

dérober leur voiture. La police, en arrivant, trouve le cadavre de John S. Les soupçons se portent immédiatement sur vous. Arrivez-vous à vous disculper (60).

48. Il est vraiment excellent. Vous en abusez... Vos idées s'embrouillent et, lorsqu'une jeune fille s'intéresse à vous, vous ne lui résistez pas (14).

49. La police arrive tout de suite et requiert votre avis (60).

50. Vous vous apercevez tout de suite qu'il n'y a plus rien à faire. L'homme a été tué d'un coup de révolver à bout portant. Le tireur devait être assis à côté du mort.

— Vous fouillez le mort (32)
— Vous fouillez la voiture (24)
— Vous faites le tour du véhicule (6)
— Vous repartez vers la maison à pied (44), en voiture (30)

51. Vous arrivez devant chez lui. La maison est toute éclairée, vous entendez des conversations. Bob S. vient vous ouvrir et vous présente à sa famille, arrivée dans l'après-midi et qu'il n'a pas quittée depuis. Il a oublié de prévenir le peintre de son empêchement. Désappointé, vous vous rendez compte qu'il ne peut être coupable (60).

52. 2 portes-fenêtres ouvertes donnent sur la salle de réception. La plus proche a un carreau brisé. Parmi les décombres, un bouchon de champagne.

— Vous vous approchez de la plus près (25)
— Vous avancez jusqu'à la suivante (28)
— Vous faites le tour de la maison par la droite (36)
— Vous allez vers le perron (44)

53.

— Vous allez chez Bob S. (51)

— Vous allez chez Marilyn G. (22)

— Vous rentrez à votre hôtel (56)

— Vous allez prévenir la police (49)

54. Vous demandez au chef d'orchestre d'arrêter de jouer un instant et annoncez aux invités ébahis votre macabre découverte. L'un d'eux se précipite vers le téléphone (49).

55. C'est effectivement une très belle villa. Aucune lumière.

— Vous sonnez (39)

— Vous essayez d'entrer (59)

— Vous allez à pied chez Bob S. (51)

56. Le lendemain, 2 inspecteurs vous emmènent au commissariat pour interrogatoire : on vous a vu chez le peintre, vous êtes suspect et, sardonique, le commissaire vous demande (60).

57. C'est une très vaste salle. Une soixantaine de personnes en tenues de soirée dansent ou discutent. Tout est tranquille. L'orchestre joue

une valse.

— Vous vous approchez du buffet et prenez une coupe de champagne (48)

— Vous essayez d'entamer une conversation avec un couple à l'écart (18)

— Vous allez vers l'orchestre (54)

58. Il y a environ 50 000 F ; vous les mettez dans votre poche.

— Vous examinez le révolver (13)

— Vous allez vers la maison à pied (44), en voiture (30)

— Vous faites le tour de la voiture (6)

59. Vous trouvez une fenêtre entrebaillée. En l'escaladant, vous perdez l'équilibre et tombez dans le salon. Pendant que vous reprenez vos esprits, une jeune femme en déshabillé entre dans le salon, très inquiète, un révolver à la main et vous demande des explications.

— Vous essayez de la désarmer (34)

— Vous lui expliquez tout l'histoire (19)

60. Alors ! Qui a tué et Pourquoi ?...

Sylvie Rodriguez

SOLUTION

— 36 - 46 - 17 - 44 - 31 - 53 - 22 - 12 - 29 - 34 - 49 - 60 -
Le bon chemin : 10 - 50 - 32 - 24 - 6 - 38 - 26 - 30 - 44 - 31 - 52 - 25 -
ont fait crisser le calicour de l'allée. Elle n'a pu prendre l'enveloppe
pour maquiller en crime crapuleux un crime passionnel...
de se précipiter dans le sous-bois lorsque les pneus de votre voiture
a tué cet amant qui voulait l'abandonner. Elle n'a eu que le temps
lui en voiture jusque à l'allée. Elle a ensuite sorti un révolver de sa poche
Marilyn, maîtresse de John (raison tout à fait secrète) est venue avec
insistait à ce que vous ferez découvrir la vérité.
Vous vous êtes encore fourré dans un beau pétrin ! Enfin, votre sur

"LE NOMBRE MYSTÈRE"

dans les boutiques-pilotes JEUX-DESCARTES

Venez vite
le tirer aux dés...

