joués, un livret composé de deux scénarios et un ensemble complet de dés (1D20, 1D8, 3D6, 1D4) de type "gemmes". Une superbe présentation qui ne dément pas la réputation de "Rolls" des jeux de rôle qu'il a su acquérir parmi les joueurs de plus en plus nombreux qui le pratiquent. Une fiche de personnage est aussi proposée et les tables principales sont placées au centre du livret de règles, prêtes à être détachées pour constituer un écran de meneur de jeu (qu'on appelle sobrement "arbitre" dans RUNEQUEST).

Le livre de règles ne fait que 120 pages, illustrées et truffées d'exemples qui permettent de suivre les progrès de Rurik, un personnage-type. Faciles à apprendre parce qu'elles sont présentées d'une manière progressive et pédagogique, en chapitres bien découpés, agréables à lire parce que bien aérées, faciles à compulser parce qu'organisées de manière logique, ces règles sont complètes et très riches.

RUNEQUEST est sensé se jouer dans le monde de GLORANTHA, créé par G. Stafford, et les premières pages du livret de règles en donnent une description. C'est un monde prémédiéval qui se rapproche plus de

l'Hyborée ou de Newhon que de l'Europe du Moyen-Age. Son Histoire se perd dans la nuit d'avant le Temps et explique pourquoi les dieux ont un rôle si important à jouer dans l'organisation sociale des nombreuses sociétés qui le constituent. Une carte d'ensemble est donnée, ainsi qu'une chronologie des principaux événements qui ont affecté la région de la Passe du Dragon et des Plaines de Prax dont une carte plus détaillée et proposée et où les premières aventures devraient se dérouler.

Un aventurier est créé avec 3D6, classiquement. Mais ses caractéristiques de base sont au nombre de sept (Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité et Charisme) et peuvent être améliorées en suivant des régimes ou des entraînements particuliers, sans pouvoir excéder certaines limites. Elles interviennent directement dans la détermination des aptitudes des personnages et, comme il n'existe pas de classes dans Runequest, tous les aventuriers savent, en fonction de leurs caractéristiques, grimper, écouter, crocheter des serrures, utiliser la magie et se servir de toutes sortes d'armes. En améliorant ses aptitudes naturelles, par la pratique ou l'entraînement, chaque personnage peut se spécialiser d'une certaine manière tout en conservant une certaine polyvalence. Ainsi, ce n'est pas parce qu'il a décidé de devenir voleur en apprenant les arts subtils de cette profession auprès d'une Guilde, qu'il ne pourra pas lancer des sortilèges ou se servir d'un arc. Chaque aventurier a une origine sociale déterminée qui conditionne son équipement de base et ses ressources et, si les joueurs décident d'utiliser le système de pré-



expérience proposé en annexe, il peut commencer à jouer avec des talents et un équipement plus étoffés. Le but à long terme des personnages est d'acquérir la maîtrise d'une ou plusieurs Runes et d'accéder au rang de Prêtre Runique ou de Seigneur Runique, avant de devenir un Héros apte à aider directement les dieux sur leur propre plan. C'est pour cela que le jeu s'appelle Runequest (La Quête des Runes). Mais il faudra beaucoup de temps et d'efforts pour parvenir à atteindre ce but pour aller ensuite jouer dans HEROQUEST, un autre jeu qui devrait être édité bientôt.

La progression des personnages se fait en application du principe "c'est en forgeant qu'on devient forgeron". Lorsqu'un aventurier, en situation de stress, réussit à utiliser avec succès un de ses talents, quel qu'il soit, les règles considèrent qu'il a une chance de tirer la leçon de ce qu'il a fait. Ainsi, si Rurik, avec ses 10 % de chances de toucher un adversaire avec une épée, réussit à placer une botte, il pourra, une fois l'aventure terminée, réfléchir et augmenter ses chances pour l'avenir. Concrètement cela veut dire qu'il aura 100 % – 10 % = 90 % de chances d'avoir appris quelque chose et donc d'augmenter de 5 % son habileté à l'épée. Mais, si cette méthode n'est pas suffisante pour assurer une progression assez rapide, il y a aussi la possibilité de s'entraîner auprès d'un maître (qui a un talent de 90 % au moins) ou auprès de guildes et associations, moyennant finance. Il n'y a donc pas de "points d'expérience" dans Runequest et la progression des personnages est fonction de leur activités réelles. La spécialisation est possible et on peut développer des aptitudes très diverses qui vont de l'alchimie (poisons, potions, etc.) au shamanisme (contact avec les esprits, guérison, etc.) en passant par les arts du coupe-bourse et ceux du maniement des armes. Mais comme il faut du temps et de l'argent pour y parvenir, on ne peut pas être excellent en tout et on doit donc se trouver une spécialité qui convient aux aptitudes de son personnage.

Les cultes jouent un très grand rôle dans la vie des aventuriers. Ils servent de liens avec les dieux et, parce qu'ils sont associés à des Runes, ils peuvent enseigner la magie à leurs adeptes. Il y a deux sortes de magie dans Runequest : Une magie "de combat", qui est accessible à tout un chacun qui a les moyens de s'en offrir le prix de l'apprentissage et une magie "runique" qui n'est accessible qu'aux initiés et aux Prêtres et Seigneurs runiques des cultes. La magie est à base de Pouvoir. Lorsqu'un personnage veut lancer un sort, il dépense les points de Pouvoir qui correspondent à sa puissance. C'est aussi le Pouvoir d'un aventurier qui peut lui permettre de résister aux sorts qui sont lancés contre lui. Les points perdus se regagnent par le temps et ils peuvent même augmenter en nombre à la suite d'expériences réussies en lançant bien des sorts. Une liste de 80 sortilèges "de combat" est donnée et ils sont classés en fonction de leur durée, de leur portée et du fait qu'ils sont "focalisés" ou non. Comme tous les personnages, et même les monstres peuvent les utiliser, on pourrait craindre que les combats soient particulièrement compliqués à résoudre. Ce n'est pas le cas en raison de l'extrême simplicité des paramètres utilisés pour la magie.

