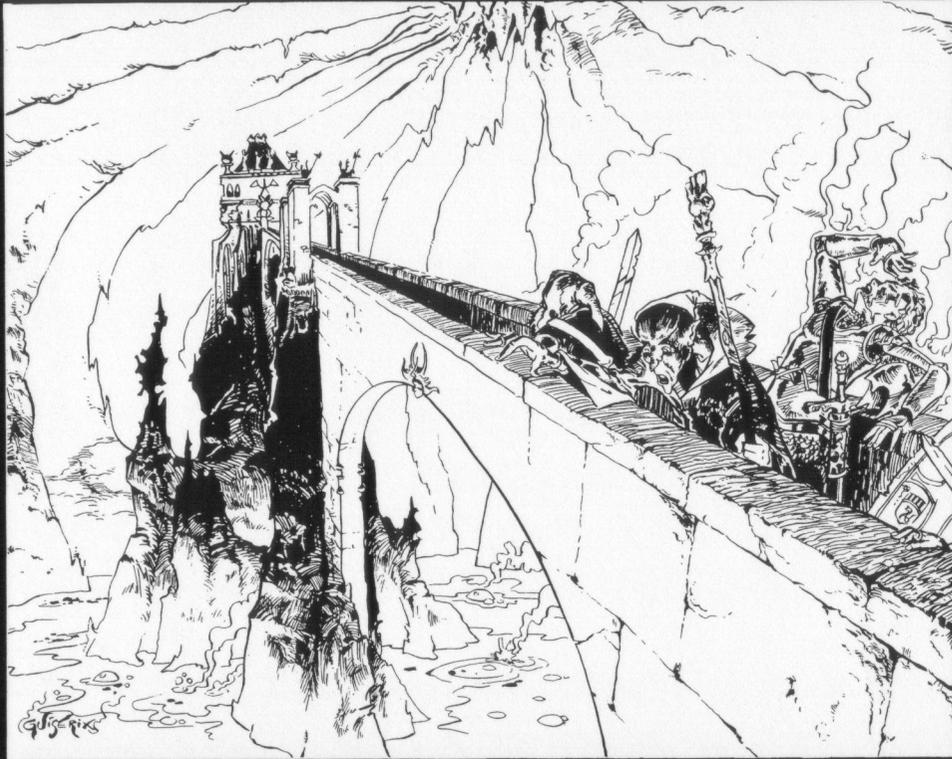
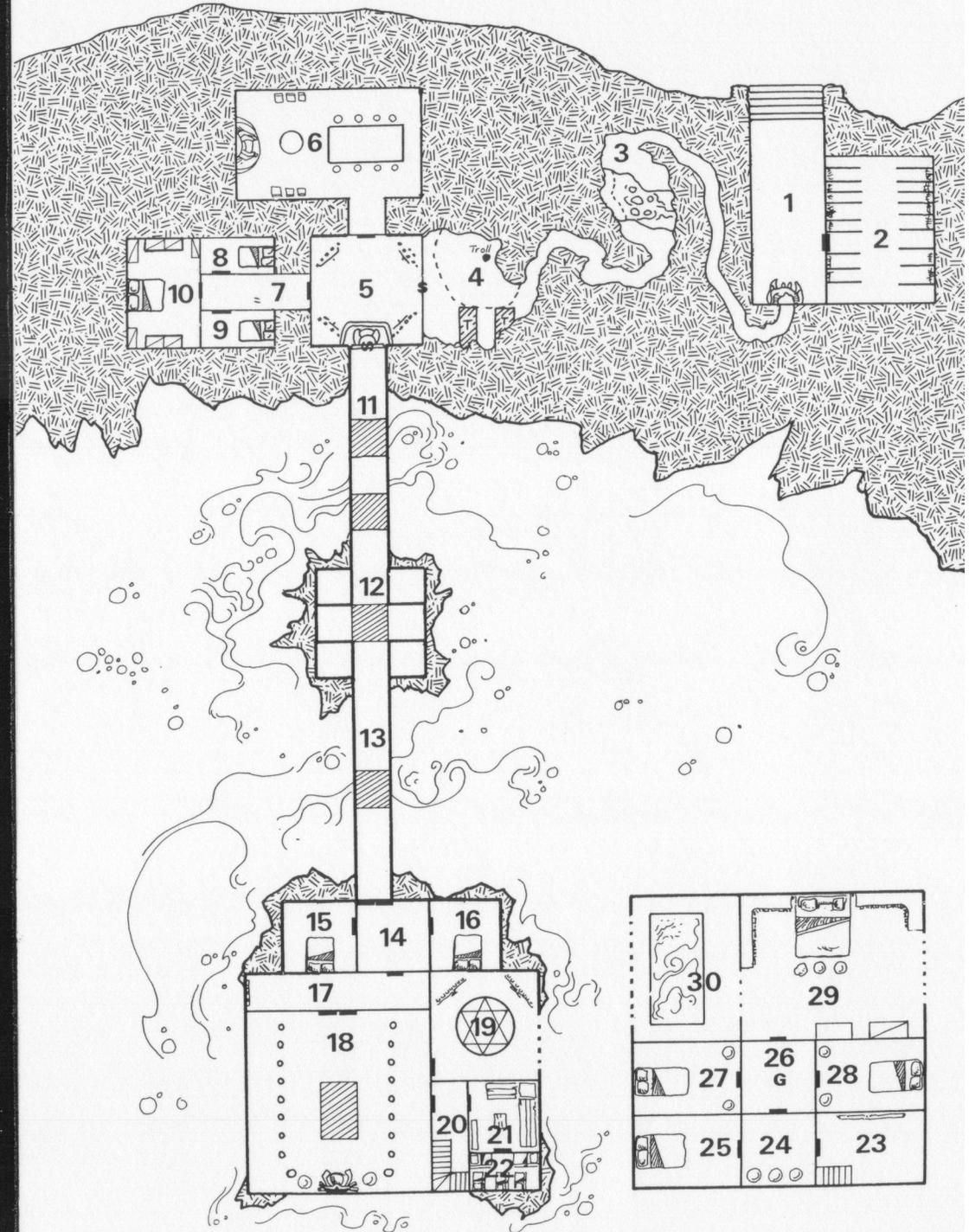


