Pouvoir = 15, Dextérité = 10, Points de coup = 25, Morsure = 55 %, Dégâts = 1D6 + 4D6. Chaque Shantak possède 9 points d'armure et le fait de voir un Shantak coûte 1D6 de Santé Mentale (+ 1 si les personnages assistent à la transformation) ou rien si un jet sous la Santé Mentale est réussi (voir aussi page 51 des règles).
Les roulottes 2 et 3 sont volets clos et portes fermées, mais elles sont en fait vides. C'est à la tombée de la nuit que le forain et son « matériel » se matérialisent dans la roulotte 3. Les roulottes 1 et 4 sont peintes de couleurs sales et une petite fenêtre grillagée est du côté opposé à la scène. Si un personnage tend l'oreille (*listen*) et réussit, il percevra comme des grognements, parfois des plaintes et des glissements lourds. S'il se hisse à une fenêtre (*climb* ou jet de STR × 5), il ne verra que les fenêtres, mais les bruits se feront plus précis, et une forte odeur animale et de charnier pourra être sentie. Il lui semblera voir des formes qui se déplacent, et s'il scrute les ténèbres (*spot hilden object*), il apercevra des formes distordues et horribles, humaines mais grotesques et à la limite de la parodie, des malformés terrifiants. Cette vision lui fera perdre 1D3 de Santé Mentale, ou rien s'il réussit un jet sous celle-ci.

Une fois la nuit tombée, un battant s'ouvrira dans la roulotte 3, tombant sur la scène, révélant le mystérieux forain. C'est un vieil homme avec une courte barbe pointue et portant une moustache grise, à la peau calleuse et ridée, avec des sourcils broussailleux et des cheveux épars descendant jusqu'au cou. Il a un corps petit et mince, très sec, trapu, et il est bossu. Il est habillé de vieux vêtements sales mais pas déchirés, et porte une longue veste, une écharpe qui traîne par terre, et un vieux haut-de-forme en feutre cabossé. Lorsqu'il parle, il bouge avec une sorte de grâce surprenante, mais en faisant de temps en temps des grands gestes brusques et en gesticulant avec ses longues mains très fines. Son regard semble fixer chacun à la fois, et ses grands yeux noirs donnent l'impression à celui qu'ils observent, d'être complètement dénudé et examiné.
Il commence par un long discours, dans lequel il dénonce l'imbécilité de la race humaine, et annonce sa destruction prochaine. En plein milieu du discours, il crie : *« Et voici sous quelle forme il sera permis aux hommes de survivre ! »* Et il déclenche un mécanisme qui ouvre les panneaux des roulottes 1 et 4, qui s'abattent sur la scène avec un bruit sourd, et immédiatement surgissent les terribles créatures qu'elles enfermaient. Ce sont de pitoyables malformations, des horreurs humaines qui beublent, grognent, gémissent, des monstruosités malformées, qui n'auraient jamais dû naître. Ce spectacle est si atroce que tous perdront 1D8 de Santé Mentale, ou 1D4 si un jet sous celle-ci est réussi.
Le forain, entouré par ses créatures qui rampent, clopinent ou se traînent en fixant la foule de leurs regards furieux et désespérés, continue son discours. Il parle maintenant de la condition humaine après la destruction de leur civilisation, et clame sa triste destinée, réduite à des végétaux humains. Enfin, il entame une sorte de chant, repris par ses créatures, et progressivement par la foule, complètement hypnotisée. Et enfin, une sorte de brume sombre semble envelopper la scène, et tout se termine. Lorsque la brume se dissipe, quelques minutes après, elle révèle la scène vide et les panneaux des roulottes à nouveau relevés, tandis que les premiers rayons du soleil apparaissent à l'horizon.
Tout personnage qui aura assisté à la première partie du discours, perdra 1 point de Santé Mentale, s'il échoue un jet sous celle-ci. Tout personnage qui reste après l'apparition des monstres jusqu'au début du chant perdra 1D3 de Santé Mentale sauf s'il réussit un jet sous celle-ci, auquel cas il n'en perdra aucun. Dès le moment où un personnage assiste au début du chant, il est littéralement hypnotisé, et doit rester jusqu'à l'aube. De plus, il perd 1D4 de Santé Mentale, ou un point s'il réussit un jet sous celle-ci.
Notez que, durant tout le spectacle, les pertes de Santé Mentale sont toujours espacées de plus d'une heure, et que les spectateurs ne sentent ni le froid, ni la pluie, ni la fatigue, ni la faim. Enfin, si un personnage a assisté à l'intégralité du spectacle, il devra réussir un jet de Pouvoir × 1 (pow × 1) ou rêver de l'événement et revenir le lendemain. Notez qu'à chaque fois après la première partie, il restera durant tout le spectacle, mais ne perdra plus qu'un point de Santé Mentale, ou aucun s'il réussit un jet sous celle-ci.
D'autre part, si un personnage décide d'attaquer le forain, reportez-vous à l'événement XIV.

Événement XII

Cause : cet événement se déroulera si les personnages acceptent l'initiation du professeur Steelworn.
Lieu : le laboratoire de la propriété du professeur.
Déroulement : le professeur et son assistant amèneront les personnages dans le laboratoire, où un homme (Thomas Hart) est allongé sur une table avec des fils rattachant son crâne à une immense machine pleine de tuyaux, de rouages, de leviers, de boutons. Au centre, au-dessus de la tête de Hart, trône une sorte de bocal transparent, rempli d'un liquide argenté. Le professeur allume la machine, en expliquant qu'elle permet de lire les rêves, selon le principe de l'onde Hypnos. Son patient pénètre dans le monde inconscient de l'abîme du sommeil, et le professeur veut qu'il s'approche du trapézoèdre qui flotte au loin. Si les personnages montrent leur trapèzoèdre, il l'examinera avec curiosité et inquiétude (notez qu'il ne deviendra ni fou, ni absorbé) puis remettra un examen minutieux à plus tard. Notez aussi que l'expérience se déroule le soir, et qu'il est possible que certains personnages soient au spectacle du forain.
L'expérience se déroulera de la façon suivante : Hart apparaîtra dans le bocal central, entouré par le décor étrange de l'abîme du sommeil. Il se dirigera vers le trapézoèdre, et passera tous les obstacles (10 au total). Là, on aura une vision terrible : à l'intérieur du trapézoèdre, on voit une foule, avec deux roulottes sur les côtés et des créatures malformées qui rampent par terre. C'est comme si on regardait par les yeux du forain ! Puis, le trapézoèdre bougera, et happera littéralement Hart, le faisant disparaître dans un angle non euclidien. Le professeur expliquera aux personnages que c'est la première fois qu'il laisse Hart approcher du trapézoèdre, tout en vérifiant l'état de Hart, mais celui-ci est mort. A ce point, chaque personnage devra faire un jet sous sa Santé Mentale, ou en perdre 1D3.

