

Cette aventure a été conçue pour être jouée avec les règles de base de *Donjons & Dragons*. Elle convient à des personnages expérimentés, environ du 3<sup>e</sup> niveau. Les renvois aux pages de règles font référence au manuel de base paru en français.

Cette même aventure peut aussi bien être jouée avec le système *Advanced Dungeons & Dragons*; il suffira pour cela que le MD adapte les statistiques des monstres suivant les indications données dans le *Monster Manual de TSR*.



## L'herbe de Lune

À la fin de l'automne, les aventuriers se retrouvent dans la cité de **Glenor**, à l'Est de la province d'**Ys-taad**. (Voir *Périples en Alarian*, CB N° 13.) C'est une ville de moyenne importance, entourée de fortifications de bois, essentiellement vouée au commerce. C'est par Glenor, via Baran, que les marchandises venues du Sud transitent vers Hazamp-Hav en Norvège, évitant ainsi la capitale du Royaume et les lourdes taxes officielles. Enrichis par le trafic (plus ou moins louche), certains marchands de Glenor se sont fait construire de splendides demeures, de véritables palais sur les flancs des collines qui surplombent la rivière Glenea. C'est l'un de ces riches marchands, **Goldchild**, qui va confier aux aventuriers leur nouvelle mission (si ceux-ci l'acceptent, bien entendu !).

### Informations

Goldchild est prêt à payer une forte somme, 6 000 PO, à celui ou celle qui pourra guérir **Séléne**, sa fille unique, de l'étrange maladie de langue dont elle est atteinte. Séléne passe toutes ses nuits à errer sur les terrasses du palais en contemplant fixement le clair de lune. Goldchild s'est d'abord tourné vers le Lindo. Mais les prêtres du soleil se sont avérés impuissants devant cette malédiction si évidemment lunaire. Goldchild a fait appel alors au savoir des magiciens. L'un d'eux, **Parpadigne**, qui vit dans une tour solitaire non loin de Glenor, a fait le diagnostic suivant : "Séléne a reçu un bon coup de lune. Le moyen de la guérir existe, mais coûtera sans doute la vie à de nombreux hommes..." Parpadigne s'est ensuite retiré sans en dire davantage. Goldchild est maintenant sous l'influence du Noirsceau. Sa fortune commence à fondre ; des gens disparaissent mystérieusement dans le voisinage du palais ; et Séléne ne guérit toujours pas...

### Parpadigne

C'est un magicien du 9<sup>e</sup> niveau, de moralité *neutre*. Il est indispensable que les aventuriers entrent en contact avec lui, car il est le seul à savoir où se trouve le remède. Au Maître de Donjon de faire en sorte que les

aventuriers soient aiguillés sur cette piste. S'ils impressionnent favorablement le magicien, celui-ci leur dira en substance :

- Qu'il savait bien qu'on finirait par venir le trouver...
- Qu'il n'aime pas le Lindo, ni le Noirsceau, ni Goldchild, ni Séléne, ni personne...
- Mais qu'il connaît le remède. Il s'agit d'une herbe, **L'Herbe de Lune**, aux propriétés magiques, qui ne pousse que dans le froid et la glace, sous l'influence directe des rayons lunaires.
- Il sait une vallée glaciale, dans les lointains **Monts Des Rapaces**, où l'on peut trouver cette herbe.
- Il peut donner des indications assez précises pour permettre de retrouver cette vallée.
- Le voyage est long et périlleux. Qui plus est la plante magique est protégée par un gardien.
- Malheureusement, il ignore la nature de ce gardien car il manque les dernières pages du grimoire où il a trouvé ces renseignements.

Parpadigne est prêt à fournir tous les renseignements sur la vallée et à concocter la potion quand les aventuriers auront rapporté l'Herbe de Lune. Les aventuriers pourront empocher intégralement les 6 000 PO de récompense (6 000 PO en tout, à partager entre les aventuriers ; pas 6 000 PO par personne !). Tout ce que demande Parpadigne, en échange, c'est qu'on lui rapporte suffisamment d'Herbe de Lune pour qu'il puisse en garder pour lui.