# La Gorge de FAFNIR



Finies les promenades tranquilles dans des donjons sereins, vos aventuriers sont certainement maintenant aguerris et farouches et doivent réclamer périple à leur mesure. Qu'à cela ne tienne ! Invitez-les donc au cœur du pays de cendre, là où leurs cheveux risquent de blanchir, ou de roussir prématurément. Dans un tel type de donjon, (de niveau 5 à 7), le maître de donjon n'aura plus qu'à suivre, les indications du plan et du texte. Ces informations lui fourniront toutes les indications nécessaires quant au contenu des pièces, de la position des monstres et de leurs caractéristiques.

Cependant, il est possible et même conseillé, de greffer une légende de votre cru, ainsi que des extérieurs à ce donjon, ce qui vous permettra de donner aux joueurs une aventure cohérente. Il est recommandé aux maîtres de donjon de lire soigneusement le module avant de le faire jouer. Pour jouer, munissez-vous de dés à 6 faces, 20 faces, 10 faces, 8 faces, 12 faces et 4 faces, du « Player handbook » de TSR et du « Monster manual » de TSR.



1. C'est une grande salle rectangulaire à laquelle aboutit un escalier de trois marches. Dans cette salle décorée de motifs religieux ne sont visibles qu'une statue d'un dieu et une porte.

Si, quelqu'un n'ayant pas prononcé le nom d'He-phastos tente de toucher la statue ou la porte, une boule de feu de 6 dés à 6 faces viendra le heurter ; dégâts dans un rayon de 3 mètres. Ceci se produit à chaque fois tant que le nom du Dieu n'aura pas été prononcé.

L'idole cache un passage secret.

2. Les écuries sont fermées de l'intérieur par une barre ; y sont gardés 3 chevaux lourds de guerre avec un carapçon de cuir, AC : 8, dans un coin de leurs étables.