PARIS Rive droite
15, rue Montalivet
75008 PARIS
Tél. : (1) 265.28.53

PARIS Rive gauche
40, rue des Écoles
75005 PARIS
Tél. : (1) 326.79.83

LYON
13, rue des Remparts d'Ainay
69002 LYON
Tél. : (7) 837.75.94

1^{er} Prix : 2 500 Frs en bon d'achat
Plus de 10 000 Frs de prix au total



Règlement du jeu sur place : "le nombre mystère" déposé chez Maître ROUGER à Paris, révélé le 12 juillet 1985

Ce module (pour AD & D®) est réservé aux DM connaissant bien l'équipe qu'ils font jouer ordinairement ; il réclame en effet une parfaite connaissance de chaque personnage, puisque c'est en partie la personnalité de ces derniers qui détermine les péripéties de l'aventure. Il est difficile d'attribuer un niveau à ce donjon, où les monstres rencontrés - nombre et force - dépendent surtout de l'intelligence dont feront preuve les joueurs. S'ils ne comprennent vraiment rien, il y a gros à parier que l'aventure prendra très vite des allures de suicide collectif.

Le Château de la Réalité Multiple



Nos aventuriers sont réunis à la ville dans laquelle s'est terminée leur dernière aventure - ou la plus proche. Chaque DM peut ainsi intégrer ce module dans son propre univers. Le chef de la ville, duc ou prince par exemple, vient de retrouver un vieux parchemin dans les archives : un sonnet en alexandrins et une carte. N'en ayant pas l'usage, il le fait placarder dans la ville à l'intention des aventuriers pouvant être intéressés. Voici le sonnet :

Salut à vous, guerriers, à l'armure éclatante
Magiciens trop puissants pour craindre le démon
Prêtres des Dieux anciens, qu'ils soient mauvais ou bons
Ou druides des forêts, c'est pour vous que je chante

Je fus autrefois roi, dans un pays barbare
Mais mon étoile un jour a cessé de briller
Pourtant, restant fort joueur, j'ai voulu conserver
Le donjon qui, au sud, dresse encore ses remparts

Vous n'y découvrirez ni or ni pierreries
Et nulle arme enchantée ne s'y trouve cachée
Vous ne risquez en fait que d'y perdre la vie

Pour lever un défi, par amour du danger
Allez, si vous l'osez ! Au bout de ce périple
S'it le donjon de la réalité multiple.

La région

Elle est à priori très calme. Le DM peut à sa convenance tirer une rencontre de monstres aléatoire mais cela n'ira pas plus loin qu'une bande de loups ou une troupe de Goblins. Il est de toute façon préférable que les aventuriers arrivent au seuil du donjon avec le maximum de leurs points de vie. Toute personne rencontrée sur la route, paysans etc..., dira aux aventuriers de ne pas aller vers ce donjon. Contre de l'or, certains pourront même révéler que « des groupes bien plus puissants que le vôtre y sont sortis ! ». Carte :



L'extérieur du donjon
Il se présente comme un gigantesque édifice ne comportant qu'une seule ouverture : une double porte aux larges ferrures, sur laquelle est gravée un deuxième sonnet. Cette porte s'ouvre si on la pousse.

Sonnet de la porte :

*Au sein du vieux château, là où rôde la peur
Etranger courageux qui cherche les honneurs
Il te faudra d'abord découvrir le chemin
Qui mène à la folie, et renier son parfum*

*Si tu restes vaillant, tu devras sans frémir
Passer la lourde porte qui conduit au désir
En succombant ici tu perdras ton essence
Mais vainqueur de l'envie, tu obtiendras la chance*

*Alors combat l'odieux, ne brûle pas les étapes
Trouve la fleur d'aveu et parle-lui d'amour
Par trois fois, si elle t'aime, elle montrera le jour*

*Quand enfin tu seras au centre du danger
Tu atteindras ton but mais, naïf étranger
Souviens-toi que le sept peut receler la trappe.*

