

Convoi Perdu

Attention, si vous êtes joueur, ne gâchez pas votre plaisir en lisant tout de suite ce module. Faites-le plutôt jouez dès que possible par votre Dungeon Master préféré !

Cette aventure a été conçue suivant les règles de *Advanced Dungeon and Dragon* et nécessite, pour être jouée, de se munir du *Player Handbook*, du *Monster Manual*, du *Dungeon Master*, guide de jeu TSR et de dés à 4, 6, 8, 12 et 20 faces.

L'auberge du n° 10 de CB ayant reçu un bon accueil auprès de nos lecteurs, nous en offrons ici une seconde en guise d'apéritif au donjon proprement dit.

Vous pouvez, bien sûr, séparer les deux si cela vous arrange. Le DM trouvera en aparté l'histoire des personnages qui lui permettra de mieux imaginer leurs réactions volontiers ambigus devant les aventuriers et suivant ses goûts, de faire pencher l'histoire du côté sérieux ou du côté humoristique. Ce donjon est environ du 3^e niveau. Il est conseillé au Maître du Jeu de lire soigneusement la totalité du module avant de le faire jouer, ainsi que les descriptions complètes des monstres qu'il contient dans les règles originales.

CHAPITRE I

VOUS ETES DANS UNE AUBERGE...

OS aventuriers se retrouvent en plein cœur du charmant pays de NARMHOASSA. Les forêts de BAKCHICH, RATLOKM et MERGZ, les entourent. La nuit vient de tomber et la lune fait briller les yeux des loups affamés qui peuplent la région.

Faire un camp serait de la pure folie : heureusement, au milieu d'une clairière, les lumières rassurantes d'une auberge apparaissent. Son nom est : « L'AUBERGE DE LA SUBITE MORT ». Pourquoi ne pas entrer s'y... reposer...

REZ-DE-CHAUSSEE

1 - La salle commune : poussiéreuse, une forte odeur de graisse y règne.

Table A : un « Gros Bill » est occupé à boire des litres de bière du pays (28 degrés !) dont il raffole. Il n'attaquera pas, mais offrira à boire à toute personne s'approchant de lui. (Gros Bill, Casus Belli n° 4 ; Résistance à l'alcool, Casus Belli n° 11.)

Table B : le Clerc Patihyo essaiera de convertir un aventurier à son dieu.

Table C : trois hommes en robes de moines, noirs. Ils ne seront visibles que par les aventuriers et disparaîtront dès que possible, pour réapparaître de temps en temps en différents endroits. Hormis leurs aspects inquiétants (on ne distingue pas leur visage), ils ne causeront aucun mal aux aventuriers.

Table D : le Hobbit Voleur Kenobhi (surnommé « le vent » pour sa rapidité), aimable et amical pour mieux faire les poches.

Derrière son comptoir, Bretzel, l'aubergiste, proposera toutes ses boissons et plats à un prix exorbitant. Il ne fera pas un geste en cas de combat entre clients, mais sera agressif s'il voit un aventurier parler à sa femme qui sert en salle.

A gauche de l'entrée, un couloir part vers les salles particulières et vers l'escalier qui mène au premier étage.

2-3-4-5 - Salles particulières toutes identiques : sur la porte de la salle 2, une pancarte, écrit en Kobold : « Association des Kobolds nécessiteux ». Dix Kobolds viendront faire une quête parmi la clientèle.

De même, sur la porte 3, écrit en Lizard Man : « Bicentenaire des Lizard Men du bois Censoif ». Trois Lizard Men son en train de festoyer.

Sur la porte 4, écrit en Commun : « Amicale des surdoués de la pleine lune ». Quatre rats garous et 2 loups-garous sont en train de chanter (Hou-hou, gare aux garous).

Et sur la porte 5, écrit en Lutin : « Société protectrice des lutins assoiffés ».