Il n'est pas question d'alignement dans Runequest. Les personnages

ont un comportement qui est dominé, dans une certaine mesure, par leur appartenance à un groupe social et à un culte dont les préceptes et les enseignements sont suffisamment riches et détaillés pour donner un sens aux activités de ses membres. Si un simple adepte n'est pas soumis à une attitude particulière, par contre les initiés et les Prêtres ou Seigneurs runiques, ont des obligations précises à satisfaire pour obtenir en contrepartie les nombreux avantages que leur rang dans leur culte peut leur apporter. Situé dans un monde politiquement et socialement défini, membre d'un culte aux activités déterminées, un personnage n'est pas une marionnette vide de sens et à la philosophie fumeuse.

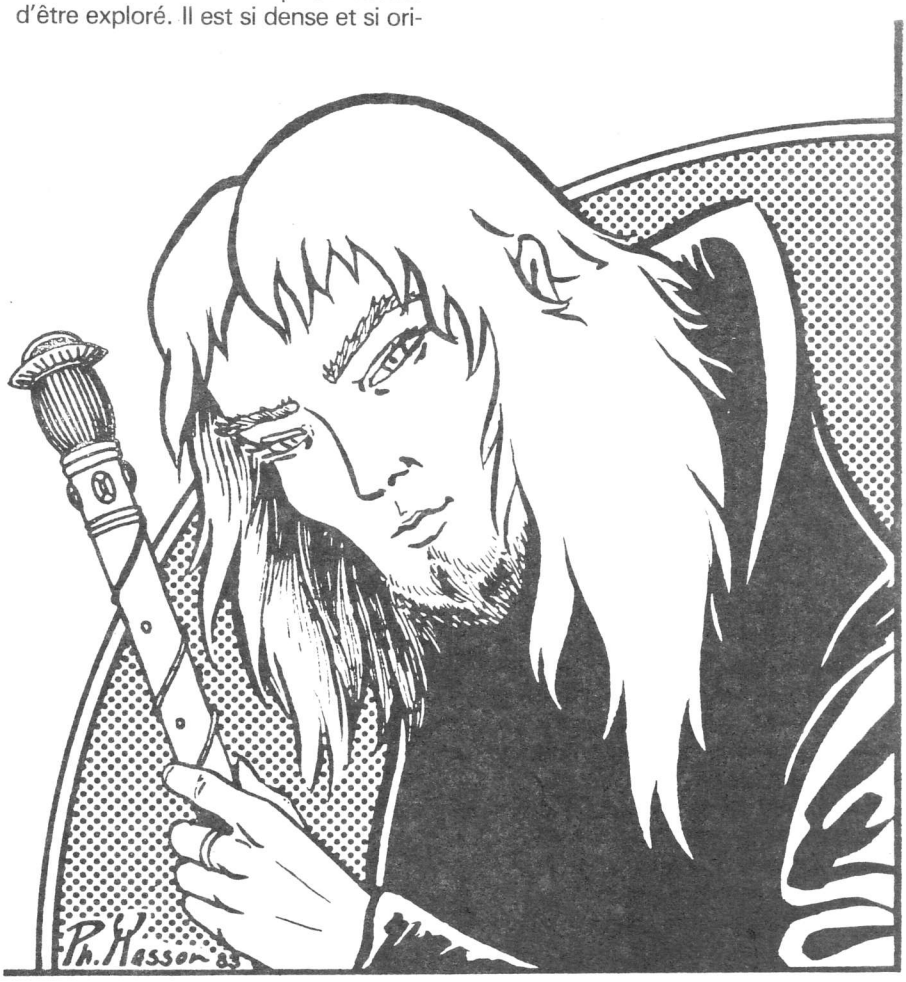
Les combats constituent un des points forts de Runequest. Ils sont très réalistes tout en restant élégamment jouables. Attaques, parades, coups critiques, maladresses, empalements, combat à mains nues et même combats spirituels sont prévus. L'initiative est déterminée clairement grâce à un système de "rangs d'intervention" *(Strike Rank)* et les opportunités tactiques ne manquent pas. Les coups reçus sont localisés et les armures absorbent des points de dommage. Les armes peuvent casser, les armures se détacher. Bref, les combats sont très mouvementés sans être compliqués. Il est toutefois préférable que les joueurs connaissent parfaitement les règles pour pouvoir tirer le parti maximum des possibilités qu'un accrochage leur offre. Le système de combat est incomparablement astucieux et clair et les joueurs qui aiment les bains de sang y trouveront un moyen, facile à apprendre, de mettre leur courage à l'épreuve. Un véritable "gloranthien" préfèrera toutefois user de ruse et de diplomatie devant certains monstres car le réalisme du jeu ne lui donne pas systématiquement l'avantage. C'est sans doute pour cela qu'il peut être intéressant de jouer le rôle d'un monstre, comme les règles le permettent.

Le monde de Glorantha a une Histoire et les diverses races qui l'habitent ne sont pas là par hasard. L'ennemi commun de tous les indigènes est le Chaos qui se manifeste souvent sous la forme de monstres horribles, terribles ou... ridicules. Si vous êtes habitués à rencontrer des adversaires schématiques, vous serez surpris par la consistance de ceux que vous oppose Runequest. Les trolls, qui ressemblent fort aux Orques d'autres jeux, ont un comportement riche d'intérêts et sont les ennemis farouches des Elfes qu'ils considèrent comme des végétaux comestibles. Les dragonewts ont un cycle de vie qui les fait passer par plusieurs réincarnations. Les Morokanths sont des animaux intelligents qui élèvent des hommes comme nous élevons du bétail. Les broos sont les vecteurs de terribles maladies. Les géants sont véritablement immenses. Les fantômes attaquent spirituellement, etc. La lecture de la partie des règles consacrées aux monstres est, en soi, un formidable plaisir. Le système de "facteurs de trésor" est particulièrement pratique pour équilibrer les rencontres et le livret de "stats" qui se trouve dans la boîte de jeu est de la plus grande utilité parce qu'il permet de savoir exactement ce que sont capables de faire les adversaires des aventuriers.

Il faut de l'argent (des pièces d'argent, les lunars, surtout) pour réussir à devenir un héros et les règles offrent des tables de génération de trésors qui sont très bien adaptées. Les objets magiques, particulièrement, servent surtout à exalter les capacités des aventuriers et ont souvent une allure très exotique et une utilisation étrange.

