

Il est recommandé au D.M. de lire soigneusement tout le module avant de le faire jouer. Pour jouer munissez-vous de dés à 4 faces, à 6 faces, à 8 faces, à 12 faces et du Player Handbook, du Monster Manual, et du Dungeon Master Guide de T.S.R. Ce donjon est environ du 8^e niveau.



Le cœur de la Mort

VOS aventuriers se retrouvent dans un petit village au milieu d'une forêt, sous un climat tempéré. Qu'ils soient venus ensemble ou séparément, il est certain que c'est la curiosité qui les a menés là ! Ils ne sont pas déçus et le tableau, lorsqu'ils arrivent, est tout à fait ce qu'on avait pu leur décrire...

Un village qui fut visiblement plus riche par le passé, aujourd'hui négligé, peu entretenu ; les habitants ont, pour la plupart, une apparence fatiguée, quasi malade.

Le village est construit autour d'une statue qui orne la place centrale. Cette statue représente une sorte de reptile aquatique. Elle est en pierre et l'érosion a complètement effacé le travail du sculpteur, empêchant toute identification.

Au nord du village, s'étend une grande mare, elle-même entourée de cultures. Les bords en sont fangeux et glauques. À l'ouest, une colline domine le lieu, couronnée d'une étrange construction simple et géométrique, semblable à quelque gros obélisque.

La colline est couverte de petits bosquets rachitiques et d'arbustes décharnés. Enfin, au-delà de la colline s'étend une forêt...

Au village vivent essentiellement des paysans ; on y trouve cependant une auberge, mais pas de lieu de culte. Il n'y a pas non plus de bourgmestre, mais un vague chef de village qui habite une maison cosquée.

En questionnant les villageois (qui semblent peu enclins à répondre, visiblement apeurés), les aventuriers peuvent obtenir quelques informations : le village et la région environnante seraient sous la coupe d'un magicien habitant l'édifice du haut de la colline.

Ce magicien, Shverkhiss, posséderait une relique puissante dont on dit qu'elle peut tuer à distance, selon la volonté de son possesseur et surtout qu'elle le rend immortel. Interrogé plus avant (c'est-à-dire au bout d'un certain nombre de chopines) on trouvera bien un villageois pour raconter que ce magicien est vieux comme le monde et : "souvent dans la nuit, on voit des lueurs maléfiques au sommet de la tour ; à certaines périodes, des ombres rampent dans

les ruelles du village. Tous, alors, se calfeutrent car la mort essaie de reprendre son cœur."

C'est un cœur de pierre, le cœur de la mort.

Autre particularité dans cette "charmante" contrée, la présence des Schronks (voir description sur la fiche "monstres"). Ceux-ci n'apparaîtront pas tout de suite aux yeux des aventuriers. Il leur semblera tout d'abord apercevoir les ombres rapides de gros rats, filant dans l'ombre avec agilité. Au moment le plus opportun (suivant l'appréciation du D.M.) les Schronks entreront en scène. Gentils, stupides et énervants, ils apparaissent et disparaissent à tout propos ; tant sur la tête que dans les pieds des personnes, en produisant des sons d'une grande variété allant du sifflement jusqu'aux bruits les plus insolites tels que craquements ou des chocs métalliques, en passant par des couinements ou des ricanements moqueurs.

D'une intelligence très relative, ces petits animaux tenteront, grâce à leurs pattes préhensiles, de rendre toute sorte de service, accumulant ainsi gaffes et catastrophes.

Carte n° 1

1. La route qui mène jusqu'au village de Verken. Elle serpente au milieu de petits bois. On y trouvera certainement quelques Schronks que les aventuriers ne verront pas, mais dont les bruits étranges pourront intriguer (bruits d'armes, craquements d'arbres).

2. Verken, le village. Un assemblage de vieilles maisons, serrées les unes contre les autres. Sur la place centrale, la statue, déjà décrite précédemment. Si les aventuriers tentent vraiment d'en savoir plus sur cet inoffensif (et disgracieux) caillou, ils pourront recueillir une des fausses informations suivantes (tirez un dé à 6) :

1-2 : la statue dissimulerait un passage vers l'enfer ;
3-4 : il s'agit d'un monstre pétrifié en des temps reculés susceptible de se réveiller un jour ;

5-6 : le piédestal renfermerait une pierre miraculeuse.

Il y a bien sûr une auberge (marquée A) où les aventuriers pourront dormir, si les Schronks le leur permettent. La demeure du bourgmestre (marquée M) est également sur la place principale, riche bâtisse, relativement désordonnée.

Très craintifs à l'égard du Magicien, leur maître, les villageois verront d'un mauvais œil toute action contre Shverkhiss, et seront terrifiés par les conséquences possibles.

3. La mare aux Schrinkis. Cousins des Schronks, les Schrinkis sont munis de petites nageoires. Il leur arrive, mais rarement, de sortir la nuit dans les rues du village.

4. Une auberge, d'apparence propre, avec quelques dépendances près d'un bosquet. Cet endroit a la particularité d'être dépourvu de Schronks. Par contre, on y découvrira petit à petit tous les psychopathes écartés du village qui tenteront, l'un d'empoisonner les nouveaux arrivants, l'autre de les égorger pendant leur sommeil. Un troisième choisira précisément cette nuit-là, d'enfumer l'auberge, tandis que quelques autres alterneront les moments de calme avec de soudains accès de fureur, se mettant à hurler, se rouler par terre, se battre entre eux,

ou casser quelque matériel. L'aubergiste, blasé, règle ces menus problèmes à l'aide d'un gourdin, parfois d'une épée bastarde. (Il se bat comme un guerrier de niveau 2).