Événement XIII

Cause : l'expérience du professeur Steelworn.
Lieu : le domicile d'un personnage.
Déroulement : un ami d'un personnage (ou un personnage présent au spectacle le soir de l'expérience), aura noté que, à un moment du spectacle, le forain s'est figé durant une minute environ, comme s'il était en transe. Ce moment correspond à celui où Hart est arrivé près du trapézoèdre...

Événement XIV

Cause : l'aventure arrive théoriquement à son point culminant, et si les personnages ont décidé d'aller attaquer le forain, il vaut mieux qu'ils y aient réfléchi par deux fois. Effectivement, le forain est quasiment invincible, mais il a (bien sûr et heureusement) un point faible : il partage son esprit avec une autre créature : le trapézoèdre situé dans l'abîme du sommeil. Et la créature qui est a la fois le forain et le trapézoèdre ne peut pas faire agir les deux en même temps. De plus, le petit trapézoèdre de l'église du Sombre Savoir possède certains pouvoirs contre ces créatures. Si les personnages ont (plus ou moins) compris ceci, ils l'attaqueront probablement sur les deux plans. Sinon, vous pouvez extrapoler un autre événement à partir des données ci-dessous.
Lieu : la place où s'est installé le forain et simultanément l'abîme du sommeil.
Déroulement : lorsque les personnages attaquent le forain, les balles semblent ne pas l'atteindre, les flammes ne le brûlent pas, les armes blanches glissent sur ses habits, et les coups rebondissent sur lui, il s'avère invulnérable. Les créatures que les personnages peuvent conjurer ne l'attaquent pas, mais lui libérera les monstruosités enfermées dans les roulottes, qui se jetteront sur les personnages et serviront de rempart au forain.

Monstruosité	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	HP	Attaques et % et dégâts
1	8	13	13	1	5	1	13	Poing 50 % 1D3 - morsure 40 % 1D4
2	9	15	15	1	7	1	15	Poing 60 % 1D3 × 2
3	7	12	12	1	9	1	12	Poing 50 % 1D3 + 2 - Pied 40 % 1D6 + 2 - Tête 40 % 1D4 + 2
4	3	9	1	1	6	2	5	Morsure 1D3-1
5	13	14	14	1	5	1	14	Poing 30 % × 2 1D3 + 1D6 - Pied × 2 2D6
6	11	12	18	1	7	3	15	Poing 75 % 2D6
7	7	15	5	1	8	15	10	Morsure 75 % 1D4
8	9	13	7	1	9	1	10	Poing 50 % 1D3 et Pied 25 % 1D6 - Tête 40 % 1D4
9	17	15	25	1	7	3	20	Poing × 4 25 % 1D3 et Pied × 4 20 % 1D6
10	7	14	14	1	5	1	14	Pied 30 % 1D6 - Poing 60 % 1D3
11	9	10	30	1	3	2	20	Charge 50 % 1D6

Description

1 — est un homme qui a une peau transparente, et donc on dirait un écorché vivant.
2 — est un homme sans tête, dont le visage est encastré dans la poitrine.
3 — est un homme qui possède deux têtes, deux mains et deux pieds à chaque membre.
4 — est un minuscule nain.
5 — est un homme rattaché par le flanc à son frère siamois, et il a 3 jambes, 2 bras et une tête collée à l'autre.
6 — est un homme très grand avec un seul œil au milieu du front.
7 — est une tête chauve avec une bouche immense et des minuscules membres qui la portent.
8 — est un homme qui possède un tronc minuscule, mais avec des membres normaux.
9 — est un amas de jambes, de bras et de têtes qui tournent sur lui-même.
10 — est un homme désassemblé : son bras droit et sa jambe gauche sont inversés, ainsi que sa tête et son bras gauche, et son œil droit et sa main gauche.
11 — est un énorme tas de graisse qui se déplace sur un chariot et attaque en se jetant sur quelqu'un.

Le forain, de son côté, restera immobile et fixera un personnage, et essaiera de le transofrmer en une monstruosité. Il peut utiliser ce Pouvoir une fois par round, et il doit alors réussir un jet de résistance sur son Pouvoir (POW 25) contre celui de sa victime. Si celle-ci est affectée, elle perdra 1D10 de Santé Mentale et sera sujette à un des effets suivants :
01-15 : Inversion de deux membres (– 1 à 10 DEX).
16-25 : Réduction de la taille d'un membre (– 1 à 6 SIZ) (– 1 à 6 DEX).
26-35 : Disparition d'un membre (– 1 à 8 SIZ) (– 1 à 8 DEX).
36-50 : Agrandissement de la taille d'un membre (+ 1 à 6 SIZ) (– 1 à 6 DEX).
51-55 : Dispersion et multiplication d'organe type œil, bouche, nez (– 1D6 CHA).
56-70 : Duplication d'un membre (+ 1 à 8 SIZ) (– 1 à 6 DEX).
71-100 : Défiguration (calvitie, brûlures...), transparence de la peau, sur tout le corps (+ 1 à 10 CHA).

Le Gardien des Arcanes pourra décider quels membres sont affectés, ou créer un tableau aléatoire. Si le personnage arrive à 0 de Santé Mentale, il deviendra un serviteur inconditionnel du forain, et perdra 1 point d'intelligence par mois.
Notez qu'aucune caractéristique ne peut descendre en dessous de 1, et que selon l'effet tiré, le Gardien des Arcanes devrait changer d'autres caractéristiques.