Le Donjon de la Réalité Multiple

Salle 1
Pièce comprenant une table et des chaises (une par aventurier). Rien à signaler. Sur les deux portes situées dans le fond de la pièce sont gravés respectivement les chiffres 1 et 3. Le DM devra noter le chiffre de la porte par laquelle passent les aventuriers, puis lui additionner ceux de toutes les portes qu'ils franchiront par la suite. Chaque fois qu'ils arriveront dans une pièce en obtenant un multiple de 7 (14, 21 etc...) la salle recèlera un monstre, dont le niveau sera précisé mais qui devra être tiré au sort (tables du DMG, pages 175 à 179). Si les aventuriers se séparent en deux groupes, ou plus, le DM devra tenir un compte séparé pour chaque groupe. Si deux groupes arrivent au même instant dans la même pièce avec deux scores différents ils ne se verront pas car ils ne seront pas dans la même dimension, si bien que des personnages mourront fort bien se faire massacrer dans une salle tandis que leurs camarades ne trouveront qu'un peu de poussière sur les dalles.

Salle 2
Dès leur entrée dans la salle, les aventuriers doivent tirer un jet de sauvegarde contre la magie. Ceux qui le réussissent ne voient rien de particulier. Ceux qui le ratent voient un portrait sur le mur nord etc... s'enfuient en hurlant (Fear). Pourtant la seule chose dont ils se souviendront par la suite est d'avoir vu l'image d'une femme extrêmement belle.

Salle 3
Si elle est atteinte sur un chiffre différent d'un multiple de sept : vide. Sur un multiple de sept : monstre de quatrième niveau, à déterminer.

Salle 4
Non-multiple de sept : vide. Multiple de sept : monstre de cinquième niveau.

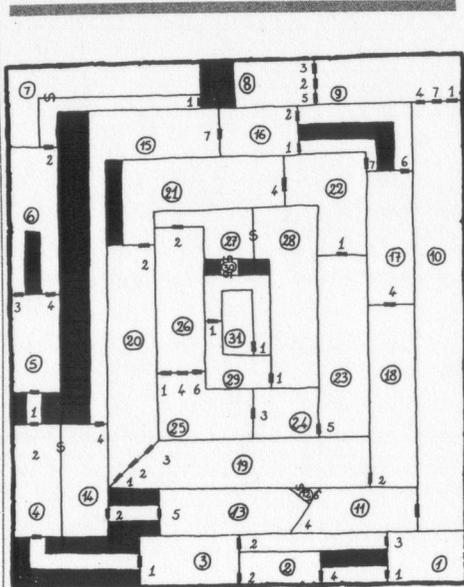
Salle 5
Cette salle ne contient qu'un mouchoir de batiste, posé sur le

sol. Elle ne peut pas être atteinte sur un multiple de sept.

Salle 6
Atteinte sur un multiple de sept : contient d'une part un monstre de sixième niveau, (à déterminer) et d'autre part un poing fermé, en métal, planté dans le sol. Il est impossible de le briser, de l'arracher ou de lui faire ouvrir les doigts. Atteinte sur un chiffre autre : pas de monstre. La main est ouverte. Si on y dépose le mouchoir (de la salle 5), le passage secret menant à la pièce 7 s'ouvre immédiatement.

A cet instant, les aventuriers devraient commencer à se poser des questions quant aux numéros des portes. Ils auront sans doute tendance à revenir en arrière pour faire des essais. Il convient de soustraire le numéro de chaque porte, passée à contresens, du chiffre global.

Salle 7 : salle de la folie
Cette salle est personnalisée pour chaque aventurier y pénétrant. Lorsque nul n'y est rentré il y règne une obscurité magique (Continual Darkness), l'infravision ne marche pas, sur laquelle un *Dispell Magic* n'aurait aucun effet. Si un aventurier rentre, les autres cessent de le voir et de l'entendre : il est dans une autre dimension. C'est dans cette salle que le DM doit faire preuve d'imagination. L'épreuve à passer dépend en effet du personnage. Sept fois de suite, ce personnage va tirer un jet de sauvegarde contre les sorts (tenir compte des bonus dus à la sagesse). S'il réussit tout, il est protégé ; s'il le rate une force irrésistible le pousse à commettre l'acte le plus affreux qu'il puisse imaginer. Quelques exemples : un druide entrant dans la salle de la folie aurait l'impression de pénétrer dans un forêt. Sept fois de suite, il passerait devant un flambeau et lancerait son jet de protection. En cas d'échec, il serait forcé de mettre le feu à la forêt. Un guerrier pourrait être forcé à s'agenouiller devant des goblins et à les appeler maître, un