Le monde de Runequest mérite d'être exploré. Il est si dense et si original que les joueurs prennent souvent un grand plaisir à en découvrir les mille facettes. Sa cohérence intérieure est si grande qu'on se prend à lui accorder une certaine réalité et, comme son propre personnage, on est émerveillé par sa beauté et les étranges mœurs des curieuses créatures qui l'habitent. On a envie d'aller à la chasse dans les plaines de Prax, d'aller visiter la célèbre ville de Pavis et d'escorter une caravane de marchands. On écoute attentivement les légendes que les anciens racontent et on participe avec sérieux aux cérémonies religieuses. Le réalisme du système de jeu est tel, sa simplicité et sa précision sont telles, qu'on finit par avoir réellement l'illusion de vivre dans un autre univers. Après avoir fait ses premiers pas dans "Apple Lane", le premier scénario proposé, on a hâte de découvrir le second scénario et d'aller parcourir la Passe du Dragon. On devient un "gloranthien" et on tombe, sans réserve, sous le charme puissant qui émane de la création de G. Stafford.

RUNES ouvrira, dès le prochain numéro, une rubrique régulière consacrée à Runequest et invite tous ceux qui ont déjà découvert ce merveilleux jeu à lui envoyer ses articles et dessins. □



VILLAINS & VIGILANTES

par Patrice MERMOUD

Fantasy Games Unlimited s'est fait connaître essentiellement par trois jeux de rôle à la célébrité disproportionnée par rapport au nombre de joueurs qui les ont pratiqués, et qui sont réputés pour leur complexité. Il s'agit de *Chivalry & Sorcery*, de *Space Opera* et de *After math.* Beaucoup d'amateurs ont été rebutés par leurs livrets de règles touffues et inextricables.

Envie de toucher un public plus large ? retour à une vision plus simple du jeu ? Toujours est-il que F.G.U. vient de sortir, coup sur coup, trois jeux sinon de niveau débutant, en tous cas très accessibles : "MERC" - Soldats de fortune au XX^{e} siècle, du Zimbabwe à Kolwesi ; "DAREDEVILS" - Les années Trente dans le sillage d'Indiana Jones, de Doc Savage ou d'Humphrey Bogart ; "VILLAINS & VIGILANTES".

Le couvercle de la boîte annonce tout de suite la couleur. En l'ouvrant, vous entrez au pays des costumes bizarres aux teintes criardes, portés par des humains pour le moins étranges : les Super Héros. SUPERMAN, tiens-toi bien, j'arrive ! Dans la boîte on trouve essentiellement deux livrets : le premier, d'une cinquantaine de pages, regroupe les règles de V&V — création de personnages, superpouvoirs, combats, etc. Le Second, **Chrisis at Crusader Citadel**, est un module d'introduction qui oppose d'emblée une équipe de joueurs à une bande de Super-Villains, les "Ecraseurs". La boîte contient également une feuille de personnage, à faire photocopier, un paravent de GM (*Game Master* = Maître de jeu) qui regroupe l'ensemble des tables utiles pour jouer et un jeu de dés à 4, 6, 8, 12 et 20 faces — Heureuse initiative.

L'ensemble des règles se présente d'une façon classique pour les habitués des Jeux de rôle. Une grande différence toutefois réside dans le fait que les personnages ne sont pas tout à fait imaginaires. Les auteurs du jeu préconisent, en effet, que chacun joue son propre rôle, agrémenté de quelques pouvoirs choisis sur une liste fournie. Les caractéristiques (Force, Endurance, Agilité, Intelligence et Charisme) sont attribuées par le GM selon le jugement, objectif si possible, qu'il porte sur le joueur (ce qui peut occasionner des frictions avec des joueurs susceptibles). La dernière caractéristique, le Poids, sera tout simplement le poids réel du joueur. Mais il est possible de générer des personnages en suivant la procédure donnée pour la création des personnages non-joueurs.

Ces caractéristiques peuvent être modifiées par les super-pouvoirs reçus et influencent l'efficacité avec laquelle le personnage peut les utiliser. Celui-ci se trouve alors, avec 2 - 7 pouvoirs, plus une faiblesse (dont il peut éventuellement se débarrasser au prix de la perte d'un pouvoir), déterminés par des dés de pourcentage.

A partir des caractéristiques principales, éventuellement modifiées, sont calculées d'autres valeurs parmi lesquelles : les points de vie du PJ (ou du PNJ), le rythme auquel il guérit, la force avec laquelle il frappe, le poids qu'il peut porter, sa vitesse en "inches" (1" équivaut à 5 pieds, soit 1 m 50) et sa "Puissance" (Une petite calculatrice peut être utile durant cette phase de jeu). La dernière caractéristique secondaire, la "Puissance" est évaluée en Points de Puissance (PP), qui seront dépensés pour la mise en action et l'utilisation des super-pouvoirs, ou, dans certains cas, à la place des points de vie (HP) — si l'attaque qui occasionne le dégât ne surprend pas la victime, et seulement à concurrence de 1/10 des PP disponibles, ou encore, dernier cas, pour effectuer plus d'une action par tour de combat (15 secondes).

Il ne reste plus au joueur qu'à donner un nom et un costume à son personnage avant de l'envoyer au combat contre les Vilains.

Le combat s'effectue assez simplement lorsqu'on y est habitué et nécessite le recours à deux tables (sont exclus de cette hypothèse, les combats mettant en jeu des armes diverses dont il faut estimer les dégâts). D'abord en croisant le type de pouvoir utilisé par l'attaquant et le type de pouvoir du défenseur, on obtient un score de base qui pourra être modifié par la seconde table comparant les niveaux des protagonistes (table vérifiée une ou deux fois en début de combat). Un jet de dé à 20 faces, au plus égal à ce score modifié, indique la réussite de l'attaque, en fonction de laquelle sont alors calculés les dégâts infligés (sur les HP et/ou les PP).