Dans l'abîme du sommeil, si un personnage veut attaquer le trapézoèdre, une fois qu'il l'a atteint, il doit réussir un jet de résistance sur son Pouvoir contre le Pouvoir du trapézoèdre (25). La vaincu perd provisoirement un point de Pouvoir. Si le personnage arrive à zéro de Pouvoir, il meurt, et si c'est le trapézoèdre, il disparaît.
Notez que la machine du professeur Steelworn permet à un personnage d'entrer dans l'abîme du sommeil sans avoir à tirer au-dessus de sa Santé Mentale, et si un personnage n'arrive pas à passer un obstacle, il n'est pas renvoyé mais reste là.
L'effet du petit trapézoèdre est simple : il augmente, lors du jet de résistance contre le forain et le trapézoèdre, le pouvoir (POW) du porteur de 50 % (arrondissez vers le bas). Malgré tout le forain paraît très difficile à vaincre. Mais, si les personnages l'attaquent simultanément sur les deux plans, sa grande faiblesse se dévoilera. Effectivement, il ne peut faire attaquer ses deux formes en même temps, et il lui faut 1 round de concentration pour passer d'un plan à l'autre. Or, lorsque son esprit est dans l'abîme du sommeil, le forain devient vulnérable et il n'a qu'un mécanisme de défense. Il annule toute blessure qu'on lui fait, mais ceci lui coûte un point de Pouvoir. Or, les deux formes puisent leur Pouvoir à la même source...
Si la créature arrive à zéro de pouvoir, le forain et le trapézoèdre disparaîtront dans des volutes noires et seules les roulottes vides et les monstruosités resteront. Les chevaux se transformeront en Shankats et s'envoleront.

Option

Si vous décidez que vos personnages ont réussi trop facilement jusqu'ici l'aventure, ou que vous estimez l'événement XIV trop facile (?), vous pouvez rajouter une difficulté supplémentaire : Au moment où un des personnages rentre dans l'abîme du sommeil, et avant qu'il ne soit arrivé près du trapézoèdre, une des mystérieuses pannes de secteur pourrait se produire...
Si les personnages réussissent à détruire le forain et le trapézoèdre, ils regagneront 1D10 de Santé Mentale, à ajuster selon leur ingéniosité ou maladresse, et la chance qu'il ont eue, en clair, la façon dont ils ont joué.
Voici un récapitulatif qui devrait expliquer toute l'histoire du Gardien des Arcanes : l'église du Sombre Savoir fut créée par un des avatars les moins puissants de Nyarlathotep, qui se donna le nom de Nye. Il comptait, grâce au trapézoèdre scintillant, ramener un autre avatar, bien plus puissant. Mais il fut détruit lors de l'une de ses propres expériences, surestimant son propre Pouvoir et sa secte fut dissoute.
Puis le trapézoèdre fut oublié, et parfois de pauvres malheureux, comme Thomas Hart, le découvraient. Celui-ci enquêtait sur la mort de l'un des membres de la secte, et tomba par hasard sur l'autel creux. Quelque temps après, les étoiles furent en bonne place pour accomplir le projet Nye, mais personne n'était là pour exposer le trapézoèdre à la lumière. Hart s'évada de l'asile dès que son cerveau torturé comprit la liaison entre la pluie et le trapézoèdre, et ce fut le professeur Steelworn qui le récupéra. Et lorsque le trapézoèdre fut exposé à la lumière, l'avatar qui ne pouvait supporter la lumière, celui qui se montrait sous la forme d'un maléfique forain, répondit à l'appel... □

Martin Latallo

Ce module pour *Advanced Dungeons & Dragons* est de niveau 4-5. Il fait référence aux règles du *Players Handbook* (PH), du *Dungeons Masters Guide* (DMG), du *Monster Manual* (MM) et du *Friend Folio* (FF), parus chez TSR.

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

HAUTEGARDE... C'est là que commence l'aventure. Hautegarde est une petite cité fortifiée située tout à la pointe Nord du Royaume de Melindor. A l'Est de Hautegarde, se trouvent des collines rocailleuses et arides maintenant désertées par les Nains qui les peuplaient autrefois. A l'Ouest, s'étend une forêt sombre et dense, qui fut jadis habitée par les Elfes. Au Nord, commence un vaste territoire de plusieurs centaines de kilomètres et qu'on suppose bordé à l'extrême Nord par de hautes montagnes. Ce territoire n'est plus aujourd'hui qu'une étendue vide, une désolation de marécages, de rochers arides et de ruines. On le nomme maintenant la *Porte des Dragons*.
C'était autrefois un royaume florissant, jusqu'à ce que des hordes chaotiques menées par des Dragons déferlent des lointaines montagnes, n'y laissant finalement que la ruine et le vide. Dans le Royaume de Melindor, la triple alliance des Humains, des Nains et des Elfes, réussit à repousser l'invasion des Dragons. Il faut dire qu'ils étaient secondés par des Héros et des Magiciens dont le Pouvoir et la Force étaient sans commune mesure avec ceux de nos tristes jours. Et c'est ainsi que fût bâtie Hautegarde : sentinelle à la porte du Royaume, prête à donner l'alerte en cas de retour de l'envahisseur. Tout cela se passait il y a très longtemps, si longtemps qu'on en a perdu la mémoire du temps exact.

Aujourd'hui, les Elfes et les Nains ont émigré vers le Sud, et Hautegarde demeure isolée, dernier point de civilisation dans une région inhospitalière. On y accède par une unique route en mauvais état, qui longe les bords de la Poisse, une rivière lente et brumeuse. Hautegarde est presque oubliée du reste du Royaume. Le ravitaillement s'y fait mal, le prix des denrées alimentaires et des objets manufacturés y est plutôt élevé (5 fois les prix du PH). Les habitants, principalement Humains et Demi-Elfes, y sont mornes, renfermés et peu aimables. La seule ressource véritablement locale est le « tourisme ». Nombreux sont en effet les aventuriers qui, curieux d'explorer les ruines séculaires de la Porte des Dragons, entreprennent le voyage jusqu'à Hautegarde. Là, ils descendent à l'Auberge de la Zyglute : c'est la seule.

L'auberge de la Zyglute

Au fond de la salle de l'auberge, l'attention des voyageurs est attirée par un grand oiseau empaillé, trônant au-dessus de la cheminée. Aux questions posées, l'aubergiste répond qu'il s'agit d'une Zyglute. (Voir CB n° 17) *« Les Zyglutes*, explique-t-il, *vivent dans les marécages au Nord de Hautegarde... Dans les entrailles de certains spécimens, on a trouvé des gemmes énormes, valant parfois jusqu'à 2 000 PO... Pour ma part, je suis prêt à vous racheter les plumes de leur queue à raison de 10 PO la plume. D'ailleurs vous arrivez bien*, conclut-il, *c'est en ce moment la meilleure saison pour la chasse au Zyglute... »*
Au menu, il y a du confit de Zyglute ; mais c'est un plat très cher (et pas très bon) : 30 PO la portion minuscule.
En ce qui concerne la forêt située à l'Ouest, les voyageurs peuvent apprendre qu'elle est surtout peuplée de bêtes sauvages et agressives. Les collines à l'Est étaient autrefois habitées par les Nains ; on y trouve çà et là l'entrée de vieilles mines. La Poisse peut être traversée par un gué juste à la sortie de Hautegarde. Plus loin au Nord, elle se sépare en plusieurs bras, et commencent les marécages.