Mais, il y a aussi une vingtaine de Kobolds bien armés dont certains avec arbalètes :

AC 6/Mouvement : 6"/HD : - 1/HP : 4/attaques /1 dégâts 1-6/.

En cas d'intrusion et d'explosion d'une bombe de feu, ils seront prévenus et prêts à frapper. D'abord avec des lances et des carreaux d'arbalètes ; puis en dernier recours, combattent au corps à corps à l'épée courte. Ils utiliseront tous les obstacles de l'écurie à leur avantage. En cas de victoire, les aventuriers verront dans un coin de l'étable 16 femelles Kobolds avec 4 petits qui s'y terrent : chacun d'entre eux possède 2 points de coup. Si les aventuriers les attaquent, ils se défendront jusqu'à la mort : dans un coin sous la paille se trouvent 1 000 pièces de cuivre. Tous les Kobolds sont en livrée noire avec une flamme sur le devant comme symbole. Ils possèdent le mot de passe et peuvent essayer de négocier leur vie contre ce mot.

3. Si l'on parvient à découvrir le passage secret de derrière la statue, (n'oubliez pas qu'à chaque toucher non précédé du nom de Vulcain, une boule de feu explose venue spontanément de nulle part, la statue ne représente cependant pas Vulcain) et à le faire « jouer », les aventuriers pénétreront alors dans un couloir à la fois humide et chaud d'où peut entendre un bruit de geyser.



Ce couloir aboutit dans une grotte traversée par un bras de rivière qui charrie une eau brûlante et sulfureuse. Apparemment, il y a de loin en loin des pierres qui ont l'air de servir de guet ; attention, ce sont en fait des pièges qui s'enfoncent insensiblement sur les bords, et complètement au milieu, et précipi-

tent ainsi le malheureux aventurier dans l'eau bouillante : 1 dé à 10 faces de dégâts par segment d'immersion.

En fait, il est impossible de traverser la rivière à cet endroit ; par contre, à l'autre extrémité de la rivière contre une paroi se trouve un chemin qui passe, invisible, au-dessus de la rivière, chemin que seuls les Troglodytes qui habitent la grotte connaissent, mais qui peut apparaître, si des aventuriers palpent le dessus des bords de la rivière.

Ces Troglodytes laisseront les aventuriers s'affaiblir en se brûlant ; ils ne les attaqueront que s'ils traversent la rivière. Autrement, ils resteront invisibles cachés dans le fond de la grotte. En cas de combat, ils se battront jusqu'au dernier avec le plus grand acharnement, car ils savent qu'ils ne peuvent pas reculer.

4. Dans cette grotte où l'on accède par un couloir glissant et sinueux, se trouve un Troll enchaîné qui embusqué dans un coin de la grotte prendra le premier aventurier par surprise. Puis combattra tout ce qui se présentera.

Les aventuriers ne peuvent pas tirer des flèches ou tout autre projectile sur lui du couloir, car alors il se cachera dans un repli de la grotte où il sera inaccessible. Si les aventuriers combattent le Troll, ils s'apercevront que ses chaînes l'empêchent d'aller vers le fond de la grotte : voir pointillé sur le plan. Ceci laissant un passage de 1 à 7 mètres contre la paroi rocheuse.

Cependant, le passage libre hors d'atteinte du Troll est barré par 2 trappes qui s'ouvrent sur un long puits se jetant droit dans un lac de lave. Les deux trappes sont identiques. Elle se déclenchent de 1 à 5 sur un dé à 6 faces, à chaque fois qu'un personnage se déplace à leurs surfaces.

Contre la paroi face à l'entrée du couloir est dissimulée une porte secrète.

Troll : AC : 4/Mouvement 12"/Attaques : 3/ Dommages : 5-8/5-2-12.

HP : 42/taille large : 9'

Alignement : cahotique et mauvais.

Un Troll régénère 3 dés de coups par round tant qu'il n'est pas brûlé.

5. La salle de l'idole est une riche salle ornée de lourdes tentures noires aux parements rouges, le sol est de marbre noir. Aux quatre coins se trouvent des chandeliers à 7 branches en cuivre.