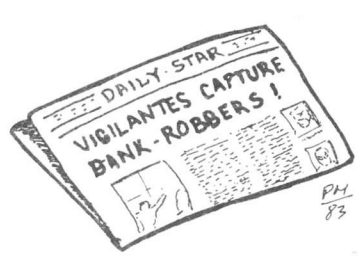
Tout Vilain vaincu et envoyé en prison vaut un certain nombre de points d'expérience au justicier qui l'a arrêté. Une donation monétaire à une œuvre charitable peut lui en valoir également. Son charisme peut être susceptible d'augmenter en fonction des actions d'éclat qu'il a réalisées. Ses autres caractéristiques pourront voir leur score s'élever par un entraînement à chaque passage de niveau d'expérience.

Un résumé du code de la Loi de New-York permet d'estimer le délit perpétré par le Vilain et la peine encourue (hormis peut-être dans les cas de "Conquête du Monde" ou de "tentative de Destruction de la Terre"). La table de génération d'événements donne la possibilité au GM de trouver en un instant le départ d'une aventure destinée à occuper une session de jeu imprévue.

Il faut toutefois préciser que ce jeu n'est pas à recommander aux joueurs n'ayant aucune expérience des jeux de rôle, car de nombreux éléments dans la nature et surtout dans l'utilisation des super-pouvoirs sont laissés à l'appréciation de l'arbitre. Cette "appréciation" peut poser quelques problèmes dans certains cas particuliers ; exemple : « Je rentre dans l'avion par l'issue de secours, et je camoufle le bruit des vérins grâce à mon pouvoir sonique, tout en imitant un haut-parleur de la police qui serait situé de l'autre côté de l'avion ! Quelles sont mes chances de succès ? » Réponse : « Euh... ? ».

Il importe, bien sûr, que le GM et, autant que faire se peut, les joueurs, jouissent d'une certaine culture de base dans le domaine des Super-Héros, qu'ils peuvent acquérir à la lecture, pour les équipes, des séries consacrées aux *Quatre Fantastiques, X-Men* (LUG), ou aux *Jeunes Titans, Vengeurs, Défenseurs,* et autres *Légion des Super-Héros* (ARTIMA) — pour les héros solitaires, l'éventail est si grand, de *Superman* à *Captain Marvel,* en passant par *Daredevil, Batman, Hulk, Doctor Strange...*, qu'il serait illusoire de vouloir en donner un panorama complet.

"Villains & Vigilantes" permet à ceux qui ont parfois envie de quitter le médiéval fantastique pour une session de jeu, de rester dans un monde qui, bien que chronologiquement contemporain du nôtre, se rapproche du fantastique et du merveilleux de "Donjons & Dragons" et dans lequel les hommes volants quadrillent le ciel de New-York, Paris, Toulouse et pourquoi pas Rebirechioulet !



ha ! ha !

Vos réf : R2/X041/150393

Cher journal,
(formule règlementaire KV 32)

Conformément à l'article 38 alinéa 6050 du code Code Galactique sous-partie Humanoïdes, cette notice doit être perçue comme une lettre de critiques. Je suis désagréablement surpris (jugez l'ampleur de mon ressentiment), car vous ne parlez dans votre revue "Rhum" que d'un seul Jeu de Rôle répondant par son titre à la formule X & X. Je vous en livre d'autres en vrac et par ordre alphabétique :

— Antres & Araignées ;
— Bouchons & Bouteilles (jeu spécifiquement français) ;
— Bebop & Bananes (Rock des années 50) ;
— Bedaines & Bistouris (la chirurgie esthétique) ;
— Cavernes & Crocodiles ;
— Crime & Châtiment ;
— Détours & Démons ;
— Entrées & Entremets (gastronomique) ;
— Forêts et Fraises (technologique ou champêtre, au choix) ;
— Gobelins & Galeries ;
— Harem & Houris (classé X) ;
— Incolore & Inodore (sans saveur) ;
— Jardins & Jasmins (horticole) ;
— Kamarades & Kolkozes (nous vient du Bélouchistan) ;
— Lions & Labyrinthes ;
— Massacreurs & Massacrés (choisissez votre camp) ;
— Nemo & Nautilus (un jeu oú l'on se mouille) ;
— Orcs & Orifices (hum, hum) ;
— Passages cloutés & Policiers ;
— Quasits & Quasars (??) ;
— Rognons & Ratatouille (lourd) ;
— Stalactictes & Scolopendres ;
— Terrasses & Truelles (j'ai un maçon de niveau 3) ;
— Ulcères & Urètres (jeu médical) ;
— Vitesse & Verbalisation ;
— Warf & Wapitis (je sais, je sais...) ;
— X & X (inconnu) ;
— Yoyo & Yataquans ;
— Zèbres & Zoulous ;

Vous voyez donc qu'il ne serait être question de vous limiter à votre jeu d'Erotisme-Fantasme "Damiers & Dominos".

Philippe SALLERIN
Président Directeur Galactique
des Lecteurs Sidérés.

STAR FRONTIERS

LE JEU DE RÔLE DE SCIENCE FICTION A LA PORTÉE DES IMPATIENTS

par Dominique SCHLAGDENHAUFFEN

Glossaire préliminaire :

Afin de faciliter les recherches des amateurs dans les règles originales de STAR FRONTIERS tout en suivant la stratégie de "francisation" poursuivie par RUNES, il me semble nécessaire de préciser quels termes français remplacent les mots de la règle américaine :

Dexterity : dextérité, agilité.
DM : (Dungeon Master) : meneur de jeu.
Leadership : aptitude à la prise de décisions, au commandement.
Personnality : personnalité.
PSA : (abréviation), domaine initial de spécialisation.
Reaction Speed : vitesse de réaction, réflexes.
Referee : DM, meneur de jeu, arbitre.
RPG : (Role Playing Game) : jeu de rôle.
Skill : spécialité, formation spécifique.
Sub Skill : spécialité secondaire, constituant une des facettes de Skill.
Stamina : endurance, aptitude à encaisser les coups.
Strength : force, puissance physique.