En route

Les aventuriers ont deux options à la sortie de Hautegarde. Soit traverser le gué et suivre le sentier Ouest jusque dans les marécages pour y chasser la Zyglute. Soit prendre le sentier Est jusque dans les collines pour explorer une mine abandonnée.

ludus

120, boulevard du Montparnasse
Paris 14e - Tél. : 322.82.50

— **WARGAMES**
Squad Leader, Ace of Aces, Bounty Hunters, etc.
— **JEUX DE RÔLE**
— **FIGURINES**
— **CASSE-TÊTE**
— **JEUX ÉLECTRONIQUES et VIDÉO**
Atari, Coleco, Vectrex
— **TAROTS - Cartomancie**

Relais Jeux Descartes

Métro : Vavin - Raspail

KRYSTAL N'Z

une autre vision du jeu

EN VENTE
DANS LES MAGASINS SPECIALISÉS
OU A KRYSTAL
9, RUE CHAUVIN DRAGON
64500 SAINT-JEAN-DE-LUZ
17 F 6 F DE PORT

Les marécages

L'avance y est très pénible. 3 km à l'heure est la vitesse maximum que peuvent espérer les aventuriers. Aussi longtemps qu'ils y restent, ils ne trouveront pas de Zyglute, mais :
tirer 1 d100 tous les 3 km
01-50 rien
51-75 3-14 Moustiques Géants
76-85 1-4 Serpents Venimeux
86-95 4-12 Hommes-Lézards
96-00 1-3 Babblers
Si les aventuriers errent assez longtemps dans les marécages vers le Nord-Nord-Ouest, ils apercevront finalement l'îlot rocheux en forme d'œuf du Temple de M'Shu, semblant flotter parmi les brumes.

Les collines

Elles sont silencieuses et semblent totalement désertes. Le sentier s'y enfonce assez loin vers le Nord. Plus ils y montent, et plus les aventuriers peuvent avoir une vue d'ensemble sur les marais à leur gauche. Il n'y a rien à trouver, pas même une entrée de mine. Toutefois, arrivés au point G sur la carte, les aventuriers tomberont sur une embuscade de Grimlocks.
Les Grimlocks sont au nombre de 12, tous armés d'épées bâtardes. Si leur chef est tué et/ou si leur nombre est réduit à 6, ils se replieront vers leur caverne, située à 200 m en contrehaut. Cette caverne est une simple « poche » dans le roc, sans ramifications. Le dessin exact en est laissé à la libre inspiration de chaque MD. Dans la caverne se trouvent 6 autres Grimlocks mâles, 8 femelles et 6 jeunes. Les Grimlocks n'ont pas de trésor sur eux. Dans la caverne, un trou masqué par un bouchon de tourbe et de branchages contient leur trésor : 18 PO, 19 PA et 1844 rondelles de fer (les Grimlocks *aveugles* font difficilement la différence).
De ce point, si les aventuriers se tournent vers les marais, ils peuvent apercevoir vers le Nord-Ouest, une curieuse réverbération de la lumière. C'est le rocher en forme d'œuf du Temple de M'Shu, situé à une quinzaine de km. Les aventuriers peuvent s'y rendre directement, la rivière étant devenue inexistante. Mais en chemin, ils peuvent faire des rencontres. Voir *Marécages*.

Le temple de M'shu

Extérieurement, c'est un énorme œuf de pierre, blanc, avec des veinures et des marbrures roses et mauves, posé longitudinalement et semblant flotter à même les eaux glauques et brumeuses du marais. De fait, il s'agit d'un îlot rocheux dont l'extrémité dépassante a été sculptée et polie, artificiellement, en forme d'œuf. Ses dimensions sont : 60 m de long du Sud au Nord, 40 m dans sa partie la plus large d'Est en Ouest, et 30 m dans sa partie la plus haute.
La surface en est lisse et seul un Voleur peut prétendre en tenter l'escalade. Si cette escalade est tentée, on s'aperçoit que la partie supérieure, le « toit », est toute fendue et craquelée : des failles de 1 m de large environ. Verticalement, les failles sont en zig-zag et, à moins de s'y engager, on ne peut pas se rendre compte si l'œuf est creux ou non.
Côté Sud, à ras des marais, un trou de 3 m sur 3 m. Ce trou donne sur un tunnel en zig-zag qui semble s'enfoncer à l'intérieur de l'œuf.
1. L'entrée. Le tunnel en zig-zag finit bientôt sur un cul-de-sac. Les deux véritables entrées possibles sont des passages secrets. Si les aventuriers n'arrivent pas à les détecter, ils devront pénétrer par le « toit ».

2. Escalier. Cet escalier, comme tout le reste du temple, est intégralement creusé dans le roc gris-mauve. L'air y est vicié. De la poussière montre que le passage n'a pas été emprunté depuis une éternité.
3. Grand Hall. Salle déserte et vide de meubles. Sur le mur Nord, une grande fresque dépeint un cercle zodiacal, avec toutes les constellations. Au centre du diagramme, comme servant de pivot à toute la mécanique céleste, est peint un Dragon Rouge. Sur le mur opposé, au Sud, il y a une grande inscription soigneusement calligraphiée en lettres rouges. C'est écrit en langue de Dragon Rouge, et il faut connaître cette langue ou posséder la magie appropriée pour la lire. Il est écrit :

Sois vénéré, M'Shu
Trois fois réincarnable
Par la magie des contraires permutables
Pivot du Cosmos
Œil et conscience du Chaos
Par la magie des contraires permutables,