L'idole est une statue de Vulcain en cuivre poli avec des yeux de rubis, de 4 m de haut.

Si quelqu'un tente de retirer ces gemmes, un rayon pétrifiant sortira des orbites frappant la personne qui aura descélé les gemmes. Elle sera alors changée en pierre si elle manque son jet de protection. Si elle est privilégiée, elle a alors 5 chances sur 6 de tomber au sol et de se briser.

Dans la salle se trouvent trois portes fermées à clef. Un passage secret se cache derrière la statue, qui s'ouvre en approchant une vive lueur des yeux de la statue ou de ses orbites vides le cas échéant.

6. La salle du banquet et de réception contient un trône, plaqué contre le mur ; on n'y trouve rien de particulier, ni d'être vivants. Tout est couvert de poussière.

7. Un petit corridor avec quatre portes fermées à clef, poussiéreux.

8. Une chambre avec un grand lit ne contenant rien.

9. Une chambre avec un grand lit ne contenant rien.

10. Une chambre immense avec sept armoires et un très grand lit. Les armoires contiennent de vieux habits. Dans le lit se trouve un squelette les mains jointes sur une cassette piégée (dard empoisonné mortel) qui contient 30 pièces d'or, 1 anneau et 3 gemmes. L'anneau est un anneau de « feather fall » qui ne marche qu'une fois, bien qu'il semble permanent. Et, les 3 gemmes ne sont que du verre sans aucune valeur.

11. Un couloir donnant sur une mer de lave au centre de laquelle se trouve une île sur laquelle est construite une grande demeure. La chaleur qui règne en ces lieux est pesante et suffocante ; les personnes n'ayant pas un « resist fire » se prennent un point de coup par round pour passer dans cette immense grotte souterraine éclairée seulement par le rougeoiement de la lave en fusion...

Le pont est en marbre blanc ; il mène à une petite île où se trouve des gardes noirs (12) et à une autre île plus grande d'autres gardes noirs (13). Ce pont est piégé par quatre trappes pratiquement indécélables, ouverture (1 à 5) sur de 6 faces, précipitant les infortunés passants dans la lave incandescente (même un « resist fire » ne peut rien pour sauver un personnage de la mort en cas de chute dans la lave).

12. Le Guet des quatre tours. En haut de chacune de ces tours (6 m de haut) se trouve un guerrier armé d'arc, de lances et d'une épée courte.

Ces guerriers AC 0 ne combattront qu'à distance et éviteront le combat au corps à corps. Changez le niveau des guerriers selon la force de votre groupe. Il n'y a pas de portes aux tours, l'on n'y grimpe qu'avec une corde qui est descendue lors de la relève.

Sur chaque guerrier, l'on peut trouver une bague de « resist fire ». (Les personnes en armure se prennent 3 points de coup par round au lieu de un dû au fait que le métal en devient brûlant).

13. La suite du pont, avec une trappe au milieu ; à l'extrémité se trouve une porte lourde de bois épais, fermée à clef.

14. Un hall avec quatre portes, toutes fermées à clef ; il n'y a rien de spécial dans la pièce. Mais les deux géants de feu, qui couchent dans les deux chambres à côté, ont 2 chances sur 6 d'entendre du bruit et de venir, prêts au combat, lutter contre les aventuriers.

Au fond de la pièce, il y a une lourde porte de bronze sans serrure, que seule la force combinée des deux géants peut ouvrir ou son équivalent. Ainsi bien sûr qu'un Knock.

15 et 16. Deux chambres identiques avec dans chacune un très grand lit et un coffre de pierre piégé ; si l'on y touche une énorme lance barbe sort du plafond pour frapper à l'emplacement de la ser-

rure, dégâts : 3 dés à 10 faces.

Le coffre contient : 600 GP à chaque fois et dans l'un pour 2 000 GP de gemmes. A part des fourrures d'ours, il n'y a rien d'autre dans la pièce, dont les fenêtres donnent sur la mer de lave.