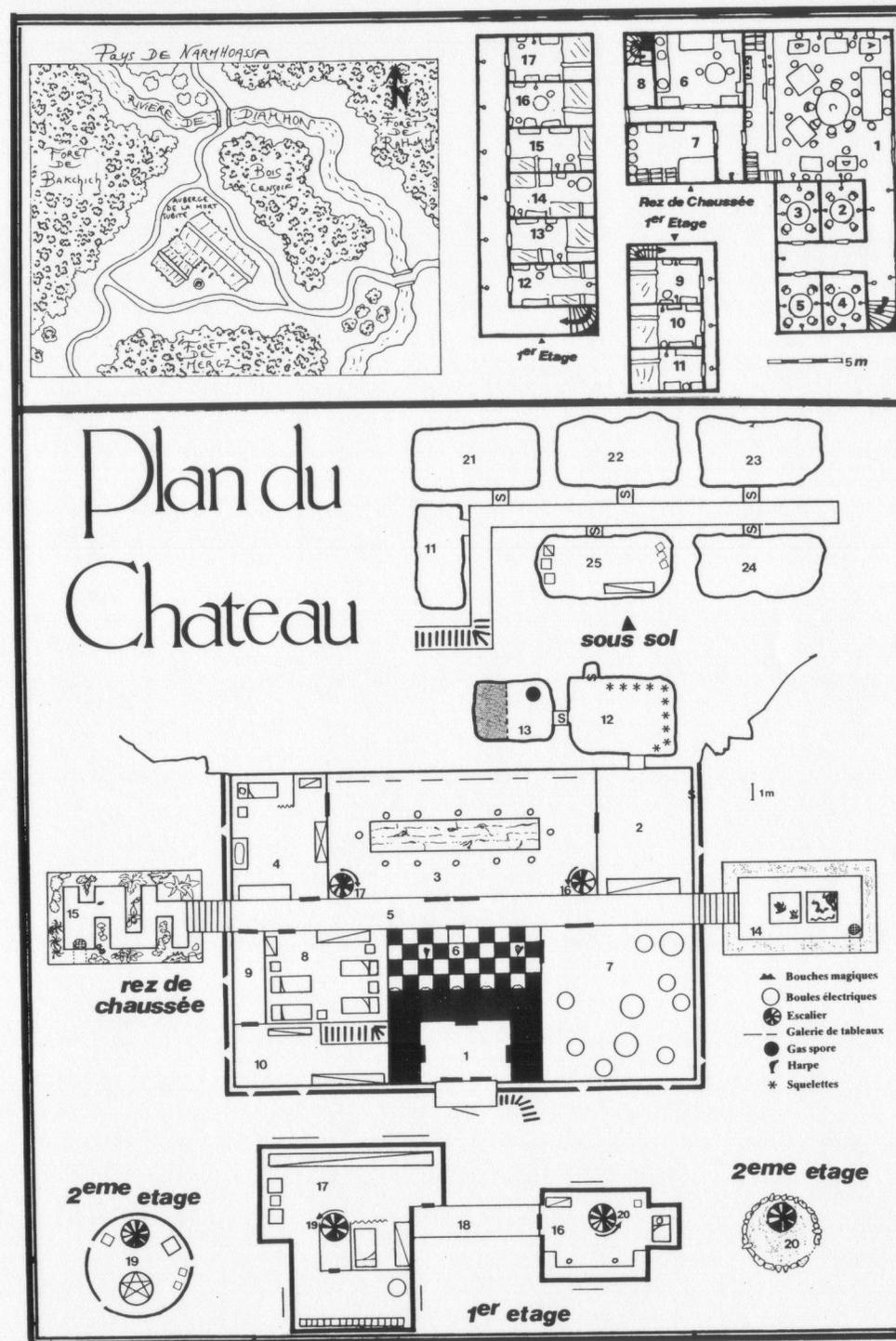
6 - La cuisine : une forte chaleur y règne. Devant un grand feu, 5 cuisiniers sont occupés à découper des morceaux de viande.

7 - La réserve : la porte est fermée. On y trouve plusieurs tonneaux de vin, des caisses de provisions et une grande table sur laquelle trois corps humains sont en partie dépecés.

8 - Un couloir sombre mène à cette pièce dont la porte est fermée et à une porte fermée également, donnant sur l'extérieur. Cette pièce ne contient rien, si ce n'est qu'un cobra cracheur, de garde, caché dans l'ombre.

PREMIER ETAGE

9 - La chambre de l'aubergiste et de sa femme : la porte est fermée et piégée (piège à aiguilles). La chambre est sale et en désordre, les armoires et les coffres ne contiennent que des affaires sans valeur ; par contre, sous le lit, se trouve un coffre contenant 500 GP et une potion du double (C.B. n° 9).



- 10 - La chambre d'amis : vide.
 11 - La chambre de la magicienne Iapudklinek : la porte est fermée par un lock. C'est une chambre luxueuse et une des robes vaut 200 GP.
 12 - La chambre du clerc.
 13 - Une chambre vide.
 14 - Une chambre contenant 2 gubes gélatineux (cubes gélatineux enrhumés).
 15 - Une chambre vide.
 16 - La chambre d'un couple de Bugbear (en voyage de noces).
 17 - La chambre du guerrier Gabhuzo. Sous une pierre, on peut trouver 300 GP.

MONSTRES

CLERC PATHHYO : 3^e niveau, Lawful good, AC = 3, HD = 3, HP = 17, Sort = 2, *Cure light wounds, sanctuary, hold person, resist fire, spiritual hammer*. Il se bat au marteau +1 ; sur lui, une broche de bouclier (19 C), 1 fiole de soin (2 D4 + 2) et 200 GP.