L'année 1982 fut pour tous ceux qui, comme moi-même, aiment les jeux "intelligents", une excellente cuvée. Enfin nous parvenait, à nous autres pauvres provinciaux, ces jeux que nous attendions depuis longtemps. Et, de surcroît, ce n'est pas pour nous déplaire, de nouveaux jeux nous arrivèrent avec une rapidité assez notable. Une de ces révélations provenait de la Jérusalem des jeux de rôle, Lake Geneva, fief de TSR. Ce jeu, il s'agit de STAR FRONTIERS, inutile de vous le cacher plus longtemps, jeu qui a l'immense intérêt d'allier la facilité, la simplicité et une réelle jouabilité. Ce qui est, en matière de jeux de rôle de science fiction, assez rare (selon mon avis, évidemment, et je demande à tous les fanatiques de TRAVELLER et autres SPACE OPERA qui sont probablement certains que leur jeu préféré répond exactement à ces critères de me pardonner, ou mieux, de m'en convaincre — RUNES pouvant constituer un excellent "médium" pour ce faire).

Tous ces préliminaires achevés, venons-en à l'objet de cet article, la présentation du jeu lui-même.

Eliminons pour commencer l'aspect purement physique de cette présentation, c'est-à-dire ce que contient la boîte de jeu elle-même. La boîte de base contient deux séries de règles, une pour le jeu de base, et une autre pour le jeu dit avancé. Cette dernière est très facilement assimilable et devrait être lue dans le prolongement de la règle de base. En outre, on trouve dans la boîte deux dés à dix faces qui permettent, lancés simultanément, de générer un nombre compris entre 1 (01) et 100 (00) et une planche de pions représentant les races, le matériel et les monstres, qui, détachés doivent faire l'objet d'un rangement parfait si le meneur de jeu ne veut pas passer son temps à rechercher "le" monstre ou "le" pirate nécessaire à son action. Enfin la boîte contient un *module* intitulé CRASH ON VOLTURNUS et portant le numéro SF 0, module intéressant à lire pour l'approfondissement des règles, donc à lire. Les SF 1 et SF 2 vont ou sont arrivés.

STAR FRONTIERS ne se situe pas dans l'avenir de la Terre, et par ce biais évite l'écueil d'une (fastidieuse) revue des événements survenus depuis lors. STAR FRONTIERS se situe "ailleurs", quelque part dans l'univers et décrit les "aventures" qui arrivent aux habitants d'une portion de galaxie soumise aux mêmes lois. Cette portion d'univers est peuplée par quatre races biologiquement très différentes qui vivent et collaborent en toute quiétude. On rencontre là des Humains, semblables aux Terriens, des Dralasites qui, dépourvus de tout squelette, peuvent changer de forme, les Vrusks insectoïdes et multipodes et enfin les Yazirians simiesques que la nature a dotés de membranes corporelles leur permettant de planer. Mises à part certaines différences physiologiques, les quatre races sont susceptibles de briguer les mêmes formations. Toutes les règles sont donc valables quelle que soit la race de l'aventurier incarné par un des joueurs. La création d'un tel personnage se révélant ainsi particulièrement aisée. En effet, quatre jets de la paire de dés fournis avec la boîte sont suffisants pour doter vos personnages d'une "existence" au sein du monde de STAR FRONTIERS. L'astuce étant le regroupement des huit caractéristiques en paires plus ou moins homogènes. Ainsi, par le premier tirage détermine-t-on la *Force* et l'*Endurance* ; par le second la *Dextérité* et les *Réflexes* ; par le troisième l'*Intelligence* et la *Logique* ; enfin par un dernier tirage la *Personnalité* et l'*Aptitude* au commandement. Ces huit caractéristiques permettent, souvent, de faciliter le choix de la seconde composante du personnage : la profession ou comme disent les règles, le domaine initial de spécialisation. Ce deuxième choix est très important puisque selon le domaine initial, l'apprentissage des spécialités secondaires est plus ou moins cher. Pour mieux préciser cet aspect des règles, rien de mieux qu'un petit exemple. Trois domaines initiaux de spécialisation sont ouverts aux "aventuriers" : le domaine militaire, le domaine technologique et le domaine "bio-social". Chacun de ces domaines est divisé en "spécialités" dont une seule est considérée comme acquise au début du jeu. Ainsi le domaine technologique comprend-il des spécialités d'électro-informaticien, de roboticien (cybernéticien) et de technicien. Chaque aventurier en choisissant la spécialité de son domaine d'élection est "doté" en début de partie du premier échelon de spécialisation, les échelons supérieurs lui étant ouverts à un tarif préférentiel. Il est de même pour tous les échelons des spécialités incluses dans son "domaine". Les autres spécialités n'en sont pas fermées pour autant. Déjà, il est loisible à chaque aventurier de choisir une autre spécialité quelconque dans le domaine de son choix, spécialité qu'il mon-

tera, elle aussi, au "tarif" préférentiel. Toutes les autres spécialités non choisies en début de jeu, ou ne faisant pas partie du "domaine" coûteront le double mais sont susceptibles d'être apprises. Il a été, ces dernières lignes, beaucoup question de "tarif", et il nous faut donc aborder le problème de la monnaie utilisée pour atteindre les échelons les plus élevés en "crédits" qui est la monnaie fiduciaire en usage dans la société de STAR FRONTIERS, mais l'essentiel du prix est payable en points d'expérience. En effet, le meneur de jeu est laissé libre d'évaluer le nombre de points d'expérience que mérite chaque joueur, étant entendu que chaque joueur constitue un cas particulier.

Quoiqu'il en soit, les règles invitent fortement les meneurs de jeu à garder une certaine modération dans l'attribution des points d'expérience et d'éviter ainsi l'inflation habituelle. Toujours en ce qui concerne ces points d'expérience, une des particularités du jeu permet aux personnages de les utiliser pour accroître leurs caractéristiques "physiques".

Venons-en, pour terminer cette présentation, à quelques points plus critiquables des règles de STAR FRONTIERS. Notamment, l'absence plutôt gênante de toute règle ayant trait à l'organisation de vos voyages spaciaux "sauvages", c'est-à-dire les voyages spaciaux en dehors des lignes régulières. Les règles déconseillent même aux meneurs de jeu de pallier à ce manque. Gageons que la raison en est la parution prochaine de règles *made in TSR* relatives à cet aspect du jeu. Souhaitons-le en tout cas.