### Le voyage

Le chemin le plus court consiste à rejoindre le fleuve Azampea au Nord de Glenor, 30 km environ. Puis de remonter le fleuve le plus loin possible, aux pieds des Monts des Rapaces, 100 km environ. Cela devrait prendre une semaine au maximum. Cette partie du voyage est théoriquement sans histoire, à moins que le MD ne désire corser l'affaire par des attaques de bandits, de rebelles, de bêtes sauvages, de cataclysmes, d'épidémies, etc.

Les aventuriers devront seulement songer qu'ils arriveront dans les montagnes en hiver et que le froid risque d'être un problème. A eux de s'équiper en conséquence.

### Dusk

C'est le nom du dernier village "civilisé", situé aux pieds des montagnes. Au-delà commence réellement la désolation. Il est probable que les aventuriers y feront halte. S'ils veulent s'y équiper, ils trouveront, dans ce village perdu, tous les prix facilement multipliés par 10.

### En route vers la vallée glaciale

Les indications de Parpadigne sont bonnes et assez précises. (Voir plan dessiné par lui.) Sans incidents majeurs, le voyage jusqu'au fond de la vallée glaciale devrait durer 7 jours : 2 jours de forêt ; 2 jours de vallée sèche ; 2 jours de lacets escarpés ; 1 jour de vallée glaciale. Mais des incidents sont possibles.

**Forêt** : 2 chances sur 6 chaque jour, et 4 chances sur 6 chaque nuit d'être attaqué par une bande de 7-12 loups (d6 + 6). Les loups se tiendront normalement à l'écart du feu.

**Vallée sèche** : tirer 1d20 pour chaque jour et 1d20 pour chaque nuit.

Jour	
01-08	rien
09-13	3-12 (3d4) Badouins des Rochers
14-15	1 Ours Grizzly
16-17	1 Python des Rochers
18-20	Tempête de neige et blizzard, augmente la durée du voyage de 1 jour.
Nuit	
01-14	rien
15-17	1 Python des Rochers
18-20	1-3 Ombres

**Lacets escarpés** : tirer 1d20 pour chaque jour ; rien la nuit.

01-08	rien
09-12	crevasse ; pour la franchir, ralentit le voyage d'une demi-journée.
13-14	éboulement du sol. Risque de chute dans le ravin. Le personnage en tête doit jouer sa Dextérité ou moins sur 3d6 ou faire une chute pour 3d6 de dommages.
15-17	avalanche. Chacun joue sa Dextérité ou moins sur 3d6 pour éviter d'être atteint par des pierres pour 2d6 de dommages.
18-20	tempête de neige et blizzard, augmente la durée du voyage de 1 jour.

### La vallée glaciale

Encaissée entre des parois à-pic, elle fait presque 1 km de large sur 15 km de long. La glace est recouverte de neige. Le froid est intense. Si les aventuriers ne sont pas vêtus *très chaudement*, ils doivent jouer leur Constitution ou moins sur 3d6 ou perdre 1d4 points de Dextérité dû à l'engourdissement. Même chose la nuit, sauf que s'ils n'ont pas de feu, le jet de Constitution est à - 2. La Dextérité perdue ne reviendra qu'avec une réelle source de chaleur. Il n'y a pas de bois dans cette vallée. Toutes les 24 heures, il y a 2 chances sur 6 que se produise un violent blizzard avec pour conséquences : nouveau jet de constitution, mais à - 3, et encore 12 heures de retard dans le voyage.

### Le palais de glace

Au nord de la vallée, la paroi réfléchit fortement la lumière. Elle n'est pas lisse, mais semble sculptée d'un fouillis de figures grotesques. On dirait la façade d'un palais sculpté dans la glace. A 200 m environ de l'entrée du palais, les aventuriers seront attaqués par **10 Bonshommes de neige**. Ces "monstres" ont 4 chances sur 6 de surprendre. Avant de venir au contact, ils lanceront chacun 2 boules de neige dure.