— porte
- - - muraille
- . - passage secret
Ⓢ numéro de la salle
5 numéro gravé sur la porte correspondante

paladin à commettre un acte chaotique quelconque. Etc... Si l'acte horrible est accompli plus de quatre fois sur sept, la raison du personnage vacille. Il lance un dernier jet de protection, sans bonus, cette fois. Le sort utilisé est un *Symbol of insanity* que le personnage voit s'inscrire en lettres de feu devant ses yeux. S'il rate cet ultime jet, il devient totalement amnésique après avoir entendu dans sa tête une voix lui dire la strophe suivante :

*En pénétrant ici tu connaissais le prix
Que, si tu faiblissais,
il te faudrait payer,
L'instant est arrivé,
infortuné ami
De tous tes souvenirs,
te voici donc privé !*

Si au contraire, la salle de la folie est passée avec succès, c'est la strophe suivante qui est entendue :

*Pour venir en ces lieux,
il fallait être fou
Mais de l'être encore plus
tu pouvais avoir peur
Tu as vaincu, ami,
paré ce premier coup
Mais pend-garde à ton âme
et prend-garde à ton cœur !*

Quelle que soit l'issue du passage dans cette salle, où l'aventurier n'a bien-sûr aucun libre arbitre, aucune possibilité de se débattre, il se retrouve ensuite devant le passage secret. Celui-ci se ferme dès que le dernier aventurier est passé dans la salle de la folie.

Salle 8
La porte en est murée. Les aventuriers ayant fait la salle précédente ont l'illusion de ne pas voir le mur. Ils disposent également d'un *Passwall* temporaire. Ils ne s'apercevront qu'ils viennent de traverser un mur de 20' de long que lorsqu'il seront de l'autre côté. Il leur sera impossible de traverser en sens inverse.

Salle 9
Sur un multiple de sept : monstre de septième niveau à déterminer, sinon rien.

Salle 10
Sur un multiple de sept : monstre de huitième niveau à déterminer, sinon rien. La double porte menant à la salle suivante ne porte aucun numéro.

Salle 11
La salle est, tout comme celle de la folie, plongée dans le noir magique (*Continual Darkness*) avant que les aventuriers n'y pénétrant. De la même façon ils sont également séparés mais,

cette fois, les endroits qu'ils traversent sont identiques : patio extérieur, façon Grèce Antique. Au bord d'une piscine se trouve un coussin de velours rouge où est posé un joyau bleu. Une nymphe habite ce patio. Le DM peut choisir d'étirer à sa convenance le cheminement de chaque aventurier dans cette « salle ». Tirer 1d100 (soit 2d10) pour savoir si la nymphe est amicale ou non. Si le personnage est d'alignement bon et possède un charisme supérieur à 18, la nymphe a 90% de chances d'être amicale, 10% dans le cas contraire. La nymphe arrive dans le dos de l'aventurier et lui enjoint de ne pas se retourner, puis si elle est amicale, elle l'embrasse dans le cou. Le patio disparaît et l'aventurier se retrouve dans la salle 11, telle qu'elle apparaît sur le plan. Le passage secret menant à la salle 12 est ouvert. Si la nymphe n'est pas amicale, ou si l'aventurier se retourne malgré l'avertissement, il la voit nue. Il jette alors un jet de protection. En cas de réussite, le cas précédent s'applique. En cas d'échec, l'âme de l'aventurier passe dans le joyau bleu. (Voir sort *Trap the soul*)

Salle 12
Les aventuriers qui réussissent à y pénétrer y trouvent un petit galet rond et poli. Lorsqu'il le prennent en main ils ont l'impression qu'il leur parle dans leur tête.

*Celui qui me détient
détient la connaissance
Et peut s'il le désire
apprivoiser la chance.
Ajouter mais aussi retrancher
de par moi
Une seule unité au nombre
de son choix.*

On voit l'intérêt de la chose ; l'aventurier ayant compris le principe des apparitions de monstres pourra, lorsqu'il lui sera impossible d'arriver dans une salle par un nombre autre qu'un multiple de sept, ajouter ou retrancher une unité au chiffre inscrit sur la porte qu'il s'apprête à franchir.