5. La forêt aux Schronks. Les Schronks ont apparemment un bon rythme de reproduction et leur population se multiplie de plus en plus, principalement dans cette forêt. On en dénombre plusieurs milliers ; mais nul ne sait quand et comment cette prolifération va s'arrêter.

6. Le trou aux Trolls. Chassés de la forêt par les Schronks, une vingtaine de Trolls habite cette Caverne naturelle qui s'enfonce entre deux parois de roc jusqu'à une salle irrégulière, au sol spongieux.

Les Trolls chassent surtout dans la forêt, mais il leur arrive parfois de s'aventurer sur la colline et même aux abords du village.

7. La tour de Schverkhiss. Vue de l'extérieur, une simple muraille de cinq mètres en haut de la colline d'où émerge une tour de cinquante mètres de haut.

Carte 2 : le donjon

1. Le repère du Magicien est entouré d'un immense mur lisse, dont le haut, épais et arrondi, ne donne aucune prise pour un grappin. Sur la face sud, se trouve une double porte métallique. Dès que les aventuriers approcheront à moins de 10 mètres, une bouche s'ouvrira dans la porte et posera les questions suivantes :

"Qui vient m'importuner ?" ... "Es-tu sûr de vouloir me rencontrer ?" ... "Qui es-tu pour oser venir me déranger ?" ...

La porte, bien entendu, est verrouillée.

2. Un couloir dont le sol est en métal ; la voûte en ogive est faite d'un verre très résistant (glass steel). Au travers, on peut voir 5 mètres plus bas, un jardin luxuriant où fleurissent de nombreuses essences de plantes et d'arbres. Le couloir est silencieux. Au fond, une double porte. Si un aventurier s'en approche à moins de 3 mètres, elle s'ouvrira brutalement et la baliste qu'elle dissimule lâchera trois énormes traits dans le couloir (voir dégâts dans les fiches "monstres"). — Quel qu'en ait été le mode d'ouverture, cette porte se referme au bout de deux minutes.

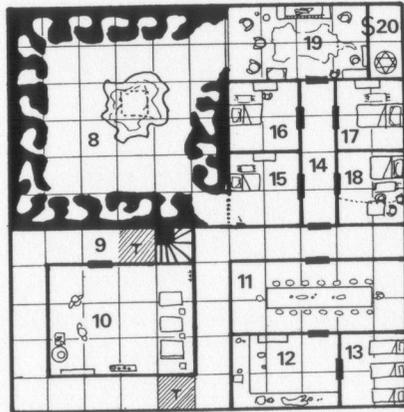
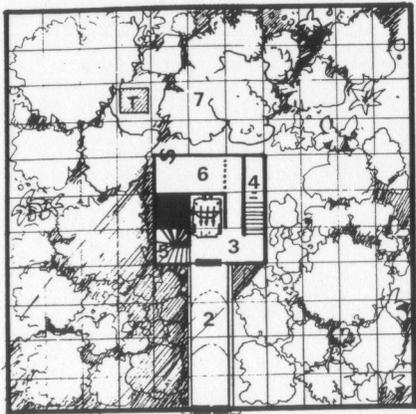
3. Le hall de la baliste. Lorsqu'on y pénètre par le couloir 2, on voit face à soi une baliste ; à gauche, un escalier descend dans l'obscurité ; à droite, un couloir, une petite porte donne sur un escalier éclairé qui monte (4).

4. Un escalier est d'abord droit, puis fait un coude vers la gauche au bout d'une vingtaine de mètres. En fait, la 2^e moitié (les 10 m supérieurs) téléporte toute personne qui y passe au milieu de la salle 8.