**1 — Entrée du palais.** Tunnel rond de 6 m de diamètre, entièrement sculpté dans la glace. Tout autour, les sculptures en bas-relief représentent un enchevêtrement de créatures monstrueuses et vaguement humanoïdes, toutes occupées à jouer d'un instrument de musique (flûte, tambourin, trompette, etc...) La glace dont est intégralement formé le palais n'est pas transparente, mais simplement dépolie. Il y règne perpétuellement une vague clarté bleuâtre et crépusculaire qui permet de voir au maximum à 5 m. A cause de cette faible clarté, l'infravision est impossible. Dès qu'une torche est allumée, les parois

réfléchissent la lumière et l'on peut voir à 5 fois la portée normale des torches. Il fait très froid dans le palais. Les aventuriers non chaudement vêtus devront jouer leur Constitution sur 3d6 **toutes les heures** ou perdre 1 point de Dextérité et 1 point de force. (Le sort de Clerc *Résistance au Froid* permet de récupérer immédiatement tous ces points précédemment perdus.)

**2 — Double porte de glace bleue.** La glace dont est constituée cette porte semble issue d'un "liquide" différent, elle est comme du verre bleu. La porte semble pouvoir jouer normalement sur ses gonds de glace, si on la pousse. Elle est néanmoins très lourde et devra être traitée comme une "porte résistante". Sur cette porte est gravé un enchevêtrement de signes musicaux (clefs de sol, doubles croches, etc).

**3 — Antichambre vide.** Salle avec un bas-côté et des rateliers d'armes sculptés à même la glace. C'était une ancienne salle de garde. Dans le sol, une épée est visible, prise sous 10 cm de glace. Il faut une demi-heure pour la dégager. L'épée (longue) n'est pas magique. La porte (comme toutes les portes du palais) est en glace bleue, non-verrouillée.

**4 — Antichambre vide.** Même chose qu'en 3, mais sans épée ni porte.

**5 — Couloir au courant d'air.** Couloir de 3 m de large sur 3 de haut. Dès que la porte est ouverte, un violent courant d'air éteint les torches. Il est si glacial que tous les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysation ou subir 1d4 points de dommages.

**6 — Tunnel-toboggan.** Tunnel cylindrique très glissant avec une pente de 30° environ. Les aventuriers doivent réussir à jouer leur Dextérité ou moins sur 3d6 **tous les 12 mètres** ou glisser misérablement jusqu'en bas, avec 2d6 de dommages à l'arrivée + 50 % de chances de déclencher une avalanche en 16. Ils peuvent planter des pitons ou creuser des entailles, mais voir N° 15.

**7 — Grande caverne centrale.** Environ 70 m de long, sur 45 dans sa plus grande largeur. Plafond à 12 m au dessus de la corniche et du pont. Abîme de 25 m sous le pont. Pour se rendre compte que cette caverne a la forme d'un violon, les aventuriers doivent, soit s'être risqués jusqu'au milieu du pont, soit l'avoir observée depuis l'angle N° 11 et N° 17 (tout au fond).

Le pont de glace qui l'enjambe dans toute sa longueur, fait d'une seule arche, à 1 m de large. Il n'est pas exagérément glissant, contrairement à ce qu'on pourrait croire. Le seul danger réside dans le vertige, vertige dû à un étrange appel venu d'en bas : une sourde vibration musicale, une résonance plaintive et attirante. A chaque tiers du pont, on doit jouer sa Sagesse ou moins sur 3d6 ou plonger pour 8d6 de dommages en touchant le fond.

**8 — Double porte de glace bleue.** Même porte qu'en 2. Des signes sont gravés sur cette porte : des runes magiques. Pour les lire, il faut obligatoirement le sort de *Lecture de la Magie*. Il est écrit : "**Adaggio, Gardien de l'Herbe De Lune et Mélomane**".

A l'Est et à l'Ouest, des chevilles (comme des chevilles de violon) sont enfoncées dans les parois de glace : les tourner fait s'ouvrir les passages secrets.