Ceci écrit, rien n'empêche le meneur de jeu de se fabriquer quelques règles d'attente, permettant de patienter jusqu'à la sortie des extensions. Evidemment, pas question de créer tout un corps parfaitement structuré de règles concernant le voyage spatial, notamment en fabriquant des règles de combat spatial. Quelques essais infructueux m'ont amené à abandonner ce genre de tentative, le bon sens commandant de recourir à des règles parfaitement rodées tirées d'autres jeux de science fiction. Personnellement, je n'ai aucune préférence, bien que les règles de STAR FLEET BATTLES me semblent les plus élaborées, surtout si vos aventuriers sont aussi des fanatiques de Wargame.

A ce stade, il ne me reste qu'à vous souhaiter de passionnantes aventures dans l'univers de STAR FRONTIERS. □

QUOI DE NEUF ?

DONJONS & DRAGONS en Français ! Enfin ! Ce n'est que la boîte de base traduite aux Etats-Unis, mais c'est en Français. Vous autres, les afficionados, vous attendez plus. Ça vient, ça vient... Paraît que les règles avancées seront traduites pour la fin de l'année, le début de l'année prochaine au plus tard. *Aaargh ! Vite, vite !* En attendant les modules de la série B vont nous être servis tout chaud et progressivement. On va même pouvoir s'envoyer dans les étoiles, puisque **STAR FRONTIERS** va aussi être traduit. Pour l'été ?

TUNNELS & TROLLS en Français ! Oui, c'est vrai ! Pour l'été. Sûr ! Et attention, pas la traduction des premières versions. Non, non. Celle de la toute dernière édition. Lorsque les vacances dispersent les aventuriers aux quatre (euh... Pardon) aux six coins de l'hexagone, les condamnant parfois aux plaisirs solitaires. T&T est l'ultime recours. *Raaâh ! Lovely !*

Des **JEUX DE RÔLE FRANÇAIS !** De France. Bien de chez nous. Faits par des français pour les français. Quand ? Du calme, du calme. Bientôt. Faut les tester, les peaufiner, les mitonner. Il y en a bien une bonne demi-douzaine en route et c'est la course. Quel est celui qui montrera son petit nez le premier ? On s'est laissé dire qu'il en sortira un au mois de juin et que le gros de la troupe arrivera après les vacances. L'automne sera chaud. On ne va plus savoir où donner de la tête. Espérons que les créateurs français, ces vaillants défenseurs de la Balance Commerciale, vont nous offrir des jeux vraiment originaux, pas des plagiats des précurseurs américains. Des jeux réalistes et jouables (*on est exigeants, hein* ?), avec des règles qui résolvent plus de problèmes qu'elles n'en posent. On aimerait bien vous en parler, mais tout semble "Top secret". Débusquez-les, ces créateurs timides. Encouragez-les.

Du côté de chez **T.S.R.**, le "magicien des jeux", ça bouge, ça bouge. Après avoir bouffé tout cru SPI, ils vont pouvoir rééditer **DRAGONQUEST** et ses modules. *Ouf* ! Mais surtout, le Grand Sorcier a promis d'éditer bientôt un complément aux règles avancées. Des nouvelles classes de personnage, des nouveaux sortilèges, de nouveaux monstres, (*un nouveau système de combat à main nues* ?). Tous **OFFICIELS** ! Les modules sortent à un rythme accéléré. La série I est complétée par I2 "The Tomb of the Lizard King" (Niveau 5-7) et I3 "Pharoah" (Niveau 5-10). Même des modules pour AD&D en solitaire et à l'encre invisible : M1 "Blizzard Pass" (Niveau1-3), etc. Comme la licence pour la fabriction des figurines **OFFICIELLES** de AD&D a été retirée à GRENADIER, TSR va fabriquer ses propres figurines.

CHAOSIUM vient d'éditer **"PAVIS"**, un nouveau pack de **RUNEQUEST** qui propose des aventures dans les ruines de la célèbre ville des Plaines de Prax. En projet aussi, le "**RUNEQUEST COMPANION**" qui va sortir (*est sorti ?*) qui regroupe une aventure solo (*Encore !*) et des tas de nouveaux indices sur les cultes et l'Histoire de Glorantha, ainsi que des articles du défunt, *WYRM'S FOOTNOTES.*
Avec "**LANKHMAR**" et "**RINGWORLDS**" qui vont sortir bientôt aussi, on a du pain sur la planche pour longtemps. Les figurines de CALL OF CTHULHU arrivent et, comme les figurines de Trolls n'étaient pas suffisamment fidèles à la triste réalité, elles vont être révisées pour être aussi effrayantes que celles des Broos. *Maman !*

Saluons aussi l'arrivée de **IMAGINE,** un nouveau magazine édité par TSR UK, en couleurs, bien présenté et relativement intéressant, surtout pour les débutants (qui comprennent l'anglais !).

Il est beau **CASUS BELLI** nouvelle formule ! On le trouve drôlement chouette. Didier va nous faire un infarctus s'il continue à se démener comme ça, à nous en faire voir de toutes les couleurs ! On va prendre exemple.

Bon, on arrête là l'inventaire, faudrait encore parler des nombreuses manifestations que le soleil printannier fait éclore, mais comme personne ne nous tient suffisamment tôt au courant, tout ce qu'on peut vous dire c'est qu'il va y avoir / y a déjà eu un "super-tournoi" à SUP'AERO (Toulouse), le 28 mai, et que vous êtes / étiez tous cordialement invités.

Ohé, les clubs ! si vous nous disiez ce que vous fabriquez ?

Téméraires aventuriers,

Le système des jets sous les caractéristiques, notamment sous la dextérité, tel que le propose le DMG manque, on le voit souvent, de réalisme. Ce d'autant plus que la tentation est souvent forte pour le MD d'abuser des jets sous la dextérité ou sous la constitution, qui ne tiennent pas compte de la réalité des situations. Personnellement, avec quelques autres, j'utilise un système très simple mais plus réaliste, inspiré de celui utilisé dans les règles de Dragonquest.