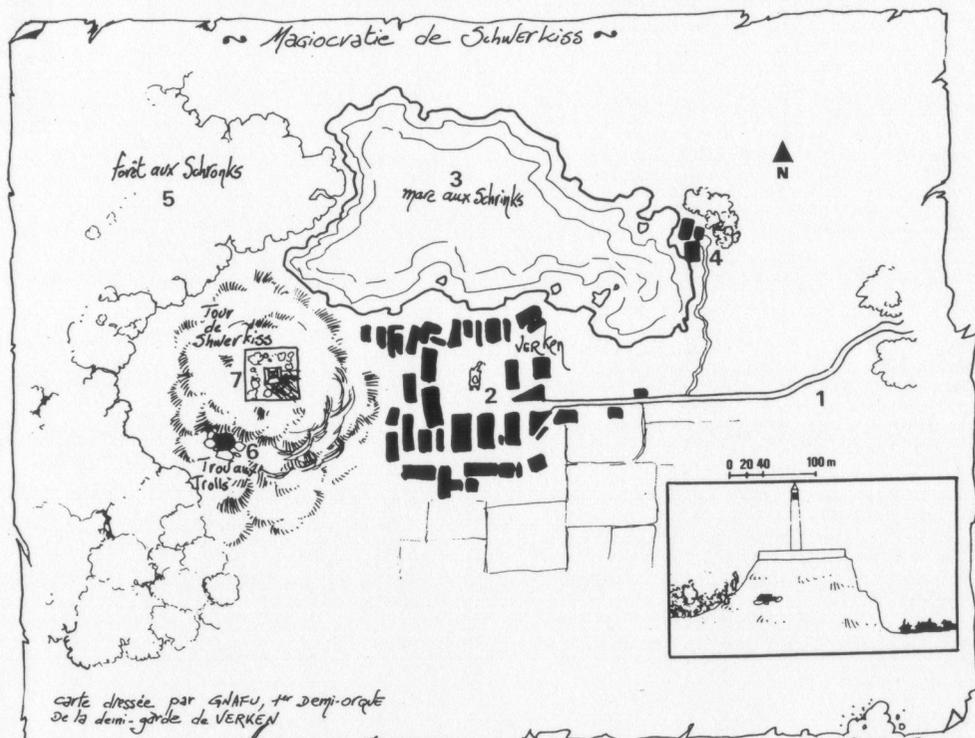
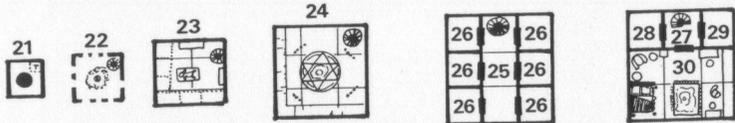
5. Un escalier vers le niveau inférieur. Les trois samourais qui gardent l'entrée y seront embusqués dans l'obscurité. Dès que les aventuriers auront pénétré dans la salle 3, ils attaqueront en tentant de faire reculer les intrus vers l'escalier 4.

Pour ce faire, ils laisseront apparaître en haut de l'escalier 5, trois lions qu'ils retiendront un instant au moyen de cordes, tandis qu'un mécanisme aura ouvert l'entrée secrète et la grille de la pièce 6, pièce d'où arriveront également trois à cinq lions venant du parc (la commande du mécanisme se trouve salle 9).





5m



carte dressée par GANFU, 1^{er} demi-orc
de la demi-garde de VERKEN

NB : Les Schrank ont 80% de résistance à la magie



6. Une pièce voûtée, de pierre nue, sans éclairage. L'entrée est fermée par des barreaux (commande salle 9). Au fond de cette salle, un passage secret donne sur le jardin 7. Il y a en permanence deux lions dans cette salle. Si le passage secret est ouvert, plusieurs des lions circulant dans le jardin viendront voir s'il n'y a pas quelque "repas" en perspective.

7. La haute et abondante végétation recouvre tous ceux qui s'y aventurent ; une atmosphère humide et chaude y règne. Une population d'insectes, d'araignées, de petits serpents rend ce lieu très vivant. L'ambiance y est relevée par la présence d'une dizaine de lions qui attaqueront tout intrus par surprise.

Dans un coin, une petite clairière. En son milieu, recouvert par la mousse, un gantelet rouillé tient encore une épée ; celle-ci que l'on découvre au milieu des cailloux, semble d'argent. Lorsqu'on s'approche à 1 m de ce curieux vestige, une trappe de 5 m sur 5 s'ouvre et précipite brutalement 10 m plus bas toute personne (salle 8).

Quiconque présent sur la trappe, se retrouvera donc dans le petit lac de la fosse aux lions. (Le gantelet et l'épée étaient de toute façon fixés au sol, cassant à toute tentative pour les récupérer).

8. La fosse aux lions. Une immense salle taillée dans le roc d'où débouchent une vingtaine de boyaux sombres. Au centre, un petit lac d'environ 3 m de profondeur ; de puissants relents de fauves empestent l'endroit. De certains trous surveillent de magnifiques lions qui attaqueront immédiatement (une dizaine).

Les gardes Samourais peuvent également ouvrir les portes secrètes et grilles (salle 6, couloir 8) qui permettent aux lions de l'étage supérieur de venir mettre leur grain de sel dans leur "repas souterrain".

9. Un long couloir, donnant accès sur plusieurs parties de ce niveau. Il est pourvu de deux banales trappes de 20 m de profondeur aux parois huileuses qui s'enflammeront dès qu'une torche y tombe. Le fond est tapissé de solides pieux ; un sur deux est empoisonné. Un passage secret permet aux Samourais de siffler quelques lions pour leur faire prendre l'air.

La porte donnant de 9 à 14 est "wizard locked".

10. La salle des Samourais. Une pièce très sobre, spacieuse. On y trouvera simplement quelques armes de samourais, le nécessaire de la cérémonie du thé et quelques mannequins d'entraînement. Dans le meuble contenant les armes, sont dissimulées, à divers endroits, les commandes permettant de manipuler ou amorcer les diverses grilles et passages secrets décrits dans les salles précédentes.

11. Une grande salle de banquet, pour l'instant déserte et obscure. Dans le noir, les personnages possédant l'infravisible verront des formes chaudes : il ne s'agit en fait que de boîtes métalliques qui contenaient des braises pour garder des mets au chaud. A l'opposé de la porte d'entrée, une porte donne sur 11. La pièce est décorée de boiseries et de poutres sculptées de motifs grimaçants.

12. La cuisine. Devant un grand feu, trois colossaux cuisiniers sont en train de dépecer un bœuf à l'aide de grands couteaux de cuisine. (Voir effet de ces armes fiche "monstres").

Ils attaqueront ensemble immédiatement.

13. La chambre des cuisiniers. Elle est très austère : de murs de pierre froide, trois lits, une table, une armoire ne contenant que des objets sans valeur.