La seconde porte Ouest est verrouillée. Au-delà, un escalier monte à la grande salle du Temple.
4. Grande Salle du Temple. Salle d'environ 40 m sur 30, et de 15 m de haut. Elle a la forme d'un demi-œuf coupé dans le sens de la longueur. Au centre du plafond incurvé, apparaissent des failles de 1 m de large. Sur le sol, sous ces failles, il y a des débris de pierre. Ces failles, en zig-zag, mènent à l'extérieur au bout d'une dizaine de mètres d'épaisseur de « coquille ». C'est éventuellement par là qu'arriveront les aventuriers. Il y a 5 failles *praticables*. Toutefois, dans les replis de ces failles, nichent des Stirges. Il y a 3 Stirges par faille. 2 à 12 rounds après que les aventuriers aient pénétré dans la salle, ils seront attaqués par les 15 Stirges. (Si les aventuriers pénétrent par les failles, les Stirges les attendront en bas.)
Au Nord de la salle, une colonne de 10 mètres monte jusqu'au plafond. Le chapiteau en est la tête d'un dragon menaçant. Devant la colonne, un bloc de pierre sculpté de motifs draconiques : un autel. Tout est très vieux et très poussiéreux. Si l'on touche à l'autel ou à la colonne sans prononcer in extenso la litanie inscrite dans la salle 3, une boule de feu de 8 dés de coups jaillit de la gueule du dragon et frappe le (les) imprudent (s). Jet de protection normal. Il n'y a rien à trouver dans cette salle.

5. Cuisine. On peut reconnaître que cette salle est une ancienne cuisine aux différents ustensiles qui sont encore accrochés aux murs. Là encore, tout est très vieux. Sur le mur Ouest, il y avait des étagères qui contenaient des aliments ; mais tout est tellement pourri que, de fait, toute la partie Ouest de la salle est enfouie sous un épais matelas de moisissures et de champignons. Les moisissures sont inoffensives. Par contre, la cuisine est habitée par 4 Grincettes. Si les étagères sont dégagées, on peut y trouver une cruche en or, ciselée d'un travail très ancien et valant 1 500 PO ; et une petite bouteille de verre sombre soigneusement bouchée à la cire. Cette fiole contient 3 doses de *poison ingestif* de type C (DMG p. 20).
6. Chambre. Deux bas-flancs à étages montrent que cette chambre servait de dortoir à 6 personnes. Des lits il ne reste plus que les carcasses. Dans un coin, il y a un coffre ouvert et *vide*.
7. Chambre. Même aspect et même état de délabrement que la précédente.

8. Chambre. Même chose que 6 et 7. Toutefois, une craquelure dans le sol peut attirer l'attention. Il s'agit d'une dalle qui dissimule une cachette. Considérer comme un passage secret. La cachette contient une petite bourse de cuir et une fiole de terre cuite cachetée à la cire. La bourse contient 8 gemmes bleues valant 50 PO chaque. La fiole est un puissant somnifère : jet de protection contre le poison ou sommeil immédiat pour 36 heures.

9. Réfectoire. Cette salle est encore meublée de 8 longues tables flanquées de bancs. Malgré leur vétusté, ces meubles sont encore solides. Sur le mur Nord du réfectoire on retrouve la même fresque que dans le Grand Hall (nº 3) et la même inscription en lettres rouges sur le mur Sud. La porte Sud est verrouillée ; la porte Est ne l'est pas. Le réfectoire est inhabité et dépourvu d'objets de valeur.

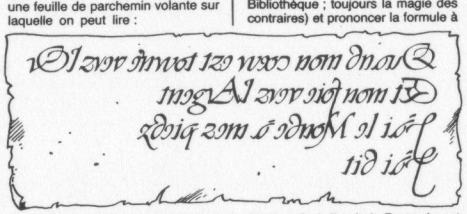
10. Chambre. Même disposition et même état que les chambres 6, 7 et 8. La seule différence est que des corps sont couchés dans les lits, des corps cadavériques qui se redressent dès que l'on s'approche d'eux. Ce sont des Coffer Corpses. Il y en à 6. L'un d'entre eux a conservé près de lui son marteau de guerre. C'est un marteau *magique*, + 2 au toucher et + 2 aux dommages. Un autre, parmi ses hardes gluantes, possède une ceinture dont la boucle d'argent est ornée de gemmes. Le bijou vaut 500 PO.

11 et 12. Chambres. Même apparence que la chambre 10. Mais les 6 corps dans les lits de chaque chambre ne sont que d'inoffensifs squelettes qui ne s'animent pas. Il n'y a pas de trésors.

13. Chambre. Cette chambre ressemble en tous points à la chambre 10. Les 6 corps dans chaque lit sont encore des Coffer Corpses. L'un d'eux n'a plus de main gauche, apparemment sectionnée au poignet. Sous les bas-flancs, on peut trouver deux petits coffres verrouillés. Les clés sont introuvables. Le premier contient une main gauche momifiée avec un anneau brillant à l'annulaire. Il peut être retiré de la main momifiée, mais s'il est passé à une main vivante, il ne pourra plus être retiré. C'est un *anneau magique de Faiblesse* (Ring of Weakness, DMG p.132). L'autre coffre est piégé. Si le piège n'est pas désamorcé et/ou si le coffre est forcé brutalement, une ampoule d'acide se brise et se répand à l'intérieur, détruisant le parchemin qu'il contient. Le parchemin est lisible et utilisable par tous, il contient une formule de Protection contre les Morts-Vivants (Protection from Undead, DMG p. 129). La porte Sud est verrouillée.

14. Chambre luxueuse. Cette chambre a dû être abandonnée en grande hâte par son propriétaire, car elle est encore richement meublée quoique une épaisse couche de poussière et de crasse la tapisse entièrement. Un rideau mauve monté sur une tringle masque entièrement le mur sud. Une fouille complète permet de trouver : deux statuettes de dragon en argent massif (300 PO chaque), un grand vase en porcelaine fin comme une coquille d'œuf (50 PO), trois chandeliers en or (500 PO chaque), 8 petites fioles contenant du parfum (20 PO la fiole) et une dague d'argent incrustée de gemmes (350 PO). Si l'on tire le rideau, on se retrouve face à un grand miroir scellé au mur. Pas de chance ! il s'agit d'un *miroir magique d'Opposition* (Mirror of Opposition, DMG p. 150).