**9 — Temple.** 4 statues de glace représentent des joueurs de hautbois gardent cette salle. Au Sud, un autel qui a la forme d'un tambour derrière, une partition de musique gravée dans la glace. Entre le mur Sud et l'autel, un coffre en métal à moitié pris dans la glace. Les statues de glace n'attaquent que si on touche au coffre. Celui-ci est verrouillé. Comme la serrure est gelée, il faut la chauffer pendant une demi-heure avant que le voleur puisse commencer à opérer. Le coffre en métal ne peut être défoncé. Il contient 1 rouleau de parchemin avec les sorts de Clerc *Résistance au froid* (2 fois) et *Silence*, 5 m de rayon (1 fois) ; et une fiole en argent contenant une Potion d'Invisibilité gelée.

**10 — Salle de répétitions.** Pris dans la glace de cette salle, on trouve des dizaines d'instruments de musique, des cahiers de partition, etc. Les instruments sont hors d'usage.

**11 — Cube Gélatineux.** A cet endroit, un étroit passage de 1 m sur 1 m permet l'accès à la caverne N° 7. Le cube gélatineux qui se trouve à cet endroit est invisible, mais comme il contient un triangle (qu'il a récemment avalé), les aventuriers croient voir un triangle flotter tout seul dans l'espace.

**12 — Auditorium.** Sur l'estrade, il y a des pupitres ; mais ni instruments, ni musiciens. Disséminés dans les gradins, 8 spectateurs se lèvent et marchent lentement vers les aventuriers. Leurs mouvements sont raides et leurs figures sont celles de cadavres : ce sont des Zombis.

**13 — Salle au violoniste.** Au centre de cette salle se trouve la statue de glace d'un jeune homme assez beau, vêtu comme un troubadour. Il se tient dans l'attitude d'un joueur de violon. Mais le violon et l'archet qu'il devrait normalement tenir ont disparu. La statue ne bougera pas.

**14 — Salle tiède.** Les parois de glace de cette salle sont faites de multiples facettes. L'effet en est aveuglant. Mais si une torche est placée au centre de cette salle, grâce à un système complexe de réverbération, la chaleur augmentera jusqu'à - 1 degré. La glace ne fondra pas, mais les aventuriers gelés pourront récupérer leur force et leur dextérité à raison de 1 point par heure.

**15 — Point fragile.** Si l'on plante un piton ou si l'on taille la glace à cet endroit, la glace fragile s'effondre et on tombe dans le couloir inférieur : 466 de dommages.

**16 — Caverne aux avalanches.** Cette caverne est de forme très irrégulière, et des stalagmites de glace pendent au plafond. L'endroit est très sonore. Le moindre bruit y est amplifié, et, avec une sourde vibration, des morceaux de glace se détachent du plafond. A moins qu'il ne soient entourés d'un parfait silence, il y a 1 chance sur 6 que les aventuriers déclenchent une avalanche de glace en traversant cette caverne. Jet de sauvegarde comme pour le Souffle de Dragon, ou 2d8 de dommages sous l'avalanche. Si les aventuriers font un bruit réellement fort, l'avalanche est automatique.

**17 — Accès au fond de la grande caverne.** Arrivé à ce point, l'appel "musical", éventuellement entendu en 7, deviendra plus précis et irrésistible. Il s'agit en fait du chant de 3 Harpies des Glaces, qui se trouvent en a. Elles sont affamées. Leur trésor est en b, étalé en vrac, et comprend : 400 PA, 120 PO, 8 gemmes de 50 PO chaque, 1 collier de perles de 250 PO, 1 tube en ivoire contenant 1 rouleau de parchemin avec le sort de magicien *Envol*, et 1 violon en bois, non magique, et en assez bon état.

**18 — Caverne aux Transperceurs (Piercers).** Cette caverne a la même apparence et structure que la caverne N° 16. Mais certains stalagmites du plafond sont en fait des monstres voraces : des Transperceurs qui se jettent sur les aventuriers. Ces monstres sont au nombre de 3.

Par le couloir Nord, on aboutit à un cul-de-sac. Le passage secret est détectable/ouvrable selon les règles habituelles.

**19 — Crypte mortuaire.** Un sarcophage de glace dépolie se tient au centre de cette salle. Le couvercle peut en être retiré avec les mêmes chances que pour ouvrir une "porte résistante". Il contient le corps sans vie d'un jeune troubadour, parfaitement conservé par le froid. Si les aventuriers ont déjà vu la statue N° 13, ils comprendront qu'ils ont "l'original" devant eux.