14. Un couloir avec six portes. Il est obscur. Sur le sol, un épais tapis. La porte de 14 à 9 est "Wizard locked".

15 à 18. Les chambres des invités. Au moment où nous écrivons ces lignes, les quatre chambres sont occupées. Néanmoins, si le D.M. estime le niveau des invités trop nettement supérieur aux aventuriers, il peut ne faire intervenir qu'un ou deux des invités du Magicien.



15 Cette chambre au sol de terre battue, communique avec la fosse aux lions par une grille (commandes d'ouvert .e uniquement côté chambre). Elle est occupée par un homme-lion du nom de Gorz. Doué d'une oreille très fine, il ne manquera pas d'entendre le passage des aventuriers en 14, même durant son sommeil.

16. Une pièce richement décorée de tapisseries et de tentures. Une magicienne du 3^e niveau y séjourne. Dans sa chambre, on trouve un gros coffre d'ébène réhaussé de nacre et d'or, extrêmement lourd. Toute personne touchant ce coffre, sans isolant, prend un choc électrique (dégâts 1 à 3). De plus, la serrure est protégée par un "bon vieux classique" piège à aiguilles.

Une fois ouvert, on découvrira à l'intérieur divers ingrédients des sorts de 1^{er} et 2^e niveaux, ainsi qu'une bague ornée d'une pierre noire. Cette pierre permet de lancer un sort "darkness" sur un rayon de 5 m et ce, immédiatement pour une durée de 12 min. L'anneau contient cinq charges.

Un examen plus attentif du coffre permet de déceler dans le double fond le Livre de Magie où sont notés les sorts suivants : (niveau 1) *Unseen servant*, *Spider climb*, *shield feather fall* - (2^e niveau) *Levitate* et *rope trick*, *stinking cloud*.



17. Une chambre extrêmement obscure, parois en onix, tentures de velours noir, mobilier d'ébène. On aura le plaisir d'y rencontrer un guerrier de niveau 4 en armure noire (armure de plaques). Dans cet antre couleur d'encre, le guerrier qui connaît bien le lieu, possède un net avantage (jouer comme un anneau + 1 tant qu'il est dans cette pièce). Si jamais on lui ôtait son heaume, faire jeter aux spectateurs un jet de protection contre la peur. En effet, le visage qui émerge alors de la carapace d'acier ne tient plus que par miracle. Au milieu d'un lambeau déchiqueté ou rongé, l'os apparaît en plusieurs endroits, on voit même le cerveau qui palpète sous une fine membrane brûlée, le tout dégagant une odeur répugnante. Privé de son heaume protecteur, il meurt en quelques minutes.

18. C'est à un prêtre démoniaque que donne asile cette dernière chambre d'hôtes. Il a l'habitude de piéger sa porte. Pour cette fois, l'intrus qui violerait sa chambre austère recevrait en contre-partie sur lui un énorme pendule de 50 kg en bronze accroché au plafond par une chaîne, et arrivant avec bien 10 m d'élan (plus 1 prob. de toucher, dégâts 3 dés à 6). Dans l'oreiller, sur son lit, sont dissimulés deux pierres, un diamant de 5 000 GP et une pierre plus petite d'un noir profond qui causera une brûlure à toute personne la touchant et n'étant pas d'un alignement "evil". Ce clerc porte autour du cou une main coupée et desséchée qui a le pouvoir de faire un "cure serious wounds" par jour. Il se bat au marteau + 1 (aligné "evil").

19. Le salon de réception. Une très grande pièce avec de nombreux sièges confortables et une cheminée où il est possible de faire rôtir un bœuf. Diverses

peaux d'animaux sur le sol, et sur trois des murs, trois gigantesques draps d'or (d'une valeur totale de 10 000 GP, mais... d'un poids équivalent). Un des murs, vers lequel sont d'ailleurs tournées plusieurs chaises, est transparent (glass steel) et domine légèrement le distrayant spectacle de la fosse aux lions. Dans un coin de la pièce, un meuble finement ouvragé contient de nombreuses fioles renfermant elles-mêmes de fines liqueurs. Un seul de ces flacons (5% de chance de tomber dessus) ne sent pas l'alcool ; il contient une potion d'invisibilité. Un passage secret mène en 20.

20. Une pièce assez petite. Au fond, est tracé un pentacle. La pièce est saturée d'un gaz incolore et inodore hallucinogène qui prend effet de 1 à 4 tours après qu'on l'a respiré. Les aventuriers ont droit à un jet de protection secret.

Le pentacle téléporte dans la salle 21.

21. Une salle nue, pyramidale. Sans le mot de passe, connu uniquement de Schverkhiss, pendant 40 min., il ne se passe rien. Avant ce délai, les joueurs ayant respiré le gaz hallucinogène, et manqué leur saving throw, voient soudain leurs compagnons disparaître, remplacés par des monstres hideux. Les personnages s'attaquent alors réciproquement.

Passé le délai de 4 tours, une trappe s'ouvre vers l'étage inférieur (la salle 20 est bien sûr le sommet de la tour). Les effets de la drogue durent deux heures, mais vont rapidement en décroissant après 40 min.

22. Une haute salle où s'ouvrent d'imposantes verrières ; un escalier de métal permet de descendre ; il

se perd en bas dans une brume dorée, tandis qu'au centre de la salle, au milieu d'un cercle de feu, un cœur de rubis, posé sur une petite stèle, bat.

