

#### 4. Potion de repos de l'esprit (S. BLAND)

Cette potion n'affecte que les personnages ayant une aptitude psionique. Elle restaure 25 points psioniques ; et tout usage de pouvoir psionique dans les trois tours suivants, se fera à 1/2 du coût habituel.

Exp. : 300. Valeur : 600 PO.

#### 5. Potion de force de Titan (M. BYNG)

Cette potion est utilisable par tout personnage. Le buveur obtient 25 en force, plus 14 aux dommages, 23 sur 24 pour ouvrir les portes, 9 sur 10 pour les portes fermées à clef, 100 % pour courber les barres ; et ce durant 6



tours. Mais à partir du 7<sup>e</sup> tour et jusqu'au 12<sup>e</sup>, la force du buveur tombe à 3 (— 3 pour toucher, — 350 au poids porté, 1 sur 6 pour les portes, 0 % pour courber les barres). La victime récupérera ensuite 1 point en force par tour, mais 1 point sera définitivement perdu.

Exp. : 0. Valeur : 300 PO.

#### 6. La potion de Mur Illusoire (M. GASCOIGNE)

La durée de cette potion est de 1 dé 4 + 4 tours. Le buveur a l'impression que les portes sont des murs, et voit (50 %) des portes là où il n'y en a pas. Si ses camarades essaient de lui faire franchir une vraie porte, il réagira violemment s'il a raté son jet de sécurité contre la mort magique. Si son jet a réussi, il sera cependant affecté par l'équivalent d'un sort de "peur" (fear). Le personnage subira 1 à 2 points de dommages à cause de ses assauts répétés contre les murs où il croit voir des portes.

Exp. : 0. Valeur : 0.

#### 7. Potion de Vérité (J. MEEK)

Le buveur de cette potion ne pourra pas mentir durant 6 heures. Mais le D.M. ne l'avertira de cette anomalie que lorsqu'une question lui sera posée.

Exp. : 0. Valeur : 150.

#### 8. Potion d'Ultra-visibilité (DAVID BELL)

Bien que paraissant être une potion d'invisibilité, cette potion a l'effet inverse. En effet, le corps, l'armure et l'équipement du buveur se mettent à briller, à tel point qu'il éclairera comme une torche dans l'obscurité. L'effet commencera 1 dé 4 tours. La victime ne pourra ni se cacher dans les ombres, ni devenir invisible. Quiconque se trouve à moins de 40', ne pourra se cacher dans les ombres qu'avec une pénalité de 15 %. Le sort "obscurité" agira comme un "chasse la magie", mais cette potion est de niveau 12.

Exp. : 0. Valeur : 0.

#### 9. Onguent anti-acide (J. GRAMHAM)

Une fois passé sur un objet, cet onguent le rend résistant à l'acide, comme celui produit par une Limace Géante. L'efficacité dure deux heures (12 tours).

Exp. : 250. Valeur : 400 PO.

#### 10. Lotion Anti-Morts-Vivants (S. MILLS)

Cette gelée malodorante à base d'ail et d'herbe-aux-chats ne se trouve que chez certains alchimistes. Il faut la passer sur tout le corps pour qu'elle ait le même effet sur un Mort-Vivant que



un cleric de niveau 3. Au bout de deux jours, l'efficacité est comparable à un cleric de niveau 2, et elle disparaît totalement au bout d'une semaine. Durant ce temps, l'usager perd son odorat et ses compagnons sont très incommodés par l'odeur émanant de lui.

Toute créature possédant un odorat sera avertie de l'approche de l'usager de la lotion.

Exp. : 100. Valeur : 200 PO.

#### 11. Potion du double (X...)

Cette potion permet au buveur de devenir la réplique conforme d'une personne qu'il a sous les yeux, ou dont il a une bonne image mentale. Il peut changer d'apparence aussi souvent qu'il le désire durant 1 dé 4 + 4 tours.