Le troubadour a les mains croisées sur la poitrine où repose un **ARCHET DE VIOLON, magique**. Utilisé avec n'importe quel violon, il permet de lancer un sort voisin du sort de *Sanctuaire* des Clercs.

La musique crée une zone de protection de 5 m de diamètre autour du musicien, et les agresseurs éventuels doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie pour attaquer effectivement. Faute de quoi, ils demeurent tranquillement à écouter. L'effet de protection dure tant que le violon joue. L'archet peut être utilisé par n'importe quelle classe de personnage.

Le personnage dans le sarcophage ne s'animerait pas.

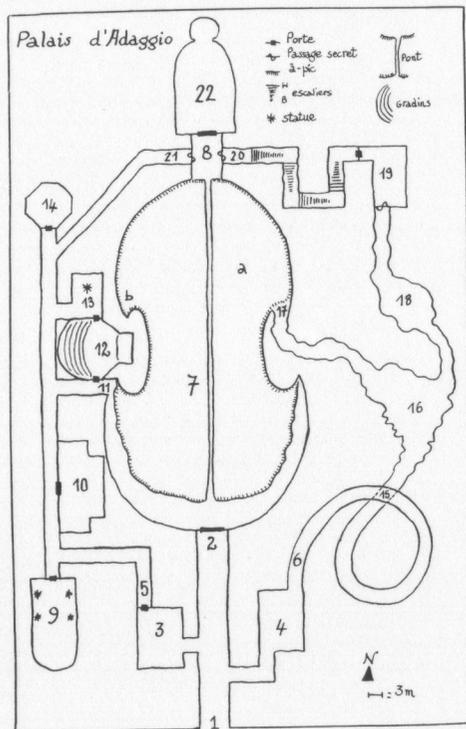
**20 — Passage secret.** L'escalier qui monte aboutit finalement à un cul-de-sac de glace dépolie. Sur la paroi Nord du couloir, la glace semble veine d'un fin réseau de fils métalliques : d'argent à l'Ouest, près du cul-de-sac, puis d'or au centre, et de plomb à l'Est près de l'escalier. Le sol est fait de glace assez brillante. Sur le mur cul-de-sac est gravé une partition qui peut se lire : MI RE SOL FA SOL LA SI DO RE (Mirer sol face au lacs doré). Si les aventuriers comprennent le rébus, ils trouveront une très mince fente à l'endroit indiqué. Y introduire la pointe d'une dague fait s'ouvrir le passage secret.

**21 — Passage secret.** Le couloir aboutit à un cul-de-sac sur le mur duquel est gravé une partition. Le sol de glace à cet endroit semble tout tacheté de marbrures allant du bleu au gris en passant par l'argent, le mauve, l'or et le brun. La partition peut se lire ainsi : SI SOL DO RE FA SI LA (Si sol doré, facile : là !) Si les aventuriers comprennent le rébus, ils trouveront une très mince fente à l'endroit où le sol est marbré d'or ; y introduire la pointe d'une dague fait s'ouvrir le passage secret.

**22 — Répareur d'Adaggio, le Dragon Blanc mélomane et Gardien de l'Herbe de Lune.** Tout au fond de la salle, au centre d'un puits qui donne à l'air libre de façon que la lune puisse y jeter ses rayons, croit une plante buissonneuse aux feuilles couleur d'argent livide. Le bosquet fait environ 2 m<sup>3</sup>. Mais entre le bosquet et la double porte, repose un énorme DRAGON BLANC vauté sur un tas de trésor. C'est Adaggio, il ne dort jamais.