HOBBIT « LE VENT » KENOBHI, VOLEUR : 2^e niveau, neutral evil, AC = 7, HD = 2, HP = 10. Il se bat à la dague.

AUBERGISTE BRETZEL : Ancien guerrier du 2^e niveau, neutre, AC = 8, HD = 2, HP = 15. Il se bat à la massue, sauf dans sa chambre où il combat avec sa bastarde-souvenir...

KOBOLDS (10) : AC = 7, HP = 4-4-4-3-3-2-2-1-1. Ils se battent à l'épée courte.

LIZARD MEN (3) : AC = 5, HD = 2 + 1, HP = 15-10-9. Ils se battent à la massue ; sur eux, 200 GP.

RATS GAROUS (4) : AC = 6, HD = 3 + 1, HP = 16-13-11-6. Sur eux, 100 GP.

LOUPS GAROUS (2) : AC = 5, HD = 4 + 3, HP = 22-17. Sur eux, 75 GP.

LUTINS (5) : AC = 8, HP = 5-5-5-4-3. Sur eux, 2 CP (le reste a été dépensé en vin, mais ils ont encore soif !)

CUISINIERS (5) : AC = 9, HP = 8 chacun. Ils se battent au couteau de boucher (1 à 4 + 1).

COBRA CRACHEUR : AC = 5, HD = 4 + 2, HP = 20. Morsure 1 à 3 + poison.

MAGICIENNE IAPUDKLINEK : 3^e niveau, chaotic neutral, AC = 10, HD = 3, HP = 12. Dague, en tête les sorts : *magic missile, sleep, invisibility*.

CUBES GELATINEUX (2) : AC = 8, HD = 4, HP = 15-10, dégâts = 2 à 8 + paralysation (jet de protection + 2, dû au rhume).

BUGBEAR (2) : AC = 5, HD = 3 + 1, HP = 16-13. Ils se battent à l'épée. Sur eux, 100 GP.

GUERRIER GABHUZO : 4^e niveau, chaotic evil, AC = 2, HD = 4, HP = 28. Il se bat à la bastarde.

CLIENTS ENTRANT DANS L'AUBERGE :

1 : Si vous jouez vers le jour de Noël ; Père Noël cherchant ses rennes. Rennes cherchant leur Père Noël.

Ce sont quatre rennes garous : HD 5 D-A : 1-4/1-4/2-8 (3 Att./round).

2 : Magicien Mégalo (du premier niveau, sert : push).

3 : Ranger faisant signer une pétition pour expulser les Orcs de la forêt.

4 : Charlatan Gnoll cherchant à vendre de la boue pour du baume contre les brûlures (parlant bien le commun).

5 : Humanoïde faisant signer une pétition contre les Rangers (du Kobold au Troll).

6 : Paysan d'aspect suspect mais tout à fait normal.

7 : La mère d'un des aventuriers venant chercher celui-ci pour « rentrer à la maison » (après 11 heures).

8 : Bourrasque. Personne n'apparaît dans la porte ouverte.

* Tirer toutes les heures. Selon le cas, les clients resteront de 30 mn à 3 heures (30 à 180 rds - 3D 6 × 10 rds).

Christophe Pierson.

CHAPITRE II LA SORCIERE DES NEIGES

Ayant appris qu'un convoi transportant des vivres et des biens précieux, et venant du nord, n'est jamais arrivé à Narmhoassa, les aventuriers, attirés par l'or et le mystère, ne maneront pas de partir vers la montagne.

FORÊT

Environ 3 heures de marche sur le chemin, 5 heures hors chemin. Forêt de hêtres et de chênes puis bouleaux en montant. Les personnages qui ne sonnent pas la neige avec un bâton, ont, en dehors du chemin, une chance (1 sur 1D6) par tour de tomber dans un trou caché par la neige (bruit de chute) ou de marcher sur un piège à loup (dégât 3 HP si pas d'armure métallique). Tirer également 1D6 chaque tour :

1 - Rencontre d'orc (10) qui attaqueront (AC = 6, D/A = 1-8, HD = 1, HP = 6).

2 - Rencontre de trois rangers. Agressifs, mais peuvent discuter (AC = 6, D/A = 1-6, HP = 10).

Rangers n° 1 sort locate animals/n° 2 sort detect swares et pits/n° 3 faerie five.
 3 - Horde de cinq loups qui attaquent (AC = 7, D/A = 2-5, HD = 2 + 2, HP = 12).

4, 5, 6 : rien.

Passage entre les deux montagnes : le vent descend des montagnes et s'engage dans la gorge, rencontre celui venant de la plaine, crée une turbulence telle qu'il se produit une tornade, mêlée de neige qui pourra sembler surnaturelle aux aventuriers. Montagnes : quelques bosquets de sapins noirs. **Près du jardin** : des statues ressemblant à s'y méprendre à des personnages pétrifiés émergent de la neige.