Mais 20 % de ces potions sont maudites ; elles obligent le buveur à devenir le sosie d'une personne sans pouvoir changer de modèle, et lui donnant une envie irrésistible de tuer son sosie avant que les effets de la potion ne se dissipent.

Exp. : 200. Valeur : 500 PO.

#### 12. Tonique d'Athéna (J. MEEK)

Boire ce liquide huileux et ambré fournit différentes aptitudes :

— l'équivalent d'un sort de "hâte" ; la restauration ou l'addition de 2 d 8 points de vie ; + 1 en dextérité et en constitution.

Les effets durent six heures, après quoi le buveur doit dormir douze heures. S'il refuse de se reposer, le buveur encourt les effets suivants :

— à la 7<sup>e</sup> heure : perte de tous les bonus de la potion + "ralenti" (slow) ; à la 8<sup>e</sup> : perte de 2 d 8 de points de vie ; à la 9<sup>e</sup> : — 1 en dextérité et en constitution ; à la 10<sup>e</sup> heure : s'endort durant une semaine si sa constitution est supérieure à 10, ou meurt si sa constitution est égale ou inférieure à 10.

Exp. : 1.200. Valeur : 4.000 PO.

□

Thierry Martin.

\* L'auteur de chaque potion est indiqué entre parenthèses. De 4 à 12, extrait de White Dwarf.

Un module simple pour cette fois, que vous intégrez éventuellement à une autre aventure de même niveau, c'est-à-dire environ 3<sup>e</sup> niveau.

Ce scénario utilise les nouveaux personnages de Gianni Vacca que vous pouvez découvrir dans "Devine". Pour jouer, munissez-vous de dés à 4 faces, 6 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces et 20 faces, des Player Handbook, Monster Manual et Dungeon Master Guide de TSR.

# Les Jeux de l'Arène



*Avis au D.M.* : vous pouvez raconter aux joueurs la petite introduction que nous vous proposons et les situer directement dans l'arène, ou bien les amener vous-même par le jeu dans la position des voleurs en flagrant délit. Mais, attention, s'ils se "dégonflent" devant la maison, et errent dans la ville, cela risque de vous poser quelques problèmes ! (que vous pouvez néanmoins résoudre en les faisant prendre dans une rafle, par exemple).

Vous êtes dans la capitale de l'Empire Thark et vous avez réussi à vous insinuer dans la ville haute. Là, vous êtes en train de forcer la serrure d'une superbe villa qui paraît des plus alléchantes. A travers les grilles des fenêtres, vous apercevez de la vaisselle d'or incrustée de gemmes, des statues et des bijoux qui traînent négligemment. En votre for intérieur, vous remerciez le vieillard qui vous a indiqué cette adresse contre 50 pièces d'or et, fort habilement, vous réussissez à crocheter la serrure. A l'intérieur de cette grande maison, tout n'est que rêve et volupté : des meubles aux soieries deviennent portetorches en or, des statues de platine aux coffrets d'ivoire et, ne vous semble-t-il pas, dans le marbre qui couvre le sol, voir des incrustations de gemmes serties dans de l'argent. Joyeux, vous emplissez vos

sacs, lorsque soudain, un léger bruit vous signale que la porte d'entrée vient de s'ouvrir. Des pas se rapprochent dans le corridor et vous voyez alors, revêtu de sa célèbre armure noire et argent, Lord Helldrums, le très craint et redouté Vice-Roi de l'Empire. A sa main, sa fameuse épée de feu vorpale palpite déjà en une rythmique assoiffée de sang.

Jusque là, cela pourrait encore aller. Malheureusement, à ses côtés, vous apparaissent soudain quatre capitaines de la célèbre Garde d'Or, redoutable escorte personnelle du Vice-Roi. Tandis que plein de terreur, vous vous précipitez vers la fenêtre la plus proche, vous croyez distinguer, encerclant la maison, un nombre considérable d'armures dorées montées sur des chevaux caparaçonnés et, chose curieuse, des arcs bandés visant dans la direction où vous vous trouvez.