Lorsqu'ils passent tous les aventuriers ont franchi avec succès ou non les salles du désir et de la pierre de chance, ils se retrouvent dans la même salle. Les joyaux bleus de ceux ayant échoué sont posés sur la poitrine de leurs corps inanimés.

Salle 13
Sur un multiple de sept, monstre de neuvième niveau à déterminer, sinon vide. Si la pierre de chance est correctement utilisée, les aventuriers entendent :

*Vous avez deviné
quel était ce danger.
Cherchez donc le suivant
sans vous décourager.*

Si les aventuriers n'ont rien compris, les monstres apparaissant sur un multiple de sept dans les salles suivantes sont tous de neuvième niveau.

Salle 14
Vide ou monstre, suivant le score.

Salle 15
Idem.

Salle 16 : salle de l'odieux
Le noir magique (*Continual Darkness*) règne dans cette salle tant que l'aventurier n'y a pas pénétré, tout comme dans les deux premières salles spéciales de ce donjon. Ici il doit combattre son double négatif : même pouvoirs, mêmes armes, alignement opposé. En cas de défaite du personnage, il est achevé par son double et ses camarades ne retrouvent qu'un cadavre. Pour le combat, l'initiative est déterminée par les dés.

NB : si le double possède le même nombre de points de vie que l'aventurier, il n'en est pas moins considéré comme mort en tombant à 0. Lorsque tous ont combattu, ils se retrouvent ensemble dans la salle 16. Derrière les portes suivantes se situe un piège. Celle de gauche, portant un 2 permet de continuer la visite du château sans « brûler les étapes », comme il est spécifié dans le sonnet de la porte d'entrée. Celle de droite, par contre, marquée d'un un, donne la possibilité de sauter une partie du donjon, ce qui interdit le passage dans la salle de la fleur d'aveu et peut conduire à fausser les calculs des aventuriers en leur faisant passer des portes à l'envers. Le DM doit bien entendu rester neutre et ne pas influencer les joueurs pour prendre un chemin plus qu'un autre.

Salle 17
Normale, monstre ou vide.

Salle 18
Idem.

Salle 19 : salle de la fleur d'aveu
Procédure de départ identique à celle de toutes les salles spéciales (obscurité magique, etc...).

Chaque aventurier se retrouve alors dans un jardin ne contenant que des fleurs : roses ou autre chose, au choix du DM. Une vieille femme toute habillée de noir lui dit :

*Si tu veux découvrir
celle que tu désires.
Tu dois sans hésiter
m'apporter le trésor
Dont j'ai été frustrée,
afin que je respire,
Et d'un seul coup, d'un seul,
me conduire à la mort.*
Si l'aventurier refuse de tuer la vieille femme (il suffit de la frapper une fois pour qu'elle tombe morte ; aucun tirage n'est nécessaire) toutes les fleurs se fâment et la salle redevient la salle 19 telle qu'on la

voit sur le plan. S'il accepte de la tuer (cet acte ne sera pas considéré comme « mauvais », même pour un paladin, mais il vaut mieux bien-sûr ne pas en avoir les joues) toutes les fleurs se fâment sauf une : la fleur d'aveu. La suite dépendra de l'habileté du joueur à faire une déclaration d'amour à la fleur. S'il semble convainquant, n'empêche que des mots doux et ne donne pas d'ordre, il pourra alors poser trois questions auxquelles la fleur d'aveu répondra. Sinon, elle se fanera à son tour...
A ce stade du jeu, les questions les plus probables ne sont pas légion. Voici quelques réponses toutes prêtes.

Qui a créé ce donjon ?

*Celui qui autrefois dressa ses sombres murs
N'est plus ici, ma foi, car il mourut impur.
C'était un magicien, du nom de Vöchymer
En habits de poète, il voulut qu'on l'enterre.*

Que représente le sept ?

*Chaque porte passée ajoute à votre dé
Si d'aventure un sept vient à être tiré
La pièce où vous entrez recèle une créature
Qui griffe de sa vie l'œil de votre futur.*

Le centre du danger ?

*La plus terrible épreuve reste encore à franchir
Si vous n'avez pas peur, songez pourtant au pire.
Reposez-vous ici, vous le pouvez encore
D'autres plus loin allèrent et désormais sont morts.*

Comment le vaincre ?