15. Bibliothèque. Cette grande pièce tapissée de rayonnages est le repaire actuel d'une Manticore. Venue jusqu'au temple par les souterrains inférieurs, elle a jugé bon de s'installer ici ; de temps à autre, elle redescend chasser du côté des cavernes des Hommes-Lézards. Peu intellectuelle, elle a passé son temps entre deux parties de chasse à détruire un maximum de livres. L'un d'entre eux a cependant échappé à sa furie. C'est un gros tome de cuir rouge portant l'emblème d'un dragon. Il est écrit en langue commune archaïque, un jet sous l'Intelligence avec 3d6. est nécessaire pour prendre connaissance de son contenu.
En substance, on pourra apprendre ceci : M'Shu est (était) un Dragon Noir vénéré à l'égal d'un demi-dieu. C'est lui qui mena les hordes chaotiques visant à conquérir toutes les terres connues avant d'être finalement repoussé par la triple-alliance. Repoussé mais non vaincu. Car M'Shu a le pouvoir de se réincarner 3 autres fois, en Dragon Blanc, puis en Dragon Vert, puis enfin en Dragon Rouge. La troisième fois sera la bonne. Alors dans son temple en forme d'œuf (symbole de ses réincarnations), ses prêtres se relèveront d'entre les morts, et une vaste armée menée par Lui pourra à nouveau conquérir le monde. Car, par la magie chaotique des contraires, M'Shu rajeunit sans cesse au lieu de vieillir ; ce qui veut dire que quand il renaît, il sort de son œuf à l'état de *très vieux dragon*...
Dans le vieux livre, il y a également une feuille de parchemin volante sur laquelle on peut lire :



Le trésor de la Manticore se trouve dans un sac de cuir souple, posé à terre près du passage secret du mur sud. Il contient 850 PO, 1 200 PA et un collier de perles valant 1 000 PO. Le sac en lui-même est *magique* : c'est un *Bag of Holding* (DMG p. 138) pouvant contenir 1 000 livres.
16. Couloir secret piégé. A l'endroit indiqué par une croix sur le plan, une trappe de 3 m sur 3 s'ouvre brusquement. Le puits fait 9 m de profondeur et le fond est hérissé de 6 pointes de fer. Les dégâts dus à la chute sont de 3d6. Chaque pointe a la même probabilité de toucher qu'un monstre de 6 dés de coups et peut infliger un sucroît de 1d12 de dommage.
17. Souterrains. Ici les parois sont irrégulières et le sol est vaseux. Le roc blanc-mauve fait place à une strate de roc gris-noir. Des stalagtites verdâtres pendent du plafond.

18. Repaire des Hommes-Lézards. Au bout d'un kilomètre environ de souterrain vaseux et irrespirable, on aboutit à un complexe de cavernes abritant une colonie d'Hommes-Lézards. Ces cavernes sont laissées à la libre imagination de chaque MD. *L'essentiel* est que les Hommes-Lézards soient nombreux, au moins une centaine, et bien organisés ; de façon à faire comprendre avec tact aux aventuriers qu'ils ont pris le mauvais chemin et qu'ils ont tout intérêt à faire demi-tour !

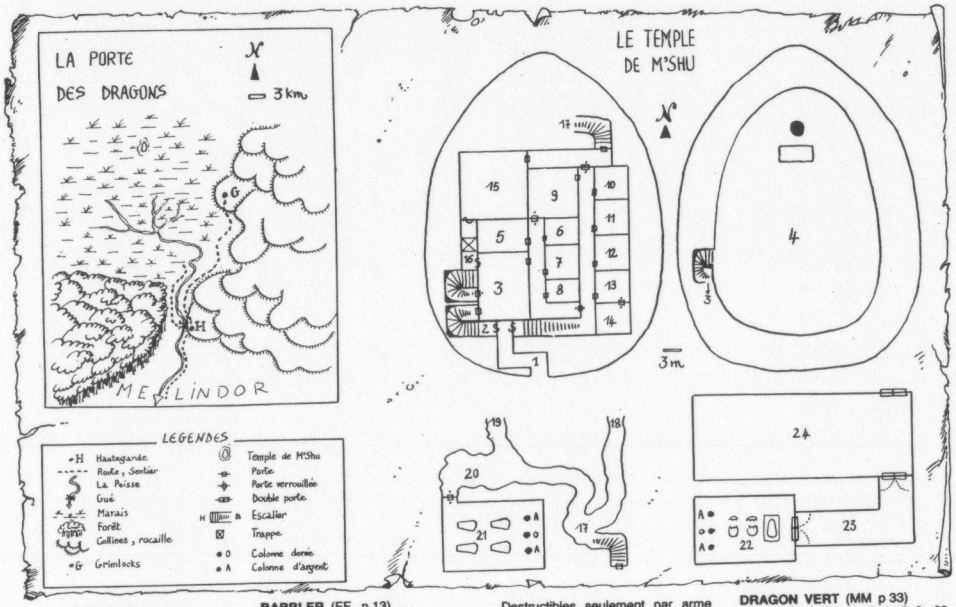
19. Souterrain vers une sortie. Au bout de 3 kilomètres environ, ce souterrain débouche à l'air libre sur un îlot rocheux en plein milieu des marais. Ce souterrain est très vaseux et très champignoneux. A mi-chemin, le passage est obstrué par une colonie de 20 mètres carrés de Moisissures Jaunes (Yellow Mold).
20. Caverne de la Gargouille. Une Gargouille, faussement de pierre, garde la porte de la crypte dans le renforcement Sud. La Gargouille n'attaque que si l'on touche à la porte ; celle-ci est verrouillée.
21. La crypte. Dans cette crypte voûtée (3 m de haut à la clé de voûte) se trouvent 4 sarcophages de pierre. Au fond, 3 colonnes se dressent, du sol au plafond. Les chapiteaux des colonnes représentent d'énormes araignées à tête de dragon. La colonne centrale est dorée, les deux autres sont d'argent. Les sarcophages contiennent les restes des Grands Prêtres du temple, chacun dans une *armure de plaques magique + 1* et les mains croisées sur une *masse magique + 2, + 2*. Cependant, les « âmes » des prêtres vivent toujours sur le plan négatif. Si l'on ouvre un sarcophage, elles apparaissent instantanément sous forme de Wraith...