Alors, à l'esprit, vous viennent soudain deux solutions :

— la première, l'attaque : vous ruer sur Lord Helldrums, le prendre en otage et fuir. Plan parfait si vos consciences ne vous rappellent vaguement la présence de l'épée et le fait que Lord Helldrums est le guerrier le plus craint de l'empire ;

— la deuxième solution consiste à laisser retomber vos sacs, à vous rendre sans trop faire de bruit et, à la limite, à implorer le pardon du Vice-Roi avant qu'il ne soit trop tard.

Si vous avez choisi la première solution, le Donjon est terminé, car déjà, gisent au sol vos têtes tranchées délicatement, Lord Helldrum et ses capitaines, tous armés d'épées vorpales. Sinon, vous êtes, heureux hommes, épargnés des nombreux supplices, d'ordinaire réservés aux voleurs, car c'est jour de réjouissance dans l'Empire, et dans deux jours s'ouvrent les jeux du cirque, auxquels vous êtes cordialement invités en tant qu'acteurs avec la joie de savoir que Lord Helldrum en personne, suivra vos exploits avec intérêt.

Là, vous avez le choix entre être volontaire pour les combats de gladiateurs ou bien attendre passivement votre sort.

Dans le premier cas, vous pouvez être l'un de ces cinq types de combattants : Rétiaires, Mirmillons, Sécuteurs, Thrace et Samnite (voir *Devine Qui Vient Dîner Ce Soir*).

Le D.M. tirera au sort le type de gladiateur que rencontrera chaque joueur.

1, 2, 3. — Les "simples" combats de gladiateurs ont lieu sur les trois aires, au centre de l'arène. Les joueurs qui auront choisi d'être gladiateur, seront répartis par le D.M. entre ces trois lieux de combats. Sur chaque aire, les hommes se battent par vingt à la fois.

Le D.M. peut tirer au sort les résultats des combats auxquels les joueurs ne participent pas, ou, au contraire, à orchestrer lesdits combats à sa guise pour créer l'ambiance voulue au cours du jeu. Sur chaque aire de combat, les survivants s'affrontent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un vainqueur. A partir du troisième combat, la foule peut décider de

grâcier le vaincu au moment de la mise à mort (base de 20 % qui augmente de 10 % par combats successifs).

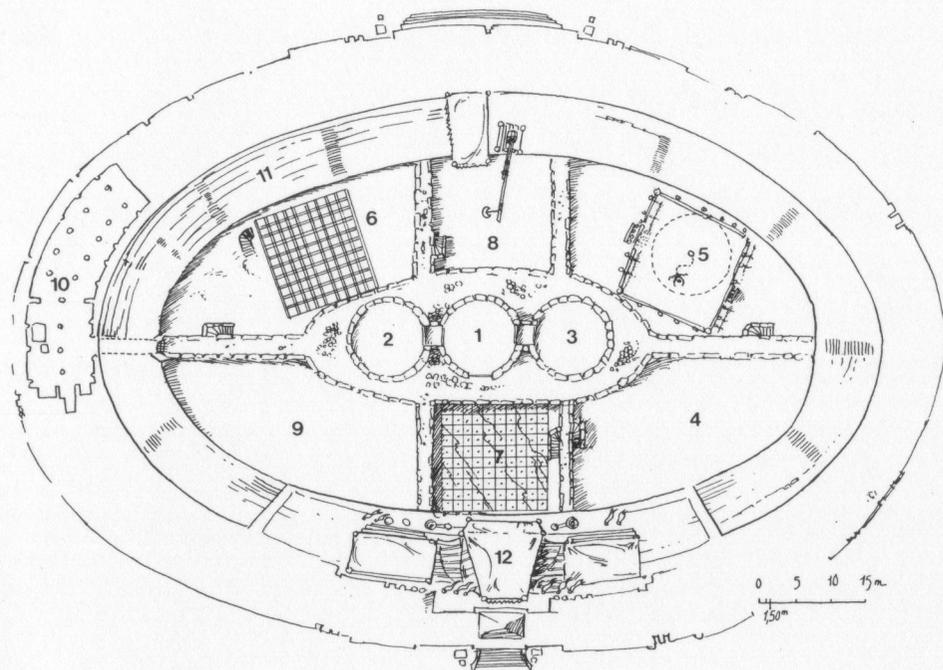
Les joueurs, lorsqu'ils combattent, gardent bien sûr les aptitudes de leur niveau et leurs points de coup, mais ont la classe d'armure et l'arme suivant le type de gladiateur qu'ils ont choisi. Les survivants des trois arènes combattront entre eux jusqu'à la victoire finale (la grâce de la foule reste valable). Le D.M. tirera, pour les joueurs qui ne sont pas volontaires, la zone de l'arène où les condamnés auront à défendre leur vie.