Une sombre affaire

Pour le D.M. : Préparez vos mouchoirs. Le récit qui suit touchera les âmes sensibles. « Apax Legomenon » fut orphelin peu après sa naissance et élevé et initié à la magie par son oncle Baldus qui voyait en lui son successeur.

Pour les cinq ans d'Apax, Baldus lui offre son talisman de protection, ayant projeté d'en fabriquer un autre à son usage dès le lendemain. Profitant de cet état provisoire de vulnérabilité, Melanaster, sa femme, magicienne de moindre niveau, l'assassine. Apax assiste inopinément à la scène et, dès lors, voue à sa tante une haine sans merci. Sentiment réciproque, mais le garçon possède le talisman et Melanaster cherche depuis, une force capable de vaincre cette protection.

Pour empêcher Apax de courir le monde et d'acquiescer le pouvoir de la vaincre, elle ne dispose que d'un sort venu d'une autre ère de l'humanité, le LIEN !

Niveau 4 — Portée : spéciale — Durée : 1 à 4 jours — Zone affectée : la victime — Composants : VS — Temps de mise en œuvre : 10 mn.

Lorsque ce sort est jeté, une partie de la psyché de la victime (de niveau inférieur ou égal au magicien) est transférée dans le magicien. Le sujet ne remarque rien tant qu'il reste à moins de 100 m du magicien. Passée cette distance, il ressentira vertiges et nausées, sensation de déchirement, de plus en plus insupportables avec l'éloignement. Malaises qui entraîneront la mort passée la limite d'un km. Le sort peut être interrompu par le magicien avant d'arriver à son terme. Si le magicien meurt sans avoir libéré sa victime, celle-ci meurt en 6 tours.

Le D.M. tire un jet de protection pour la victime à chaque renouvellement du sort. Un « Dispell magic » et « Remove Curse » sont sans effet sur ce sort.

Sentant que l'habileté d'Apax grandit, bien que s'instruisant seul à son art, sa tante Melanaster prend des risques pour le vaincre...

Jardin du château

Dans le jardin, vivent des hermines, blanches et carnassières, qui mordront, même à travers le cuir, en causant 1 HP de dégât (perte de sang), attaquant les personnages qui fouillent la neige ou pendant leur sommeil.

70 % de chance de chute par tour en dehors du chemin (dégâts 1 à 6 par chute).

1 - Caverne contenant un ours. HD = 3 + 3, AC = 7, D/A = 1-3/1-3/1-6, HP = 12.

2 - Grotte ressortant en 3. Elle contient des pierres (4). HD = 3 + 3, AC = 7, D/A = 2-12, HP = 8. 30 % de passer en dessous (tirer pour chaque personnage).

3 - Sortie de la grotte.

4 - Fontaine gelée. La glace tiendra sous le poids d'une personne (ou deux très légères), mais cassera en cas de chute. 20 % de chance de chute par point de dextérité au-dessous de 14. La fontaine n'est pas profonde, mais l'eau règle sur les victimes mouillées...

5 - Clairière de sapins et de pins noirs.

6 - Plate-forme semée de bosquets gelés.

7 - Plate-forme jonchée de statues brisées.

8 - Plate-forme de sapins et de rochers.

9 et 10 - Serre et vivier (voir salles 14 et 15).

11 - Escalier délabré.

Nota. — En longeant, à moins d'un mètre, le mur de la bâtisse depuis le haut de l'escalier, on parvient à la porte de la salle 2 sans risque de chute, bien que le sol ait la même apparence ici qu'ailleurs.

Château

1 - Une porte fermée à clef. Ouverte, elle donne sur un hall dont le sol monte vers le mur N. On ne voit que trois portes qui sont fausses. Pas de pièges, mais le sol est enduit d'un produit glissant. Toute personne y posant le pied, s'écroule en arrière et glisse dehors en droite ligne 10 m plus bas (plate-forme 7). Dégât : 1D6.

JAMAIS VU !

DES LIVRES DE BIBLIOTHEQUE AU PRIX D'UN POCHE

NéO

baisse ses prix de moitié
DEUX COLLECTIONS

les meilleurs titres
des meilleurs auteurs :
192 à 300 pages

Police Mystère Suspense

Fredric Brown, William Irish, Thomas Walsh, Pierre Siniac, Patrick Quentin, Ed McBain, Léo Malet, Fajardie, Westlake, J. Dickson Carr, Heien McCloy, Frédéric Dard, Stanley Ellin, Robert Bloch, etc.