A chaque action mettant en jeu une caractéristique principale est associé un degré de difficulté, à la discrétion du MD. A chaque fois que cela sera possible, ce degré sera déterminé à l'avance dans le scénario. Cependant, il devra la plupart du temps être improvisé, avec le plus de réalisme possible. Ce degré peut varier de 0,1 (quasiment impossible) à 10 (enfantin). Dans la plupart des cas, il se situera entre 0,5 (très difficile) et 6 (facile).

Le pourcentage de **base** de réussite de l'action est obtenue en multipliant la caractéristique utilisée par le coefficient de difficulté. Tout jet de pourcentage inférieur à ce produit signifiera la réussite de la tentative.

L'échec à une première tentative signifie que le personnage est, dans ce cas particulier, peu apte à cette action. En conséquence, à chaque tentative suivant la première, le pourcentage de réussite sera diminuée d'environ 10 % du pourcentage **de base**. Pour plus de simplicité, elle sera diminuée du chiffre des dizaines du pourcentage de base. Cela permet, en moyenne, dix tentatives. Cette diminution ne sera employée que si les conditions permettent une nouvelle tentative similaire. Lorsqu'il est possible de prendre son temps, la baisse de probabilité cesse lorsque celle-ci atteint 10 % du pourcentage de base.

Lorsque plusieurs capacités entrent en jeu, la moyenne des capacités, arrondie au supérieur, est multipliée par le coefficient de difficulté pour obtenir le pourcentage de base.

Exemples :

1) Czarownik, magicien elfe, a 11 en force et 15 en dextérité. Il essaye de lancer un grappin attaché à une corde afin qu'il s'accroche à une branche d'arbre, à six mêtres de distance, de l'autre côté de la rivière. Le coefficient de difficulté est de 4 (assez facile). La moyenne de sa force et de sa dextérité est 13. Il a donc 13 x 4 = 52 % de chan ces d'y parvenir du premier coup.

Sa première tentative échoue, car il jette 68. Il a maintenant 52 - 5 = 47 % de chances que sa deuxième tentative réussisse. Il jette 49 et échoue. Il a alors 47 - 5 = 42 % de chances de réussir son troisième essai. Il fait 18 et y parvient.

2) Kdzbrutx, le redoutable guerrier nain des montagnes, et son ami Karli ont été immergés dans un bain d'eau glacé par des compagnons que leur odeur incommodait. Ont-ils attrapé un rhume ? L'eau étant vraiment froide, le degré de difficulté est de 3. Kdzbrutx a 18 en constitution et Karli 11. Ils ont donc respectivement 56 % et 33 % de chances de ne pas être enrhumés.

Ce système peut sembler complexe, et il y a sûrement encore des précisions à y apporter, mais il s'avère très léger et réaliste à l'usage.

Votre initiative me plait beaucoup, et sachez bien que je suis prêt à vous aider dans la mesure de mes possibilités.

Bruno FAIDUTTI (Montpellier)

Ta lettre nous est parvenue trop tard pour que nous puissions intégrer tes idées dans l'article "Jets sous une caractéristique", mais il nous a semblé utile de la publier dans le courrier, telle quelle. Nous comptons sur ta participation active pour les prochains numéros de RUNES !

Amis joueurs,

Etant donné que je n'ai pas eu le plaisir d'avoir le numéro 1, je n'ai pas de critique à formuler, néanmoins, je peux vous faire part de ce que j'espère trouver dans un fanzine comme RUNES : des idées pour les jeux de rôle (exemple : des modules) ; des nouveautés dans les races, classes, trésors et monstres, pour pigmenter les aventures ; le programme des manifestations ; l'éclaircissement de certaines règles, et des propositions de règles complémentaires : il est, par exemple, un peu étrange de voir que dans un jeu comme Donjons et Dragons, rien n'a été prévu pour la fatigue (et peut-être certains ont-ils déjà créé leurs propres règles ?) ; la présentation des jeux de rôle , des plus connus à ceux qui sont encore dans l'ombre de la première génération ; des essais de modules tout préparés ; et même la création d'une sorte de chronique où les joueurs pourraient présenter leurs personnages qu'ils estiment exceptionnels, leurs histoires, leurs aventures, leurs vies, etc.

Amicalement,

Laurent CASNIN
(Chilly-Mazarin)

C'est tout ? C'est vraiment tout ? Bon, trêve de plaisanteries, tes propositions "vont être mises à l'étude" comme disent ceux qui se prennent — trop — au sérieux. Nous avions déjà pensé à certaines d'entre elles, comme tu l'as vu dans ce numéro. Pour les autres... Avis aux amateurs !

Salut à la rédaction,

Tout d'abord, recevez mes félicitations : enfin un vrai magazine des jeux de rôle !

Je n'ai réussi qu'à trouver le numéro 2 de ce parchemin enchanté mais cela fait trois fois que je le relis sans me lasser. L'article que j'aime le plus (si on peut dire car le reste est tout aussi formidable) est celui sur Dragonquest, et je félicite J.-P. Demange d'œuvrer pour ce jeu de rôle si intéressant mais si méconnu.

Comme vous le demandez, je vous adresse quelques suggestions :

— Il serait intéressant de créer une rubrique "petites annonces" (créations de clubs, échanges, etc.).

— Pour le moment, vous nous parlez surtout de jeux de rôle médiévaux fantastiques, et en particulier D & D. Il faudrait laisser une place plus grande à des jeux comme "Chivalry & Sorcery", "Space Opera", "Gamma World", "Rune quest", et tous les autres.