#### GÉANTS

Dés de coup : /88/

Dés de coup : /11 + 2,5/

Nombre d'attaques : 1/

Dégâts/5 - 30/

Mouvement : 12'/immunisé contre le feu

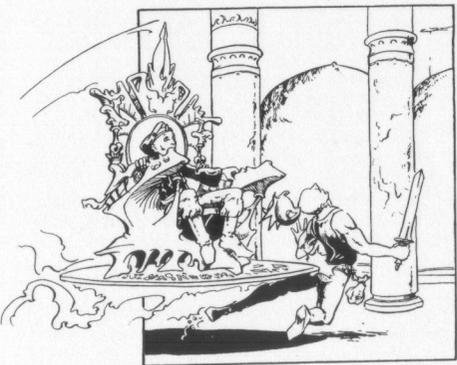
Intelligence : faible

Alignement : loyal mauvais

AC : 3. Combattent avec des épées de feu à leur taille qui font 2 dés à 6 faces de dégâts supplémentaires par le feu. Les géants tenteront de faire des prisonniers.

17. Un très grand hall richement décoré avec une grande porte non fermée à clef, au fond du couloir de larges baies. Toutes les fenêtres sont bloquées par un « wall of force » permanent et ceci dans toute la demeure.

18. Une très grande salle à carreaux de marbre très richement décorés. Elle est peu éclairée et a trois portes toutes fermées à clef. Au fond se dresse un énorme trône. De part et d'autre, sont deux Cerberosphères au maximum des caractéristiques (cf *Casus Belli* 1). Si une personne s'assied sur le trône, il prendra 20 dés de coup et de plus devra tirer un jet de protection. S'il le réussit, il pourra contrôler le trône qui est en fait juché sur un disque flottant de tenseur. Le trône se déplace au gré de la personne assise dessus. Un passage secret est commandé par une pression sur un relief. Un autre relief sur le bras gauche commande la trappe (si personne n'est sur le trône celle-ci marche automatiquement).



**19.** La salle de magie (sur la porte : « wizard lock »). C'est une pièce où règne une chaleur énorme. Une de ses extrémités donne directement sur la mer de lave. Toute personne franchissant le pentacle sera immédiatement carbonisée (pas de jet de protection). D'autre part, si le magicien se trouve dans la pièce, il peut appeler et contrôler autant d'éléments fire (jusqu'à concurrence de 5) s'il le désire ; les élémentaux sortiront de la mer de lave.

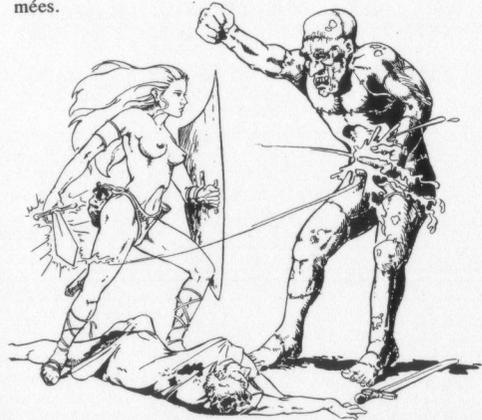
**20.** Un couloir avec un escalier qui monte et deux portes.

**21.** Une grande cuisine contenant tout le matériel nécessaire à l'élaboration de plats.

**22.** Une salle avec de nombreux lits et une vingtaine de personnes endormies (les esclaves du magicien), qui n'aideront pas plus le groupe que le magicien (ils sont tous idiots et ne sont donc capables d'accomplir que travaux quotidiens).

**23.** Une grande salle ; au mur nord est tendue une tapisserie de 6 x 6 m (valeur 700 GP). Une porte dans le coin nord ouest.

**24.** Une salle vide : trois Cerberosphères au maximum de leurs capacités, attaqueront tout étranger. Quand elles mourront, elles laisseront répandre un gaz mortel (jet de protection à-1). Trois portes fermées.



**25.** Une chambre de femme très richement décorée avec un coffre (vide).

**26.** Un hall avec quatre portes (toutes fermées, celle du fond est « wizard locked »). Au centre un Golem de chair (AC 9, 40 HP ; Mouvement 8", attaques : 2 ; Dégâts : 2 - 16/2-16) atteint par des armes magiques/attaquera tout intrus.