*Quand dans une autre pièce tu seras acculé
Dans deux passages étroits il te faudra aller
Tout d'abord vers le sud, puis l'est, ô mortel ;
Pour rencontrer ta mort et lui donner des ailes.*

Comment sortir d'ici ?

*Si le dernier danger vient à être vaincu
Par trois fois sur le sol frappez votre bâton
Vous serez transporté tout au-delà des monts
Et désormais, héros, vous serez reconnus.*

Comment vaincre la folie ?

*Si tu voulais, mortel, combattre la folie
Il te faudrait trouver les soins appropriés
Pour restaurer l'esprit, éliminer l'oubli.
A moins que d'un seul vœu tu ne sois délivré.*

NB : cette réponse contient les noms de tous les sorts pouvant contrer l'effet du *Symbol of insanity* : *Heal, Restoration* ou *Wish*.

Récupérer l'âme enfermée dans un joyau ?

*Toi qui pour ton malheur abandonna ton âme
A la beauté malsaine d'une nymphe perverse
Tu dois sans hésiter, pour enrayer le drame
Briser le joyau bleu qui de rêves te berce.*

Quel est le sens des lettres inscrites sur le sol ?

Cette question ne pourra être posée que si l'aventurier a trouvé la fleur d'aveu en revenant sur ses pas après avoir coupé au plus court, en sortant de la salle 16.

Mon mortel adoré, en observant le sol

*Tu trouveras le sens de ton incantation.
Si tu les réunis sans que l'une s'envole.
Et ainsi tu pourras terrasser le démon.*



QUOI DE NEUF A STRAT ?

- PENDRAGON
- ILLUMINATI Extension 3
- BLACK MORN MANOR (Chill)
- PURPLE HEART (module Ambush)
- M.S.H. SECRET WARS
- MODULES D & D : B8, C3, C4 et O2
- BOOK OF THE MARVELOUS MAGIC
- FIGURINES POUR L'APPEL DE CTHULHU : 1 boîte de 12 aventuriers, + 1 boîte de 10 monstres + 12 lots de 3 + 50 individuels.

Si d'autres questions viennent à être posées, il appartiendra à DM de faire jouer son sens poétique et de fabriquer sur l'heure de nouveaux quatrains en alexandrins ! Lorsque tous les aventuriers arrivés ensemble dans cette salle l'ont passée d'une façon où d'une autre, elle redevient la salle 19 telle qu'elle apparaît sur le plan.

Salle 20 à 29
Même principe que les salles habituelles en ce qui concerne les monstres. Elles sont vides mais :

- Une odeur de souffre, de plus en plus forte à mesure que l'on approche du centre du donjon, y règne.

- Un sifflement strident s'y fait entendre, allant lui aussi crescendo jusqu'au centre.

- En plein milieu de chaque salle est dessinée une lettre :

20 : L - 21 : rien - 22 : L - 23 : O - 24 : V - 25 : E - 26 : rien - 27 : Y - 28 : O - 29 : U. Il y a un large tapis qui cache le Y de la salle 27.

Dans cette même salle on se retrouve acculé et en cherchant au sud on peut trouver le passage menant à la salle 30, comme l'a dit la fleur d'aveu. Il s'y trouve un message.

*Si tu désires, mortel,
vaincre le grand démon
Il te faudra crier
la seule incantation
Qui, sans pouvoir le tuer,
ce qui est impossible,
Le renverra chez lui,
dans l'abysse intangible.*

Les aventuriers peuvent ensuite continuer au sud et sauter la fin de l'incantation en question, ou bien chercher le passage à l'est comme l'a conseillé la fleur d'aveu s'ils l'ont trouvée.

Salle 31 : centre du danger
Au centre de la pièce se trouve une Lich (Monster Manual p 61). Tout aventurier dont le niveau ou le nombre de dés de vie est inférieur à 5 est immédiatement sous l'effet d'un *Fear* : pas de jet de protection.