21 F au lieu de 45 F

Couvertures de Jean-Claude Clavey
2 nouveautés par mois

Fantastique Science-fiction Aventure

Merritt, Howard, B.R. Bruss, Stapledon, Fred Hoyle, Jeury, C.S. Lewis, Hodgson, Rosny aîné, Sturgeon, Gérard Klein, Spinrad, Rider Haggard, Daniel Walthor, Robert Young, Claude Seignolle, Sheridan Le Fanu, etc.

25 F au lieu de 49 F

Couvertures de Jean-Michel Nicollet
3 nouveautés par mois

EN VENTE : dans les FNAC les CARREFOUR EUROMARCHE CASINO PARIS

et actuellement, chez les libraires suivants : PARIS : Temps futurs, 8, rue Danie (5^e) - Lib. de Chastelay, 76, rue Gay-Lussac (5^e) - Azaroth, 12, rue Grégoire-de-Tours (6^e) - Au 3^e an 37, rue de Montholon (9^e) - Les insomniques, 234, bd Raspail (14^e) - Cosmos 2000, 17, rue de l'Arc-de-Triomphe (17^e) - NOGENT-SUR-MARNE : Lib. de la Grande Rue, 105, Gds rue Charles-de-Gaulle - BORDEAUX : Mollat, 15, rue Vital-Carles - TOULOUSE : Aillères, 28, rue Pharaon - LYON : Choc Corridor, 13, rue des Trois-Maries - Lib. Nouvelle, 32, quai St-Antoine - NANTES : L'Atlantide, 2, rue de l'Échelle - LE HAVRE : Sub-Espace, 13, rue Béranger - LILLE : Le Furet du Nord - HAGUENAU : Maison du livre, place d'Armes - ST-BRIEUC : Nouvelle Librairie, 7, rue St-Vincent-de-Paul - LE MANS : L'Albatros, 13, rue Claude-Boudeau - ANGERS : Book in 25, rue Beaupaire - REIMS : Guérin-Martin, 82, rue Douet d'Érion.

Et (par correspondance) en écrivant à l'éditeur : NéO/Nouvelles éditions Oswald, 38, rue de Babylone, 75007 Paris.



ORBITES, la revue de bibliothèque de la science-fiction et du fantastique, animée par Daniel Riche, Gérard Klein et Denis Guiot, a publié : Stanley Weinbaum, Clarke, Watson, Matheson, Moorcock, Scott Baker, Young, Davidson, Beam Piper, J. Boireau, J. Mondoloni, Damon Knight, etc., publiera dans son n° 4 : Leiber, Howard, Hilary Bailey, etc. En outre ORBITES vous tient au courant de toute l'actualité trimestrielle. **ABONNEZ-VOUS !** : 135 F pour 4 numéros de 192 pages (le n° 39 F) par an, abondamment illustrés (Couvertures : Nicollet, Slocombe, Cornillon, Mézières, etc.). Règlement à l'ordre de NéO/Nouvelles éditions Oswald, 38, rue de Babylone, 75007 Paris/548 53 59.

2 - Pièce donnant sur l'extérieur par un passage secret. Une armoire contient une cape de fourrure (valeur 100 PO) et divers manteaux. Dans un coin, deux arbalètes avec flèches.

3 - Salle à manger inutilisée depuis des décennies, maintenue propre. Sur les murs, des tableaux représentant visiblement des magiciens. L'un est certainement plus récent que les autres. Deux escaliers montent vers les tours.

4 - Cuisine. Dans un coin, une alcôve abrite le lit du cuisinier qui sera la plupart du temps dans cette pièce.

5 - Couloir.

6 - Un chant émane de cette pièce. La porte ouverte révélera 10 « magic mouth » et deux harpes qui, à intervalles irréguliers, entonnent une mélodie froide, vestiges d'une ancienne magie. Le sol est carrelé ; et, à la fantaisie de l'illusionniste, les cases noires s'élèvent brusquement en colonnes jusqu'au plafond (mouvement purement mécanique).

7 - Ancienne salle d'exercice de lancement de sort. Les murs de pierre nue portent des traces de missiles divers. Si quelqu'un pénètre au contre de la pièce, des boules, accrochées aux murs, se mettront à traverser cette pièce en tout sens et en émettant un bourdonnement. Jet « sous la dextérité » pour toute personne dans la pièce, 2 fois par round ; sinon, une boule touche le personnage, qui ne peut s'empêcher de faire un bon inhumain et retombe en prenant 1D4 HP (1D6 pour les personnages en armures de plaque).

8 - Salles des majordomes et du jardinier. Lit et armoire sans intérêt.

9 - Couloir.

10 - Armoires vides, quelques rats.

11 - Réserves. Du bois d'un côté et du vin de l'autre.

12 - Ancienne salle d'armes. Dix squelettes attendent là. Ils bougeront que si l'on touche l'un d'eux ou sur ordre de Melanaster, ou encore si l'on actionne le passage secret vers 13. Une alcôve secrète renferme des armes décorées de pierres (valeur double de la normale).