Les colonnes sont des colonnes de téléportation qui permet d'accéder à la Salle des Œufs. Pour que la téléportation fonctionne, il faut se placer entre les colonnes de telle façon à avoir l'or à droite et l'argent à gauche (c'est le sens du message à l'envers trouvable dans la Bibliothèque ; toujours la magie des contraires) et prononcer la formule à haute voix à *l'endroit*. Faute de cet accomplissement exact, une toile d'araignée se matérialise instantanément entre les colonnes. C'est une *Web* (PH p. 72) qui restera en place pendant 6 tours.
22. Salle des œufs. Cette salle est en fait située à 300 km du temple, au Nord de la Porte des Dragons, dans les hautes montagnes. Elle fait partie du véritable palais de M'Shu... Cette salle est sous l'emprise d'un froid glacial (magique). Tous les tours (10 rounds), il faut réussir un jet sous la Constitution avec 3d6 ou perdre 1 point de Constitution, de Dextérité et de Force. Si l'une de ces caractéristiques tombe à zéro, le personnage est gelé. S'il est dégelé plus tard, il devra réussir un jet de *System Shock* ou mourir.
Outre les mêmes colonnes qu'en 21, la salle contient 3 socles de pierre et une énorme double porte de métal. Sur les deux premiers socles, se trouvent des débris de coquilles d'œuf géant. Sur le troisième, un œuf blanc veiné de rouge de 3 m de long repose dans un énorme cube de glace. (Les aventuriers pourront éventuellement en conclure que M'Shu en est à son stade de Dragon Vert.) La glace qui enrobe l'œuf est magique. Elle ne peut être brisée qu'avec une arme magique. Elle est touchée automatiquement, mais il faut lui infliger 300 points de dommages avant d'atteindre l'œuf.
La double-porte est fermée magiquement, *Wizard Lock* (PH p 72) du 8e niveau.

L'œuf
Il peut être un moyen de chantage contre M'Shu. Le Dragon y tient plus qu'à sa vie (!). Si les aventuriers arrivent à le persuader qu'ils sont sur le point de briser son œuf, il acceptera de leur donner une partie de son trésor pour qu'ils ne le brisent pas. Si le marchandage est serré, il peut finir par accorder tout son trésor en échange de son œuf. Mais M'Shu voudra des preuves ; si l'œuf est déjà brisé, il ne marchera pas et sa colère sera désespérée.
Si l'œuf est brisé tandis que le Dragon Vert est encore vivant, la coquille se révélera vide. Si l'œuf est toujours intact lorsque le Dragon Vert est tué, le processus de réincarnation commence. Le cube de glace fond de lui-même en 1 tour ; puis la coquille semble littéralement exploser, et apparaît parmi les débris un très vieux Dragon Rouge de 11 dés de coups.

23. Grands couloir. Ici, la température est normale. Mais si la porte de 22 est restée ouverte, non seulement la glace ne fondra pas, mais il fera bientôt aussi froid ici qu'en 22. Au Nord, la double porte n'est pas verrouillée ; il suffit de la tirer par deux grands anneaux prévus à cet effet.
24. Antre de M'shu. Le Dragon Vert se tient au centre de cette vaste salle de marbre veiné de noir, de blanc, de vert et de rouge. Il est vautré sur un grand tas de trésor (semblable en cela aux dragons les plus courants). Son trésor comprend : 120 000 PC, 24 000 PA, 12 000 PO, 300 PP, des joyaux pour une valeur de 10 000 PO, 2 parchemins de sorts de Clerc avec *Guérison de maladie* (Cure Disease), *Annulation de la magie* (Dispel Magic) d'une part, et *Neutralisation du poison* (Neutralize Poison) et *Parler aux plantes* (Speak with Plants) d'autre part ; 1 parchemin de sorts d'Illusionniste avec *Terrain hallucinatoire* (Hallucinatory Terrain) et *Force spectrale* (Spectral Force) ; un Anneau de Réserve de Sorts (Ring of Spell Storing, DMG p. 131) contenant les sorts de Magicien *Boule de feu* (Fireball), *Éclair électrique* (Lightning Bolt), *Invisibilité*, 10' de rayon (Invisibility, 10' radius) et *Sommation de monstres I* (Monster Summoning I) ; et une épée longue magique. Il s'agit d'une *Épée à Danser* (Sword of Dancing, DMG p. 165). Cette épée est alignée Neutre-Bon, elle a une intelligence de 14, elle parle le Neutre-Bon, la langue commune et le Centaure, elle détecte les gemmes dans un rayon de 5 pieds et les objets invisibles dans un rayon de 10 pieds. Elle n'a pas de but spécial. Son ego est de 13 et sa personnalité de 27.
La porte Nord de la salle mène au reste du palais. Ce palais n'est qu'une suite de couloirs et de pièces vides ; il ne sera repeuplé que quand M'Shu aura atteint son dernier stade. Si les aventuriers tiennent à s'y engager, il est laissé à la libre inspiration de chaque MD. Toutefois, si les aventuriers s'engagent par là pour fuir devant M'Shu, le MD doit tenir compte du fait que le Dragon connaît la topographie de son palais mieux que personne et que, parvenu à l'extérieur dans les montagnes, il a des ailes pour voler.
Pour revenir au temple, les aventuriers peuvent utiliser les colonnes de téléportation de la salle aux œufs, qui fonctionnent dans les deux sens. Enfin, l'aventure ne sera vraiment terminée, et les points d'expérience répartis, qu'à leur retour à Hautegarde. Tandis qu'ils seront chargés de trésors, ils devront affronter de nouveau les périls des marais.

□



Statistiques des monstres

MOUSTIQUE GÉANT
AC 7 / **HD** 1 / **Dm** 1–3 + poison / **Mvt** 18" / **AI** N / **T** petite (50 cm).
Le jet de protection contre le poison est à +3 ; s'il est manqué, la victime est en proie à une violente fièvre qui se déclare 3-12 heures après la piqûre. Elle perd alors 1 point de constitution. Chaque jour, elle doit réussir un jet sous sa constitution avec 3d6 ou perdre à nouveau 1 point. A zéro de constitution, le personnage est mort. Seul peut le guérir un sort de *Guérisson de Maladie*.

SERPENT VENIMEUX (Poisonous Snake, MM p 88)
AC 5 / **HD** 4+2 / **Dm** 1–3 + poison / **Mvt** 15" / **AI** N / **T** grande.
Le jet de protection est normal, le poison est mortel, la mort survenant au bout de d6+2 heures.

HOMMES-LÉZARDS (Lizard Man, MM p 62)
AC 4 (boucliers) / **HD** 2+1 / **Dm** 1-2, 1-2, 1-8 ou 2-8 (morningstars) / **Mvt** 6"//12" / **AI** N / **T** moyenne.

BABBLER (FF, p 13)
AC 6 / **HD** 5 / **Dm** 1-6, 1-6, 1-8 / **Mvt** 6" ou 12" / **AI** CE / **T** grande.