Si les aventuriers restants décident de combattre la Lich, saisissez les choses suivantes : elle se nomme Beauty ; avant de devenir Lich, elle était magicienne 18ème niveau, chaotique bonne. F : 14 L : 18 S : 15 D : 14 C : 15 Ch : 18. Elle a en tête les sorts suivants :

- niveau 1 : *Charm person* (3), *Shield* (2).
- niveau 2 : *Detect invisibility* (2), *Invisibility* (2), *Mirror image* (1).
- niveau 3 : *Suggestion* (5)
- niveau 4 : *Fear* (5)
- niveau 5 : *Passwall* (2), *Cone of cold* (2), *Stone shape* (1).
- niveau 6 : *Anti magic shell* (2), *Death spell* (1).
- niveau 7 : *Mass invisibility* (3).
- niveau 8 : *Symbol* (2).
- niveau 9 : *Time stop* (1).

Beauty ne souhaite pas tuer et ne le fera qu'en dernière extrémité. Sa technique de combat visera à faire fuir ou à immobiliser les personnages les moins charismatiques et à suggérer au plus charismatique de dire l'incantation : « *I Love You* ». Si cela est réalisé, elle disparaîtra. Si l'un des personnages crie

spontanément *I Love You* sans y être forcé par Beauty, il entre immédiatement en étroite communion mentale avec elle. En une fraction de seconde, elle sait tout sur lui et il sait tout sur elle. Elle lui chante la ballade de Beauty et Vöchymer.

Lorsque ceci est fait, elle se tourne vers le mur, fait un *Stone shape* et crée un médaillon par aventurier encore vivant. Sur

chacun d'entre eux est écrit le nom de son propriétaire. Sur celui de l'aventurier ayant dit *I love you*, qui est en forme de cœur, est inscrit d'un côté « Pour - nom de l'aventurier - » et de l'autre « de la part de Beauty ». Puis pendant un temps très bref l'aventurier élu voit Beauty telle qu'elle était avant de devenir Lich. Il est suggéré au maître de

donjon de passer devant les yeux du joueur un dessin ou une photo représentant l'idéal féminin de celui-ci puis de la chiffonner brutalement en disant « *et alors elle disparaît !* ». En effet, après avoir murmuré « *farewell, I love you too* », Beauty disparaît.

En prenant son médaillon, chaque aventurier sent que s'il le désire celui-ci pourra se transformer à la sortie du donjon en la quantité d'or qui lui sera nécessaire pour passer son niveau, s'il a atteint celui-ci en ce qui concerne les points d'expérience. C'est le seul trésor du donjon. S'il préfère le conserver, il n'aura pas de pièces d'or, bien entendu.

Il suffit après la disparition de la Lich de frapper trois fois un bâton sur le sol pour être transporté au delà du donjon, jusqu'au point de départ de l'aventure : la ville !

Notes au DM
Il est important de bien comprendre que dans ce donjon, la plupart des salles n'ont pas d'existence déterminée avant que n'y pénètrent les joueurs. Toutes les pièces non-remarquables se présentent de la façon suivante : sol dallé de jaune, murs recouverts de chaux, plafond formant un dôme. Pas de fenêtres. Les monstres étant tirés de façon aléatoire, c'est leur nature qui pourra déterminer le degré de propreté de la salle : ex : des araignées géantes laisseront probablement des toiles.

De même, si les aventuriers entrent dans une salle occupée par un monstre, la technique de combat de celui-ci dépendra de son intelligence. Il n'y a aucun gobelin attendu au milieu de la salle qu'on veuille bien l'attaquer ; ce serait inacceptable de la part d'un vampire, par exemple.

Dans le cas où les aventuriers disposeraient d'un moyen quelconque de voir au travers des murs, ils n'observeraient depuis la salle précédente qu'une pièce donnée plus haut. Aucun monstre ne sera visible tant que la bonne ou la mauvaise porte ne sera pas passée.

NB quelque soit le bruit fait par les aventuriers, ou le temps qu'ils passeront dans chaque pièce, aucune rencontre aléatoire de monstres ne devra être tirée, car cela fausserait totalement le principe du module.

Points d'expérience
- Ceux des monstres tués sur le parcours.
- Salle de la folie passée avec succès : 200 points.
- Salle du désir passée avec succès : 200 points.
- Salle de l'odieux passée avec succès : points d'expérience de la créature tuée, i.e. soi-même.
- Salle de la fleur d'aveu : 500 points.
- Dire *I love you* à Beauty sans y être forcé 200pts, 500 de plus si l'aventurier décide de garder son médaillon en souvenir de Beauty plutôt que l'échanger contre de l'or.