13 - Salle des trésors. La salle obscure apparaîtra vide, hormis un tas d'or à droite en entrant (*fool's gold*), gardée par un Gas Spore (voir « MM », p. 42). Un mécanisme fait s'élever tout le sol au fond de la pièce. Dessous, s'entassent des gemmes (environ 10.000 GP) et de l'or (environ 5.000 GP). La cavité se referme au bout de 2 mn et ne se trouve qu'après 3 heures.

14 - Le vivier. Cages et aquariums renferment divers animaux. Un écoulement conduit vers l'extérieur où peut se glisser un petit elfe ou un hobbit. Les grilles qui le protègent sont rouillées et cèdent facilement (1-3 sur 1D6).

15 - La serre où poussent les plantes utiles à un magicien. Une plante carnivore (voir « Devine », p. 34) s'y dissimule (au choix du DM). Egout semblable à celui de 14.

16 - La chambre de *Apax Legomenon*. Un fouillis de petits objets. Dans une alcôve, son lit. Sur le mur sud, son bureau et sa bibliothèque. Un œil de bœuf permet à son *Harfang* familier de rentrer. Sa chaise est en général en haut des

marches de l'escalier menant vers 3. On peut trouver 2 fioles « cure disease » et 1 invisibilité.

17 - L'escalier venant de 3 est entouré d'un mur. Une porte « *Wizard Lock* » donne sur cette chambre appartenant à Melanaster. Au sud, sa bibliothèque. 5 % de chance par niveau qu'un magicien y découvre un livre expliquant deux sorts utilisables par ce magicien (au choix du DM). Au nord, sa table de travail ; dans une alcôve, son lit et sous celui-ci, quelques serpents apprivoisés (dégât : 2 HP par tour).

18 - Le pont entre les tours. Les deux portes en sont fermées à clé. Les deux habitants des tours, se haïssant, ont refoulé, hors de leur conscience, l'existence de ce pont. Si l'un d'eux y entend une présence, ou voit la porte s'ouvrir, tirer 1 dé à 6 : sur 1, il s'enfuit, sur 2 à 5, il reste pétrifié 1 round. Le pont est habité par des araignées de bonne taille aux toiles résistantes comme du tissu. Ces araignées sont inoffensives, mais les toiles sont urticantes. Dégât, au moindre contact avec la peau : 2 HP. Si la victime est touchée au visage, elle ne voit plus rien durant 10 mn. Si elle est touchée aux mains, elle ne pourra utiliser une arme durant le même temps.

19 - Observatoire et salle d'incantation. La porte est « *Wizard Lock* ». Un pentacle au centre, inactivé si la magicienne ne s'y trouve pas. Sinon les chandeliers sont allumés, la magicienne ayant commencé ses incantations. Si on l'interrompt, au lieu du démon (ou si un démon, même faible, semble « trop » au DM) invoqué, 2 « *Shadows* » apparaîtront soudain, attaquant magicienne et aventuriers. Si on attend qu'elle finisse, un démon de type I apparaîtra. L'Homonculus fera tout pour que cette dernière solution arrive. Dans cette pièce, on trouvera, dans divers coins secrets, une boule de cristal (« DMG », p. 141), un « ring of warmth » (« DMG », p. 131) et un rouleau « *undead control* » (« DMG », p. 127). Si l'Homonculus est vivant, et si la magicienne est absente, il l'avertira immédiatement de la présence d'intrus.

20 - Grenier de *Apax*. Cadavres de petits animaux victimes du *Harfang*. Sous une latte de plancher, une bouteille (*Effreti Bottle*, « DMG », p. 143). *Apax* en connaît le contenu et le garde pour le cas d'un affrontement avec sa tante.

21 à 24 - Anciens laboratoires détruits par des explosions, incendies. Dans le 24, en fouillant dans les débris calcinés ou pourris, on peut trouver un anneau + 1 (10 % de chance). Chaque laboratoire est accessible par un passage secret.

25 - Laboratoire encore en état, mais désert. Dans un coffret protégé par piège à aiguille, un anneau qui procure, si on l'enfile, une sensation de puissance tout à fait illusoire. □

HABITANTS DU CHATEAU :

APAX LEGOMENON (25 ans)

(Illusionniste 5^e niveau)

F I S D C Ch

10 17 9 18 13

Ajust def. : — 4



ENTREZ DANS L'UNIVERS DES JEUX DE RÉFLEXION !



BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT

Le nouveau catalogue vous sera remis gratuitement dans les boutiques Jeux Descartes (liste page 112), ou bien en envoyant ce bon accompagné de 3 timbres à 1,80 F pour frais d'envoi à :



Jeux Descartes
5, rue de la Baume
75008 Paris

Nom
Prénom
N° Rue
Code postal Ville

Choisissez au calme les jeux qui vous passionnent.