Par les fenêtres, on aperçoit un paysage changeant, parfois la campagne environnante telle qu'elle fut en des temps oubliés, parfois des paysages inconnus et angoissants. La première personne qui touche le cœur de rubis s'aperçoit que le cœur qui s'arrête est... le sien avalé par la pierre au milieu d'horribles souffrances. (Un "raise dead" ne suffit pas à récupérer la victime ; seule, un "résurrection" peut le faire).

Le cœur réagira de même à chaque contact conférant effectivement l'éternité à ceux qui le touchent. Le cœur est entouré d'un halo que la matière non vivante ne peut traverser.

23. La salle d'expérience ou de torture. Une pièce de petite taille avec cinq cages contenant cinq prisonniers dont deux sont des Golems de chair, fous de surcroît. Les trois autres sont de simples humains : un a la lèpre et un le mal de la momie (voir Manuel, "Monster Manual"). Un homme (encore un Golem de chair) est allongé sur une table, apparemment torturé. S'il entend des pas, il geindra faiblement ; si on l'approche, il arrachera ses chaînes du mur et frappera ou broiera les personnes les plus proches tout en hurlant d'une voix aussi stupide que caverneuse : "Maître... Maître...".

Un petit escalier accède au niveau inférieur.



24. Dans cette salle, de très vastes dimensions ; un pentacle est dessiné, occupant une grande surface sur le sol. C'est la salle de magie, meublée de nombreux accessoires.

A l'extrémité nord-est de la pièce, un mécanisme secret révèle une petite niche où est dissimulé le Livre de Magie du propriétaire des lieux. Si une personne pénètre dans le pentacle, il aura une sensation de bien-être. En fait, le pentacle guérira intégralement ses blessures ou les maladies contractées ; le personnage reprendra tous ses points de coups. Toute autre personne pénétrant à la suite dans le pentacle perdra les points de coups récupérés par son prédécesseur et contractera ses éventuels maladies ou empoisonnements guéris.

25. Toujours le petit escalier qui descend en colimaçon et donne sur un couloir avec six portes.

26. Six chambres où vit la garde de Schverkhiss : six

guerrières de niveau 4 possédant chacune un bracelet de classe d'armure 1 et un anneau + 2. Elles combattent toutes à l'épée longue, sauf une qui possède une sorte de Bolas constituée d'une boule couverte de pointes-harpons au bout d'un fil. La boule frappe en faisant 2 à 4 points de dégâts ; une légère traction sur le fil et les pointes s'ouvrent comme des fleurs à l'intérieur de la blessure (4 points de coups). Une forte traction arrache le Bolas du corps de sa victime, doublant le dégât occasionné auparavant.

Dans les chambres, à peine meublées, et sans décoration, on peut néanmoins trouver des armures d'apparat serties de platine et de diamants finement taillées d'environ 15 000 GP.

27. Un petit hall où aboutit le petit escalier en spirale (depuis le début cet escalier tourne autour d'un vide tubulaire d'environ 1 m de diamètre). Dans ce hall, s'ouvrent trois portes d'air gravées d'arabesques et de symboles magiques. Ces portes sont "wizard locked".

28 et 29. Deux petites salles plongées dans l'obscurité. Chacune d'elles contient un démon de type 1 qui attaquera immédiatement, asservi au Magicien par le collier qu'il porte autour du cou.

30. La chambre du Magicien. C'est une pièce baroque où se côtoient lit à baldaquin, petite piscine, mobilier fou et accessoires de magie. Au milieu des pots et des tentures, un espace sur le mur est occupé par un pentacle de petite taille. En son centre, une

petite gemme d'un violet sombre. Trois murs de cette chambre donnent sur un paysage à la fois familier et déroutant, un tableau d'une magnificence impressionnante, un véritable Eden. En touchant la gemme, on peut changer ce paysage et y faire apparaître n'importe quelle scène du passé ou de l'avenir, pourvu que le lieu de cette scène soit connu du manipulateur.

Le Magicien possède une bouie de cristal dont il se sert fréquemment pour surveiller sa demeure et les événements du village et des alentours. Elle pratique avec aisance "clairaudience" et "E.S.P.". Il aura donc bien sûr, vu venir nos joyeux aventuriers et agit en conséquence...

Petit raffinement, il circule dans sa tour sur un disque de "tenser" qui évite des fastidieuses ascensions d'escalier. □

© François Marcela-Froideval et Didier Guisèrix.

SHWERKISS (magicien 8^e niveau "warlock").

Classe d'armure (AC) : 4 avec sa robe d'AC 0, son anneau + 2 (et ses — 2 de dext.).

Mouvement : 12.

Dés de vie (HD) : 8.

Points de vie (HP) : 28.

Nombre d'attaques : 1.

Alignement : Chaotic Evil.

Caractéristiques :

Fo In Sa Co De Ch Be
7 18 11 10 16 16 7.