Michel Pagel

Le maître de jeu devra rigoureusement lire toute l'aventure avant de la faire jouer. Elle est prévue pour 4 et 6 personnages débutants, et peut être jouée dans chacun des systèmes de jeu suivants : Villains & Vigilantes, Champions, Superworld et Marvel Super-Heroes. Pour jouer, munissez-vous du contenu de la boîte de votre système de jeu. L'aventure proposée est modulaire. Mis à part la description des PNJ, le maître du jeu devra lui-même déterminer quelle règle appliquer à une situation donnée suivant les indications. Et attention ! Cette aventure peut s'avérer fatale...



SUPER HEROS S.A.

Vu le caractère modulaire de l'aventure, le système suivant a été adopté : l'aventure est décomposée en scènes qui décrivent une situation donnée et les différentes actions que les joueurs peuvent tenter et d'autre part en débouchés qui sont rattachés à une scène, et qui constituent la transition entre une scène et les suivantes.

Enfin, une scène est parfois suivie d'informations qui sont réservées au Maître du jeu, et qui donnent des détails supplémentaires, des possibilités - Ceux des monstres tués sur le parcours.
- Salle de la folie passée avec succès : 200 points.
- Salle du désir passée avec succès : 200 points.
- Salle de l'odieux passée avec succès : points d'expérience de la créature tuée, i.e. soi-même.
- Salle de la fleur d'aveu : 500 points.
- Dire *I love you* à Beauty sans y être forcé 200pts, 500 de plus si l'aventurier décide de garder son médaillon en souvenir de Beauty plutôt que l'échanger contre de l'or.

SCENE I
Les personnages sont tous résidents de Central City. Ils commencent à connaître leurs pouvoirs, et n'ont peut-être pas encore décidé de leur carrière.

Or, voici que dans tous les quotidiens de la ville paraît une annonce, imprimée en milieu de page et en caractère gras (inimiquable en fait) :
Si un personnage téléphone au numéro indiqué, il entendra une voix lui déclarer : « *Bonjour, ceci est un répondeur automatique dispensant des renseignements sur Super-Héros S.A. Super-Héros S.A. est une organisation visant à réunir des personnes dotées de capacités surhumaines afin d'organiser leurs efforts et de les répartir sur une échelle internationale dans une vaste lutte contre le crime. Pour rentrer à Super-Héros S.A., il faut passer un examen d'entrée composé de tests d'aptitudes physiques et intellectuelles ainsi que des tests en milieu dangereux surveillés, et avoir un casier judiciaire vierge. Un membre de Super-Héros S.A.*

GW'S FANTASY RPG ACCESSORIES

Dungeon Mapping Sheets	£1.39	Dungeon Floor Plans	£2.95
Dungeon Master Sheets	£1.99	Dungeon Floor Plans 2	£2.95
Character Sheets	£1.95	New! A new set of 2	£2.95
Dungeon Plans	£4.95	Dungeon Floor Plans A	£2.95
Nightmare in Blacklands	£4.95	Mines & Caverns	£2.95

CALL OF CTHULHU

« Vous possédez des capacités surhumaines, vous voulez servir votre pays et la justice. Super-Héros S.A. vous propose un emploi bien rémunéré, un encadrement judiciaire, un technicien de pointe à votre service et l'anonymat garanti. Renseignements au (un numéro est donné ici) »

ACCESSORIES
The Challenge Companion £6.95
The Arkham City £6.95
Purport to Kadhah £6.95
Purport to Kadhah £6.95
Purport to Kadhah £6.95

SCENARIOS
Shadows of Fog-Scott £2.95
The Arkham City £6.95
Death in Our Town £6.95
Purport to Kadhah £6.95
Purport to Kadhah £6.95
Purport to Kadhah £6.95

THE BLACK SUN
Call of Cthulhu based set. £9.95

CALL OF CTHULHU

THE ARKHAM CITY
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE PURPORT TO KADDAH
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE SHADOWS OF FOG
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DEATH IN OUR TOWN
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVERNS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MASTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON MAPPING SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE CHARACTER SHEETS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE DUNGEON PLANS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE NIGHTMARE IN BLACKLANDS
Call of Cthulhu based set. £9.95

THE MINE & CAVER