Des classiques aux dernières nouveautés, vous les trouverez, classés par famille, chacun accompagné d'une échelle de complexité et d'un commentaire pour faciliter votre choix.

Dans le catalogue, des centaines d'idées cadeaux, pour vos amis ou... pour vous-même. Une promenade pour les yeux dans un monde captivant.



Réact./Att. : + 3
 C.A. : 6 due à sa robe d'illusionniste
 Points de vie (HP) : 18
 Align. : chaotique neutre

Il porte une amulette *protection from evil* et possède une dague + 1. L'amulette confère + 3 aux *saving throw* contre les attaques de Melanaster. Confiné depuis l'enfance par le sort de *lien*, Apax aura en alternance des réactions logiques des attitudes enfantines voire frisant la folie. Il verra arriver les aventuriers de loin et utilisera ses pouvoirs pour s'amuser à leurs dépens, sans méchanceté mais sans se soucier des dangers mortels qu'il leur fait courir. Il ne prendra conscience d'un danger qu'en voyant les personnages à l'intérieur de la demeure. Si parmi les intrus se trouve une femme, Apax pourra avoir une réaction de panique ou bien d'agressivité.

Enfin, s'il est attaqué par Melanaster, il cherchera aide auprès des aventuriers en leur proposant une partie de son trésor (il possède, dans sa chambre, une « clé » de bronze qui permet de garder ouverte la trappe de la salle n° 13). Si la partie le justifie (au choix du DM), Apax peut faire intervenir feu son oncle Baldus (voir plus loin). Apax possède les sorts :

Niv. 1 : *color spray* (x 2)/*blur/darkness*
 Niv. 2 : *improved phantasmal force/ventriloquism*
 Niv. 3 : *Suggestion*.

L'illusionniste a également deux familiers :
 Un harfang (hibou blanc, traiter comme *Owl giant*).
 C.A. : 6. Dés de vie : 4. Point de vie : 30. D/Att. : 2-8, 2-8, 2-5.
 Une chaise plus ou moins hantée qui peut se tordre pour se déplacer (mais se casse la figure dans les escaliers) et qui en craquant de diverses manières peut avertir Apax d'un danger, d'une intrusion.

MELANASTER (50 ans)
 (Magicienne 5^e niveau)
 F I S D C Ch

9 18 14 14 17 15

C.A. : 3 (due non à sa robe très « tape à l'œil » mais à un long foulard de soie et d'or salit et terni par l'âge et noué autour de sa taille.

Points de vie : 15.

Align. : chaotique mauvais (C.E.).

Outre le Lien (voir plus haut) elle possède les sorts :

Niv. 1 : *Charm person/Jump/Unseen servant/Magic missile*.

Niv. 2 : *Stinking cloud/Web*.

Niv. 3 : *Hold person/Fire ball*.

Au corps à corps, elle attaque deux fois per round.

Grâce à ses longs ongles de métal acérés.

Elle est accompagnée d'un **Homonculus** (Monster Manual, p. 53).

Points de vie : 12 dés de vie.

C.A. : 6. D/Att. : 1-3.

Enfin, elle commande à une garde de 10 squelettes (M.M., p. 87).

Point de vie : 8. Dés de vie : 1. C.A. : 7. D/Att. : 1-6.

BALDUS (60 ans)

(Magicien 11^e niveau)

Le D.M. pourra faire intervenir Baldus si Apax est tué et que le hasard (et non leurs erreurs répétées) ait mis les aventuriers en trop mauvaise posture.

A la mort d'Apax Legomenon, un éclair rouge partira de son amulette et traversera couloirs et portes pour venir frapper le portrait de son oncle Baldus dans la salle 3. Celui-ci reviendra alors parmi les vivants durant une heure avec pour seul objectif la mort de Melanaster. Ce combat peut être mis à profit par le D.M. pour aider ou handicaper les joueurs tout en créant une chaude ambiance.

Sorts :

Niv. 1 : *Burning hands/Shield/Tenser floating disk/Sleep*.

Niv. 2 : *continual light/Invisibility/Mirror image/Pyrotechnics*.

Niv. 3 : *Blink/Lightning bolt* (x 2)/*Monster summoning*.

Niv. 4 : *fear/ice storm/Wall of fire*.

Niv. 5 : *Telekinèse/Teleportation/Wall of force*.

Le personnel du château est constitué d'une dizaine de valets ou jardiniers. Ils ne combattront que personnellement menacés, avec les moyens du bord (niv. 0).

Agnès Pernelle,
 Didier Guiserix.



SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

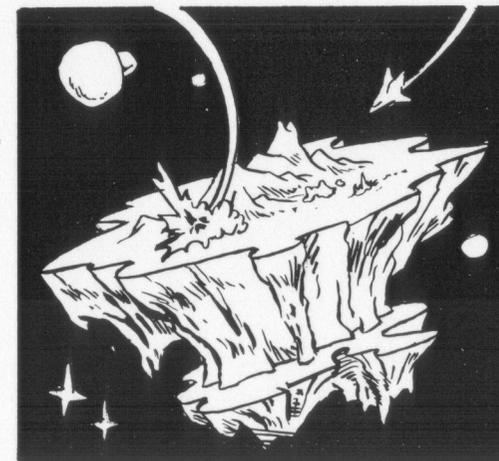
TOUS WARGAMES
 TOUS JEUX DE RÔLE
 TOUS CONSEILS

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

92, rue de Monceau
 75008 PARIS

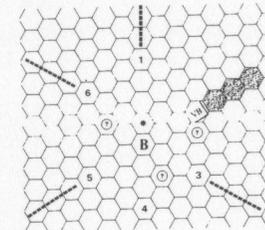
Tél. : 522.50.29

Duel sur ZLOOG



l'emplacement du crash de chaque vaisseau.

Ceci se détermine en lançant le dé. Une lettre indique, sur le plateau de jeu, l'endroit qu'avaient «visé» les pilotes pour se poser. Six chiffres entourent ce point ; chaque joueur posera le vaisseau sur le chiffre indiqué par son dé. Les trois cases en arrière de ce point, dévastées, seront considérées comme «*terrain neutre*» et les pions «*vestiges*» qu'elles pouvaient contenir sont retirés et posés à côté du jeu.



Schéma

Point de chute (Jet de dé : 2)

Cases dévastées

Le premier tour peut commencer. Mais avant un peu de patience et voyons vos possibilités.

Les pions

Les pions VA ou VB représentent les vaisseaux endommagés. Ils ne pourront être déplacés que par un *Charrier*. Les pions A1, A2, B1, B2, représentent le pilote et le navigateur de chaque joueur. Ce sont ces personnages qui pourront transporter les vestiges divers et conduire le *charrier* ou guider les *droids*.

Nourriture : chaque personnage doit se nourrir. Un pion nourriture (N) correspond à la ration nécessaire pour un personnage pendant quatre tours (un tour = une journée). A partir du cinquième jour le personnage est «*épuisé*» et voit son déplacement diminué d'une case/tour. A la fin du huitième tour sans nourriture, le personnage meurt. Le joueur A possède deux rations au début du jeu, le joueur B une seule.

La ration ne profite bien sûr qu'au pion qui la transporte. Elle ne peut être divisée qu'entre deux pions sur la même case au moment de l'absorption, ravitaillant alors chaque personnage pour deux tours.

A l'écart de la bataille qui fait rage au centre du système de l'étoile Calurastra, deux chasseurs lourds se livrent un combat «*au sommet*». Pilotés de main de maître, les deux astronefs, le calurastien et le terrien, rivalisent d'audace. Mais toute la science des pilotes ne leur permet pas d'éviter le perfide champ radio émis par Zloog, l'astéroïde oublié.

Ce n'est qu'au prix d'un effort désespéré qu'ils parviennent à échapper à la mort en posant leurs «*zincs*» à la surface de Zloog.

Les deux hommes de chaque équipage émergent de leurs engins disloqués, contemplant le long sillon que leur atterrissage a creusé dans la végétation spongieuse ou les nappes de neige cristal, et avec un soupir, font l'inventaire de leurs chances de quitter les premiers ces lieux où, de ruine en ruine, pèse une ancienne malédiction.

Car celui qui restera au sol sera offert aux bombes de son adversaire !

But du jeu

Utiliser au mieux ses personnages et les ressources de Zloog pour réparer son vaisseau avant l'adversaire.

On trouvera sur l'astéroïde les outils nécessaires, ainsi que des véhicules abandonnés par d'anciens colons qui permettront de tirer les vaisseaux endommagés jusqu'à un des deux hangars encore en état.

Mais l'affaire risque de durer et il faudra affronter la faune et la flore locales pour trouver à se nourrir !

Préparation

Découper et coller sur de carton les pions de la page 38 ; le colorier ajoutera du charme à la chose, sachant que trois pions (VA, A1, A2) représentent le vaisseau, le pilote et le navigateur du joueur A, trois autres ceux du joueur B, les autres pions étant les «*vestiges*» laissés par les colons. Se procurer un dé.

Mise en place

On retourne et on mélange les «*vestiges*» et on les place sur les cases portant le symbole () face retournée, sur le plateau de jeu de la page 39. Puis on tire au hasard l'attribution des camps A ou B. On tire également pour savoir qui commence le tour et enfin pour déterminer