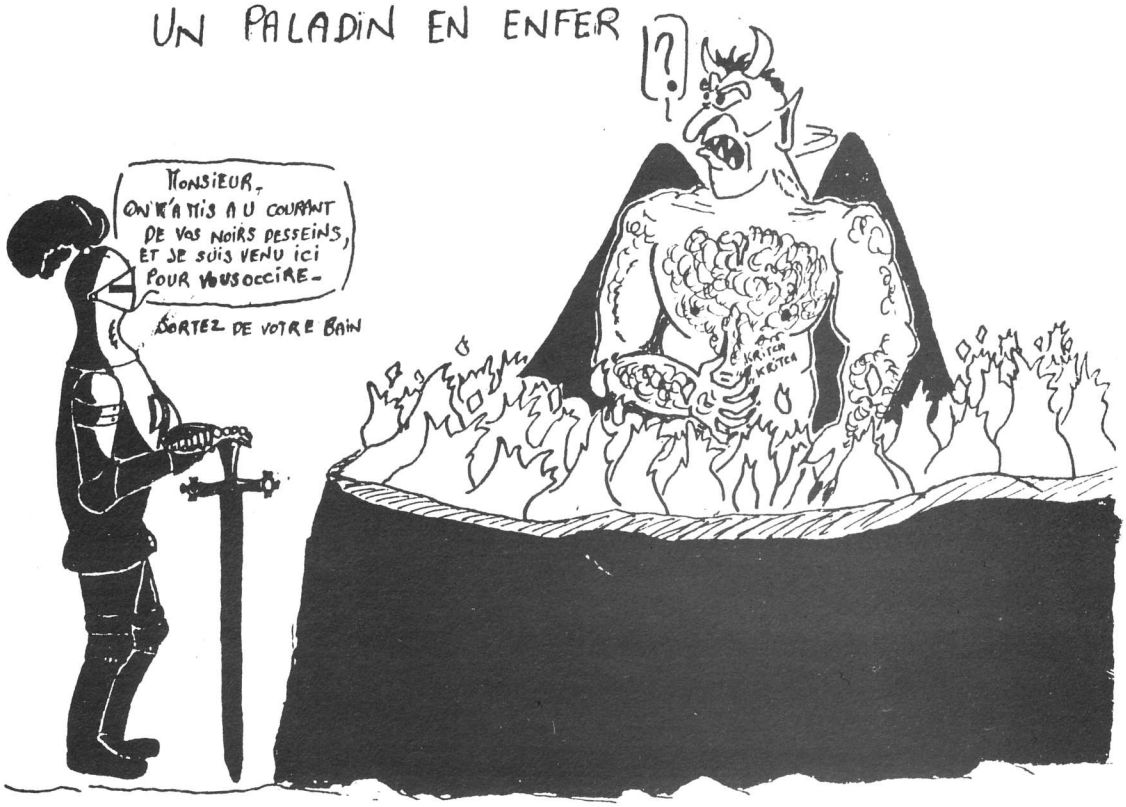
— Je crois que beaucoup de passionnés sont comme moi, je me mélange un peu les pinceaux dans le système des mesures britanniques. Cela serait d'un grand secours que de publier une table de valeurs et de conversion.

C'est à peu près tout, je vous salue, et que les forces du Bien (ou du Mal, selon votre alignement) soient avec vous.

Philippe GUICHARD
(Marseille)

Que de fleurs, que de fleurs ! N'en jetez plus ! Cela dit, nous croyons que ce numéro et les suivants devraient assez bien répondre à tes vœux.

UN PALADIN EN ENFER



OUAF

OUAF...

Descartes

5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS, TEL. 562.35.27

Gamme AVALON HILL

SQUAD LEADER (A)	N 410	215 F
Règle en français de SQUAD LEADER	M 918	49 F
CROSS OF IRON (A)	N 407	195 F
Règle en français de CROSS OF IRON	M 91[illegible]	[illegible]
CRESCENDO OF DOOM (A)	N [illegible]	[illegible]
Règle en français de *CRESCENDO OF DOOM	M 9[illegible]	49 F
G.I. ANVIL OF VICTORY (A)	N 921	2[illegible] F
CIVILIZATION (F)	N 9[illegible]	2[illegible] F
*NAPOLEON AT BAY (F)	M 570	2[illegible] F
*WIZARDS (F)	M [illegible]	[illegible]
*CONQUISTADOR (F)	M [illegible]	[illegible]
DIPLOMACY (F)	L 91[illegible]	[illegible]

Gamme GAME DESIGNERS' WORKSHOP

THE TRAVELLER BOOK (A)	N [illegible]	[illegible]
THEIR FINEST HOUR (A)	N [illegible]	[illegible]

Gamme JEUX DESCARTES

NAPOLEON A AUSTERLITZ (F)	M 843	129 F
BATAILLE DE LA MARNE (F)	M 844	149 F
AVE TENEBRÆ (F)	M 845	159 F
DIEN BIEN PHU (F)	M 103	65 F
AMIRAUTE (F)	M 671	79 F
VALMY (F)	M 673	79 F
FLEURUS (F)	M 104	79 F
MAGENTA (F)	M 252	65 F
SOLFERINO (F)	M 253	65 F
1870 (F)	M 007	65 F

Gamme [illegible]

FIGHT FOR THE SKY (F)	M 008	181 F
BATTLE FOR NORMANDY (F)	M 009	181 F
INTERSTELLAR [illegible] (F)	M 011	181 F
VICTORY AT WATERLOO (F)	M 012	181 F
[illegible]	N 203	2[illegible] F

Gamme FANTASY GAMES Unl.

STAR EXPLORER (A)	N 329	224 F
DAREDEVILS (A)	N 932	195 F
CHIVALRY AND SORCERY (A)	N 770	124 F

CHAOSIUM Inc.

RUNEQUEST (A)	N 273	173 F

T.S.R.

STAR FONTIERS (A)	N 937	149 F

KOPLOW GAMES

CRIME ORGANISÉ (F)	J 842	169 F

INTERNATIONAL TEAM

YORKTOWN (F)	M 423	130 F
MILLENIUM (F)	M 509	145 F
LITTLE BIG HORN (F)	M 505	160 F

SPI

GUDERIAN (F)	M 381	147 F

GAMES WORKSHOP

JUDGE DREDD (F)	M 940	155 F

* nouveauté 1983
(A) jeu en anglais
(F) jeu en français

Tous ces jeux sont disponibles [illegible] et par correspondance en renvoyant le bon de commande ci-dessous.

BON DE COMMANDE

Offre aussi valable pour la Suisse et la Belgique.

Pour recevoir votre commande n'omettez pas de joindre votre règlement par chèque à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris.

Total commande ....

Si le total est supérieur à 200 F, déduire 10% ....

Sous total ....

Frais de port et d'emballage ... + 15 F

A payer ....

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Pays ....