**Réactions du dragon :**

Il est de moralité neutre et n'attaque pas systématiquement. Par contre, si on l'attaque ou si l'on touche à une seule pièce (même de cuivre) de son trésor, il riposte aussitôt utilisant son **souffle** en priorité. On peut discuter avec lui car il parle la langue commune. Il accepte de vendre de l'Herbe de Lune à raison de 100 PO la feuille (Parpadigne en a demandé au moins 50 feuilles). Son point faible est la musique, qu'il adore. Malheureusement pour lui, son troubadour préféré est mort et, depuis des années, le palais est déserté de tous ses musiciens. Si on lui joue une belle musique, il laissera les aventuriers prendre toute l'Herbe de Lune qu'ils désirent, gratuitement. (La musique produite par l'archet magique est toujours belle.) Mais musique magique ou pas, si l'on touche à son trésor, il se fâchera. Dans son trésor on trouve : 4 500 PC, 3 200 PA, 2 800 PO, 35 gemmes de 50 PO, 1 épée longue magique + 2, une baguette de détection de la magie, un anneau de protection + 1, et un livre de magie contenant les sorts de magicien *Disque Flottant*, *Protection contre le mal*, et *Sommeil*. □



**Caractéristiques des créatures rencontrées**

**Loups**, moralité neutre (Loup commun p B38)  
CA7/DV2 + 2/ morsure 1-6 / pv 4-18

**Babouins des Rochers**, moralité neutre (p B31)  
CA6/DV2/ gourdin 1-6, morsure 1-3 / pv 2-16

**Ours Grizzly**, moralité neutre (p B42)  
CA6/DV5/2 pattes 1-4, 1-4 ; 1 morsure 1-8 / pv 28

**Python des Rochers**, moralité neutre (p B44)  
CA6/DV5/ morsure 1-4, constriction 2-8 / pv 26

**Ombre**, moralité chaotique (p B41)  
CA7/DV2 + 2/ toucher 1-4 + draine 1 pt de Force / pv 12  
5 chances sur 6 de surprendre / touchée par arme magique seulement / non affectée par *Enchantement* ou *Sommeil*.

**Bonshommes de Neige**, moralité chaotique.  
CA8/DV2 + 2/ boule de neige dure lancée 1-4 : leur toucher paralyse (de froid) pour 2-8 tours (jet de sauvegarde contre la paralysation) / pv 14, 14, 14, 14, 12, 12, 12, 10, 10, 8, 4 chances sur 6 de surprendre / le feu leur cause double dommage / Mvt 40 m par tour, 20 m par round / Sauvegarde comme *Guerrier 2* / Bravoure 12 / non affectés par *Enchantement* ou *Sommeil*.

**Statues de Glace**, moralité neutre (Cf. Statues vivantes p B44)  
CA4/DV3/2 poings 1-6, 1-6 / pv 20, 18, 16, 16. / le feu leur cause double dommage normal / Bravoure 11 / non affectée par *Sommeil*.

**Cube gélatineux**, moralité neutre (p B32)  
CA8/DV4/toucher 2-8 + Paralysie/pv 25.

**Zombis**, moralité chaotique (p B46)  
CA8/DV2/griffes 1-8/ pv 12, 12, 12, 10, 8, 8, 6.

**Harpies des glaces**, moralité chaotique (Cf. Harpies p B37)  
Hormis une meilleure classe d'armure, les Harpies des Glaces sont semblables aux Harpies normales.  
CA5/DV3/2 pattes 1-4, 1-4 ; épieu de glace 1-6 ; chant/pv 18, 16, 14/

**Transperceurs (Piercers)**, moralité neutre  
CA3/DV3/attaque 2-12/pv 15, 13, 12/ 5 chances sur 6 de surprendre/ Mvt 3 m par tour, 1.5 m par round/Bravoure 9/Sauvegarde comme *Guerrier 3*. Les Transperceurs habitent les cavernes et autres lieux souterrains ; on ne peut les distinguer des stalagmites véritables. Ils sont attirés par le bruit et la chaleur des créatures qui passent sous eux. Ils se jettent alors sur leurs victimes pour les tuer et les dévorer.

**Dragon Blanc**, moralité neutre (p B33)  
CA3/DV6/2 pattes 1-4, 1-4, morsure 2-16, souffle de froid/pv 48/Mvt 30 m par tour et 15 m par round (en vol 80 m, 40 m)/Bravoure 8/Sauvegarde comme *guerrier 6*/Longueur et largeur du souffle conique : 24 m x 10 m/Dégâts du souffle : nombre actuel de pv/Chances de sommeil d'Adaggio : 0 %/Parle la langue commune/Sorts du 1<sup>er</sup> niveau : *disque flottant*, *protection contre le mal*, *sommeil*.