Une intelligence cruelle illumine le regard de ce vieux magicien, beaucoup plus souple et agile que ses rdes ne le laissent supposer. Sur son front, un bandeau avec deux yeux de gemmes, chaque œil pouvant lancer 1 *damning light*. Sur un mot de commande, la ceinture d'étoffe enserrant sa robe, devient un grand cobra qui se déroule et jaillit à la tête du premier venu en 1/2 segment en mordant (cobra : AC — 4 lorsqu'il jaillit, AC 5 lorsqu'il retourne ; HP : 20, 1 attaque, poison mortel en 3 mêlées round, montre à 8 HD) puis revient en 1 segment autour de son maître. Ceci peut se faire une fois par tour. Le serpent tué, l'effet magique est annulé. Le magicien possède en outre une dizaine de dards empoisonnés et une dague dont la lame s'écarte au bout après avoir touché, ajoutant 1 à 4 HP au dégât normal de l'arme ; la retirer de la blessure multiplie le dégât déjà infligé par 4.

Autour de son cou, deux colliers qui lui permettent de commander aux 2 démons. Si on lui retire, les démons, s'ils sont vivants, attaqueront immédiatement le possesseur. Dans la chambre, un coffre dissimulé renferme 20 000 GP. Dans les divers objets de la pièce, un masque de jade de 50 000 GP et un bâton (*staff*) ciselé, de 40 000 GP. Le magicien est servi par 20 *Shronks* suffisamment "intelligents" pour porter des objets (jusqu'à 5 kg).

Livre de sort :

1. *Charm person, burning hands, Detect Magic, Feather Fall, Find familiar, Identify, Magic missile, Mending, Shocking grasp, Shield, Sleep, Unseen servant, Tenser Floating disc, Protect from Evil, Nisul's magic aura.*

2. *Andible glamor, Darkness, ESP, Forget, Invisibility, Knock, Magic Mouth, Mirros image, Ray of enfeeblement, Scare, Web, Wizard Lock.*

3. *Blink, Dispell magic, Five ball, Fly, Hold person, Lighting bolt, Protection from Evil (10'), Protection from normal missile, Slow.*

4. *Charm monster, Dimension door, Fear, Fire Shield, Thumble, Mirror globe of invulnerability, Polymorph self, Wall of fire, Wizard eyes, Monster Summoning II.*

Shwerkiss, qui observe dans sa boule 3 à 4 heures par jour, connaîtra une partie des actions et de la force des aventuriers et choisira ses sorts en fonction. Il ne divisera pas ses forces, sauf contre un aventurier isolé. Il tentera de parlementer pour rouler les intrus (*charm person*, ou autre action "en finesse"). Pour l'affrontement final, il prendra les sorts suivants :

1. *Magic Missile (X2), Burning Hands.*

2. *Darkness, Invisibility, Web.*

3. *Slow, Hold Person, Protection from normal missile.*

4. *Mirror Globe II, Polymorph.*

6 **GUERRIERS** (gardes de Shwerkiss).

Classe d'armure (AC) : — 5 (avec bracelet d'AC 0) — 4 dû à la dextérité (anneau de protection + 1).

Mouvement : 12.

Dés de vie (HD) : 5 (5^e niveau).

Points de vie (HP) : (40) - (48) - (45) - (45) - (38) - (48).

Alignement : Lawful Evil.

Caractéristiques : Dext. 18.

2 **DEMONS type 1** (M.M. p. 18).

Classe d'armure (AC) : 0.

Mouvement : 12"/18".

Dés de vie (HD) : 8.

Points de vie (HP) : (52) (60).

Nombre d'attaques : 5 (1 à 4/1 à 4/1 à 8/1 à 8/1 à 6).

Intelligence : basse (low).

Alignement : chaotic Evil.

Taille : large.

Attaques magiques : voir Monster Manual.

SHRONKS (et **SHRINKS**).

Classe d'armure (AC) : 6.

Mouvement : 14" par bonds.

Dés de vie (HD) :

Points de vie (HP) : 10.

Nombre d'attaques : 1 jet de gaz.

Intelligence : semi.

Alignement : neutral.

La multiplication des lapins n'est rien comparée à celle des Shronks, qui, apparus depuis quelques dizaines de mois, commencent à envahir la région sans indice que cela va s'arrêter.

Ce que l'on sait d'eux :

— Impossibles à toucher avec du métal.

— *Blink* à volonté (Player Handbook p. 72).

— Attaqués, ils crachent un petit nuage de poison (traiter comme un petit *stinking cloud*).

Un personnage d'intelligence 16 ou supérieure a 10 % de chance par jour de trouver et d'amener un Shronk à obéir efficacement à sa demande. Le Shronk peut porter 5 kg, ou traîner jusqu'à 15 kg, un objet préhensible par ses pattes courtaudes. On estime les Shronks à 3 000 autour du village. Les Shronks ont les mêmes caractéristiques mais ne peuvent rien porter dans leurs pattes palmées. Ils ne sortent de l'eau que la nuit.

20 **LIONS** (M.M. p. 61).

Classe d'armure (AC) : 5 (partie antérieure) 6 (partie postérieure).

Mouvement : 12".

Dés de vie (HD) : 5 (+ 2).

Points de vie (HP) : 33 pour chaque.

Nombre d'attaques : 3 (1 à 4/1 à 4/1 à 10).

Intelligence : semi.

Alignement : neutral.

Taille : large.

GOLEMS DE CHAIR (Flesh Golem M.M. p. 48).

Classe d'armure (AC) : 9.

Mouvement : 8".

Dés de vie (HD) : —

Points de vie (HP) : 40.

Nombre d'attaques : 2 (2 à 16/2 à 16).

Intelligence : semi.

Alignement : neutral.

Taille : large.