GRIMLOCK (FF p 48)
AC 5 / **HD** 2 / **Dm** 1-6 ou 2-8 (épée bâtarde) /**Mvt** 12" / **AI** NE / **T** moyenne / **hp** 14, 14, 12, 12, 10, 10, 10, 10, 10, 8, 8, (embuscade).
Le chef Grimlock est : **AC** 4 / **HD** 3 / **Dm** 4-10 (bâtarde, +2 dû à la force) / **hp** 22.
Dans la caverne, les mâles ont tous 7 hp ; les 8 femelles sont **AC** 6 /**HD** 1 / **Dm** 1-6 (griffes et dents) / **hp** 4. Les 6 jeunes sont : **AC** 6 / **HD** 1 hp / **Dm** ne combattent pas.

STIRGES (MM p. 92)
AC 8 / **HD** 1+1 / **Dm** 1-3 + succion de sang / **Mvt** 3"/18" / **AI** N / **T** petite / **hp** 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 7, 6, 6, 6, 5, 4.

GRINCETTE (voir Casus Belli N° 17)
AC 7 / **HD** 1 hp / **Dm** grincement / **Mvt** 18" / **AI** N / **T** petite.
Si un jet de protection contre la paralysation est manqué, la victime est « paralysée » pour le reste du round et perd 1 point de dextérité.

COFFER CORPSE (FF p 19)
AC 8 / **HD** 2 / **Dm** 1-6 (griffes) ou 4-7 pour celui qui a un marteau +2 / **Mvt** 6" / **AI** CE / **T** moyenne.
Destructibles seulement par arme magique. Tournables par les Clercs comme des Wraiths.
hp 15, 15, 12, 12, 12, 10 et 15, 15, 12, 12, 12, 10.
Celui qui n'a qu'une main ne peut pas étrangler et ne cause que 1d4 points de dommage.

MANTICORE (MM p 65)
AC 4 / **HD** 6+3 / **Dm** 1–3, 1–3, 1–8 +6 épines de queue : 1–6 par épine qui touche / **Mvt** 12"/18" / **AI** LE / **T** grande / **hp** 38.

MOISISSURE JAUNE (Yellow Mold, MM p 71)
AC 9 / **HD** – / **Dm** 1–8 (enzymes) + 50 % poison / **Mvt** 0 / **AI** N / **T** grande.

GARGOUILLE (Gargoyle, MM p 42)
AC 5 / **HD** 4+4 / **Dm** 1–3, 1–3, 1–6, 1–4 / **Mvt** 9"/15" / **AI** CE / **T** grande / **hp** 22.
Destructible seulement par arme magique.

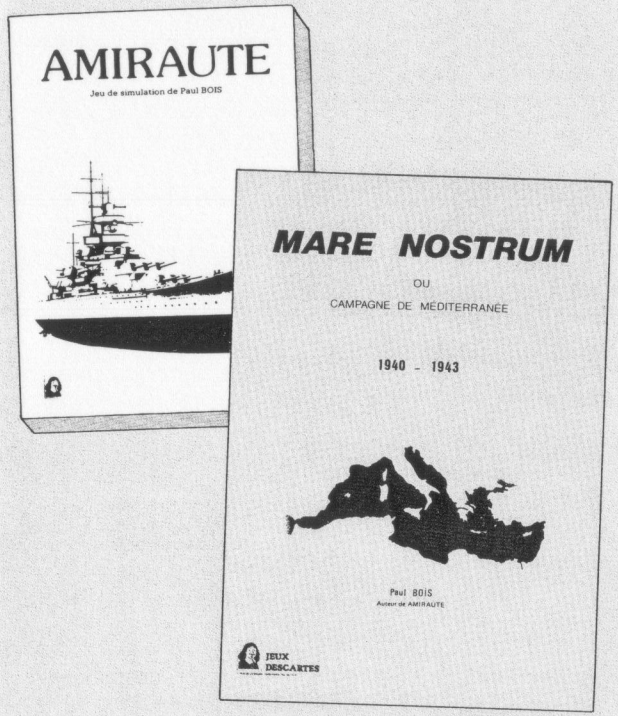
WRAITH (MM p 102)
AC 4 / **HD** 5+3 / **Dm** 1–6 + draine un niveau / **Mvt** 12"/24" / **AI** LE / **T** moyenne / **hp** 33, 33, 33, 33.
Destructible seulement par arme d'argent ou magique.

DRAGON VERT (MM p 33)
AC 2 / **HD** 9 / **Dm** 1–6, 1–6, 2–20, + souffle, + sorts / **Mvt** 9"/24" / **AI** LE / **T** grande / **hp** 72.
M'Shu parle la langue commune d'une façon archaïque mais compréhensible ; il ne dormira pas quand on fera intrusion chez lui ; il peut lancer les sorts suivants : *Charmer les gens* (Charm Person), *Sommeil* (Sleep), *Blocage de porte* (Hold Portal), *Agrandissement* (Enlarge) qu'il connaît sous sa forme inversée, *Réduction*, *Détection de l'invisibilité* (Detect Invisibility), *Perception extra-sensorielle* (ESP), *Reflet de miroir* (Mirror Image) et *Verrou de sorcier* (Wizard Lock).
Son souffle est un gaz chlorydrique empoisonné, sous forme d'un nuage de 17 m de long, 14 m de large et 10 m de haut. Les dommages causés par le souffle sont équivalents au nombre de ses points de coups restants.

Note : Si le Dragon Rouge devait éclore, il serait au maximum de ses caractéristiques et possibilités magiques. Voir MM p 33.

Denis Gerfaud

Prêts à appareiller pour l'aventure navale ?



AMIRAUTÉ

Le 1er jeu français de simulation de guerre navale

présente

MARE NOSTRUM,

un ensemble de thèmes d'application des règles du jeu Amirauté, qui retrace les affrontements de la Seconde Guerre mondiale en Méditerranée.

Édités par

JEUX DESCARTES

Je désire recevoir :

☐ **MARE NOSTRUM** (59 F)
(Il est indispensable de connaître les règles d'Amirauté pour jouer à Mare Nostrum.)

☐ **AMIRAUTÉ** (139 F)

Soit : .....

Participation aux frais de port + 15 F

A payer : .....

A retourner, règlement joint, à **Jeux Descartes**, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville ..... Pays .....

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse.

J&S 26