**L'herbe de Lune**

Ce n'est pas à proprement parler un *monstre*. La plante est néanmoins magique. Il faut au moins 25 de ses feuilles pour concocter le potion qui guérit le Coup de Lune (la maladie de Séléne). Seul Parpadigne en connaît la recette. Les feuilles de l'Herbe de Lune peuvent aussi être mâchées telles-elles, sans préparation. Si un personnage consomme une feuille, il sentira les effets du froid diminuer. S'il en consomme un nombre égal à 20 moins sa Constitution (par exemple 4 s'il a une Constitution de 16), il sera totalement immunisé aux froids les plus intenses pendant 1 mois. Mais à chaque feuille consommée, il doit jouer un jet de sauvegarde contre le poison ou sombrer à son tour dans la maladie de langueur nommée Coup de Lune. A la première feuille, le jet de sauvegarde est normal, il est à -1 à la seconde feuille, à -2 à la troisième, etc.

Les Nains ont droit à leur bonus normal sur le jet de sauvegarde contre le poison, mais ils doivent consommer le *double* de feuilles pour atteindre un résultat identique. Les Elfes et les Hobbits (Tinigns) réagissent comme les humains. Il y a 400 feuilles sur la plante.

Denis Gerfaud.

**Nos archéologues ont retrouvé d'anciens numéros de CASUS BELLI !**

- |   |  |
|---|--|
| <b>1</b> Panzer Gruppe Guderian. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir.                     | <b>8</b> Figurine. Valmy, lexique wargame. Computer ambush.  |
| <b>2</b> Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo.                                | <b>9</b> Red Star - White Eagle, jeux d'alliances, figures exotiques...  |
| <b>3</b> Les dernières batailles de Napoléon. Conseils au Dungeon Masters. Fleurus.             | <b>10</b> Freedom in the Galaxy, l'empire au 300 <sup>e</sup> Space Opera...   |
| <b>4</b> Battle for Stalingrad. Streets of Stalingrad. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc. | <b>11</b> Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit.   |
| <b>5</b> Air Assault on Crete. Chevalry and Sorcery. Feuille de personnage.                     | <b>12</b> G.I. A.O.V. 3 scénarios. Divinités Dnd <sup>®</sup> D.   |
| <b>6</b> Squad Leader : chap. 1. Les Dipzines. The Conseils Club. Le Samouraï...                | <b>13</b> Falkland - Dédale pour ZX 81. Figurines - Barbarian King - Equitation dans D & D - Un scénario de campagne pour Jeux de Rôle Médévaux. |
| <b>7</b> Jeux Napoléoniens. Premier Scénario Squad Leader. Le Samouraï.                         | <b>14</b> Pacifique 42. Figurines. Fantastiques - La 7 <sup>e</sup> victime Sheckley / Space Opera. Le module rat noir.                          |
|   | <b>15</b> Viva Zapata. Spichenen - Jeu inédit. Pouvoirs "Psioniques". Bushido - Article et Module.   |
|   | <b>16</b> La Nuit de l'Esprit Apocalypse - Jeux Le monde de Runequest Les caves de Thraoril.   |
|   | <b>17</b> Call of Cthulhu Jeu inédit : Garigliano - Amiraute Ace of Aces (suite) Nouvelles du Front...   |



**BON DE COMMANDE**

A découper ou recopier et retourner, paiement joint à CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM .....  
Prénom .....  
N° ..... Rue .....  
Code postal ..... Ville .....

• NUMEROS CHOISIS :  
1 qté... 4 qté... 7 qté... 10 qté... 13 qté... 16 qté...  
2 qté... 5 qté... 8 qté... 11 qté... 14 qté... 17 qté...  
3 qté... 6 qté... 9 qté... 12 qté... 15 qté...  
soit... numéros à 12 F l'un franco (étranger 15 F).  
• CI-JOINT MON REGLEMENT DE..... F par  
 C. bancaire  C. postal  Mandat-lettre  
Etranger : mandat international ou chèque bancaire compensable à Paris. CB 18