Hormis le Golem "attaché", les deux autres sont "fous" et il y a 40 % de chance qu'ils en viennent à se battre entre eux.

3 **SAMOURAIS** (voir C.B. N°6).

Classe d'armure (AC) : 2.

Mouvement : 12.

Dés de vie (HD) : 9 (8^e niveau).

Points de vie (HP) : (58) - (65) (70).

Nombre d'attaques : 4/3 rd.

Alignement : Lawful Neutral.

Caractéristiques :
Fo In Sa Co De Ch Be
14 11 15 17 16 12 11

Ils combattent au katana + 2. (Bonus dû à la qualité de l'arme). Le katana est quasi inutilisable par un non-samou-raï. (= 2 au toucher, dégât 1 à 4).

3 **CUISINIERS**

Classe d'armure (AC) : 9

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : —

Points de vie (HP) : 8

Nombre d'attaques : 1

Intelligence : basse

Alignement : Lawful Evil

Caractéristiques : Dext. 14

Ils se battent avec de longs couteaux de cuisine, arme d'un tranchant extrême. (1 attaque par round. Dégât 1 à 4 + 1).

PRÊTRE DÉMONIAQUE

3^e niveau

Classe d'armure (AC) : 8

Dés de vie (HD) : 3

Points de vie (HP) : 19

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Lawful Evil

Caractéristiques : Sa De

15 14

Sorts : Cure light wounds, light, hold person.

Il se bat au félon.

GORZ (homme-lion)

(M.M. p. 63)

Classe d'armure (AC) : 3

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 6 + 2

Points de vie (HP) : 43

Nombre d'attaques : 3 (1 à 4/1 à 4/1 à 12)

Alignement : neutral

Taille : large

GORZ se battra sous forme "lion" et ouvrira la grille de la fosse pour obtenir l'aide des lions.

GUERRIER 4^e niveau

Classe d'armure (AC) : 3 (2 dans la chambre)

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 4

Points de vie (HP) : 31

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Chaotic Evil

Caractéristiques : Fo De

16 15

Il se bat à l'épée bastarde ou à la hache.

MAGICIENNE 3^e niveau

Classe d'armure (AC) : 10

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 3

Points de vie (HP) : 9

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Chaotic Evil

Caractéristiques : In De

16 17

Elle combat à la dague. Elle a en tête les sorts de son livre.

BALISTE

La Baliste lance 3 traits dans le couloir, capables de traverser un personnage sans problème. Chacun a 70 % de chance d'être touché.

— 5 % par point d'ajustement dû à la dextérité.

— 5 % par point de classe d'armure au-dessus de 0 (ex. Dext 16, AC — 2 50 % de chance).

Dégât de la baliste : 10 dés à 4.



Développement des clubs en région parisienne et en province

A Clamart au centre culturel Jean-Mermoz, 28, rue Gabriel-Péri. Tél. 644.17.08 ; on y trouve des figurinistes sous la conduite de M. J. M. Hautefort, et quelques passionnés de jeux de rôle (pas mal de débutants aussi) ; les réunions ont lieu un dimanche sur deux, mais nous vous conseillons de vous renseigner. Note importante, le centre est facilement accessible par les transports en commun et le club dispose d'un parking gratuit.

A Créteil, M. R. Lamic organise au 23 bis rue des Mèches, des séances d'initiation aux jeux de rôle, et des parties plus sérieuses le samedi soir ; pour vous y rendre, le métro, station "Université". Le téléphone de M. Lamic : 339.51.21.

Enfin, mention spéciale à M. Balczak, Quartier du Turon, Lodes 1 St-Gaudens 31800 (Haute-Garonne). Tél. 16 61 89.48.48. En effet, grâce à ses nombreuses initiatives, le jeu de simulation stratégique et tactique se diffuse à une vitesse éclair dans tout le Sud-Ouest.



De nombreux jeux, certains récents, d'autres plus anciens, vont être bientôt disponibles dans toute la France : citons à titre indicatif le célèbre *Anzio* qui en est à sa quatrième édition, et "deux boîtes" bien pleines qui enchanteront les amateurs de blindés, il s'agit de *Kursk* (celui d'Eric Goldberg bien sûr) et de *Battles for the Ardennes* qui permet notamment de simuler les deux offensives allemandes à travers les Ardennes (celle de 1940, et celle de 1944).

Pour ceux qui seraient fatigués de *Diplomacy*, ou qui voudraient ouvrir leur horizon, signalons-leur *Samourai* (qui est au Japon ce qu'est *Kingmaker* pour l'Angleterre) et *Barbarian King* qui ajoute à la diplomatie classique un zeste de magie et de wargame classique.

Enfin pour les futurs candidats à la pratique de cet art qui est le jeu de rôle, *Deathmaze* leur

fournira quelques notions de base. (Il est à noter que ce jeu peut aussi bien se jouer seul qu'à plusieurs).

Nous allions malheureusement oublier les cieux et l'espace où la firme *Yaquito* a choisi d'évoluer de concert avec *Nova Game*. Ce qui nous donne trois jeux : *Wings* (combat aérien durant la grande guerre), *Ace of Ace* (même sujet mais seuls deux avions peuvent s'affronter) ainsi que *Marine 2002* (jeu qui fait s'affronter les deux grandes puissances sur le sol de la lune, en fait surtout au-dessus).

Côté "Micro", *The Fury of the Norsemen* vous permettra de diriger un raid Viking pour un prix modique et sur un espace restreint.