**27. 28.** Deux chambres avec deux Cerberosphères au maximum de leurs possibilités dans chacune. Elles sont meublées de deux grands lits et de deux coffres où on a posé des vêtements féminins : il est possible d'y trouver 2 000 GP de bijoux dans chacun.



**29.** Une chambre de magicien immense avec vue sur la mer de lave, un lit immense et des livres un peu partout. Il n'y a pas de livre de magie ou de livre magique, à part 3 grimoires de l'Ultime Sagesse disséminés dans la pièce. Au centre se trouvent 3 Cerberosphères.

Dans un coffre, il y a 1 000 GP et un anneau qui transformera en pierre toute personne qui le passera. Les pièces d'or sont en cuivre « fools golded » et l'anneau fait tirer un jet de protection à -1. Les fournitures diverses de la pièce valent 10 000 GP.

**30.** Une pièce de marbre avec en son centre une piscine et deux Cerberosphères. Au fond de la piscine, invisible se trouve un « shooting star », une émeraude de 10 000 GP et collier « of magic missile » ainsi qu'une potion contre le poison. Le magicien et sa suite ne sont normalement pas présents dans le donjon...

Mais si vous souhaitez le faire intervenir, sachez qu'il est au 8<sup>e</sup> niveau, et qu'il a 20 gardes du 5<sup>e</sup> niveau, ainsi que deux concubines. □

F.M.F

# JOUEZ LES CLUBS !

Un club, c'est le meilleur moyen de faire vivre les jeux de simulation autour de vous et la Fédération peut vous y aider. D'une part, en vous mettant en contact avec les amateurs de votre région et en vous ouvrant les colonnes de la revue ; d'autre part, en vous faisant profiter de l'expérience de ceux qui ont déjà pris leur hobby en main. N'hésitez pas à nous contacter ! Et, si votre club existe déjà, donnez-lui de l'air et faites circuler votre ludophilie, en découpant le bon ci-après et en l'envoyant à la F.F.J.S.S.T. 150, Av. d'Italie - 75013 PARIS.

## BULLETIN D'ADHESION

Nom de l'association : \_\_\_\_\_  
 Siège social : \_\_\_\_\_  
 Nom et adresse du président : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Date de création (ou de dépôt des statuts) : \_\_\_\_\_  
 Enregistrée à la préfecture de \_\_\_\_\_  
 Sous le numéro : \_\_\_\_\_  
 Nombre de membres : \_\_\_\_\_  
 Montant de la cotisation annuelle : 10 F par membre de l'Association adhérente soit pour \_\_\_\_\_  
 membres adhérents : \_\_\_\_\_ F.  
 Fait à : \_\_\_\_\_ Le \_\_\_\_\_  
 Signature du président : \_\_\_\_\_

## FEDERATION FRANCAISE DES JEUX DE SIMULATION STRATEGIQUES ET TACTIQUES (FFJSST) 150, avenue d'Italie - 75013 Paris

Vous êtes passionné de jeux de simulation et de diplomacy, mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne soyez plus isolé : devenez membre de la FFJSST, la fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. De plus vous recevrez régulièrement la revue de la fédération : **CASUS BELLI** qui vous tiendra informé des différentes activités organisées par les clubs ou la fédération ainsi que de l'évolution internationale du jeu de guerre. Chaque année la fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations et une convention, auxquels les membres de la FFJSST pourront participer gratuitement.

De plus, les membres de la fédération bénéficient sur présentation de leurs cartes d'adhérent, des réductions dans différents magasins.

**Bon à adresser à la FFJSST, 150, avenue d'Italie - 75013 Paris**

Je désire adhérer à la FFJSST et bénéficier de ses avantages et m'engage à verser la somme de 90 F, prix de la cotisation annuelle à l'ordre de la FFJSST.

par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire.

NOM \_\_\_\_\_  
 PRENOM \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ signature obligatoire \_\_\_\_\_