Après le succès de *Dragon Quest* dont l'une des aventures *Palace of Ontoncle* est dès maintenant disponible un peu partout, ainsi que le *Gamemaster's Screen* qui permet d'avoir toutes les tables à portée de main, *Universe* jeu de rôle de S.F. de la même marque atterri aussi en France. Espérons qu'il aura le même succès que *Traveller*, il le mérite, le système de combat dans l'espace qui y est utilisé est vraiment très bien.

Universe, Dragon Quest, ainsi que *Chivalry and Sorcery* et *Space Opera* sont disponibles chez Jeux Descartes.

Espionnage Outre-Atlantique : la célèbre firme du 257 Park Avenue (South) semble entrer dans l'ère des deuxièmes éditions ; certains de ses inventeurs travaillent dans ce but sur *American Civil War* et *Dreadnought*, la sortie de ces jeux "new look" devrait situer aux environs du printemps ou de l'été (lorsque nous entendons sortie, nous parlons bien sûr des U.S.A.). Grave nouvelle, les jeux que l'on peut trouver dans *Strategy and Tactics* et dans *Arès* ne seront plus publiés indépendamment, ceci pour reconforter les abonnés de ces deux excellentes publications (en anglais). En parlant de *Strategy and Tactics*, les prochains numéros contiendront "Race to Messina" qui fonctionne selon le système de *Puton Third Army*, lui-même inspiré d'*Operation Typhoon*, et "Hot Spots" (littéralement "Points Chauds") qui traite de combats blindés dans les années 1980.

NOUVELLES DU FRONT



JEU D'HISTOIRE AVEC FIGURINES LES CHAMPIONNATS DE FRANCE

Dans le succès du Jeu d'Histoire Antiquité-Moyen Age (succès qui ne plait pas à tout le monde — tant pis !) il y a un facteur qui a sans doute beaucoup joué : l'organisation d'un Championnat de France.

Ce Championnat n'est pas organisé un jour donné en un lieu donné : il dure toute l'année. Pour qu'un résultat soit pris en compte pour le Championnat il faut :

— que les deux adversaires soient membres de la F.F.J.H. (à présent de la F.F.J.S.T.H. née de la fusion des deux Fédérations précédemment existantes) ;

— qu'ils se soient mis d'accord préalablement pour que leur match soit considéré comme "officiel", c'est-à-dire comptant pour le Championnat ;

— que le match ait été joué avec la règle "La Flèche et l'Épée" (ou à présent avec la "VF" édition" anglaise, pour les joueurs qui y tiennent, en attendant qu'ils se soient aperçus à quel point elle est mauvaise).

Ces trois conditions remplies, il suffit d'envoyer le résultat du match à Gilles César, 48, quai Le Gallo, 92100 Boulogne, qui se charge de tenir à jour les comptes.

Le système de classement est simple et efficace. Chaque joueur vaut un nombre de points donnés ; les débutants valent 3 points, puis suivant les résultats acquis sur une année, on peut passer, pour le Championnat suivant, à une valeur en points supérieure (on peut aussi redescendre). Pour une victoire on marque le nombre de points que vaut l'adversaire, pour un match nul la moitié du nombre, pour une défaite on marque 0 point. En fin d'année le nombre de points obtenus est divisé par le nombre de matchs joués, et au minimum par 5 (on a donc toujours intérêt à disputer au moins cinq matches "officiels").

Dernier détail : deux mêmes joueurs ne peuvent se rencontrer que deux fois dans l'année (trois pour les joueurs de pro-

vince, qui sont moins gâtés que les Parisiens quant à la variété des adversaires possibles).

Le Championnat dure, chaque année, du 1^{er} septembre au 31 août. Le Championnat 1982, en cours, est le 5^e du nom. 1978 a été gagné par Bruno Masson ; 1979 et 1980 par votre serviteur ; 1981 par Jacques Desplanches. 1981 a vu l'arrivée en force des Rouennais, des Bordelais et des Rochelais ; en 1982 on attend au moins les Strasbourgeois, les Lyonnais et les Lorrains, bien d'autres sans doute.

Dans le Championnat 1982, 4 joueurs valent 6 points, 12 joueurs valent 5 points, 19 valent 4 points, et les autres 3 points. Pour passer à 4 points l'an prochain, il faut avoir au moins 1 de moyenne dans le Championnat de cette année, pour passer à 5 points il faut 2, pour passer à 6 points 3, etc.

Voilà. C'est long à expliquer mais très simple à pratiquer. Sur le Mème modèle est organisée cette année le 1^{er} Championnat Napoléonien. Seule différence : les matches peuvent être joués avec n'importe quelle règle. Les résultats doivent être adressés à mon nom : Jean-Michel Hautefort, 20, rue Alphonse-de-Neuville, 75017 Paris. Pour cette première année, bien entendu, tout le monde est classé à 3 points.

Une dernière remarque : lorsque vous envoyez des résultats, soit à Gilles César pour l'Antiquité-Médiéval, soit à moi pour le Napoléonien, précisez toujours :

— les noms et adresses des deux adversaires ;
— le nom de l'arbitre éventuel ;

— la règle utilisée ;
— la nationalité et le nombre de points des deux années.

Cela nous permet de tirer des statistiques (qui intéressent passionnément les joueurs) sur les performances des diverses années...

J.-M. H.