4. — Le condamné, en cotte de maille, doit affronter un lion. Il se bat à l'épée courte, et se protège d'un bouclier.

5. — Deux guerriers s'affrontent dans une petite arène où un gorille drogué pour être furieux est attaché par une longue chaîne qui lui passe autour de la taille. Le gorille tentera de saisir tout ce qui passe à sa portée. L'adversaire du joueur aura une armure de plaque. Le joueur aura l'armure qu'il portait au moment de la capture.

6. — Le joueur aura à combattre un autre gladiateur (au choix du D.M.) au-dessus d'une fosse garnie de pointes (dégât 2 d 6). Les combattants se déplacent sur une grille de poutres de bois, chaque poutre étant espacée d'1,50 m. Le pourcentage de chute, pour les deux adversaires est variable, à chaque round :

- 5 % en déplacement normal ;
- 20 % en combattant une fois tous les deux rounds ;
- 30 % en combattant à chaque round.



Le personnage tombé dans la fosse doit remonter combattre.

Diminuer ces pourcentages de 5 % par point de dextérité à partir de 15.

7. — Sur un sol de carreaux de marbre perforés au centre, le joueur affronte un autre gladiateur. A chaque round, deux des perforations du sol émettront un jet de vapeur (tirer au hasard). Si un des personnages est présent sur l'une de ces deux dalles, l'haleine brûlante issue du marbre glacé lui causera 2 d 10 de dégât. Si un personnage est sur une dalle contiguë à celle du jet de vapeur, son degré de cuisson sera de 1 d 4.

8. — Au-dessus de cette petite arène, un grand portique supporte une imposante lame de hache au



bout d'une immense corde. Ce pendule, relancé de temps à autre par des esclaves, oscillera autour des combattants, avec 3 % de chance par round de toucher l'un des deux protagonistes. Si l'un des personnages fait connaissance avec le tranchant "Sharpness" de l'énorme lame, il risque fort d'y perdre un morceau.

9. — Au fond de la fosse, le joueur aura à combattre un monstre que le D.M. pourra choisir dans le *Monster Manual* parmi ceux allant jusqu'à 5 dés de coup.

Parmi les plus courants, citons l'ours, les scorpions, les crocodiles, les scarabés de tous poils, les crapauds géants... Un lizzard man peut très bien se trouver là, ou pour l'exotisme, un Pseudo-Dragon...

10. — Salle de préparation des gladiateurs.

On y trouve de nombreuses armes, des forgerons, des soldats et des gardes qui surveillent les gladiateurs. C'est une vaste salle de hautes voûtes soutenues par une forêt de colonnes carrées, rongées par le temps et les chocs d'armes. Le sol est sale, et les forges y font régner une atmosphère pesante.

11. — Les gradins : le jour du combat, ils seront couverts par la foule, au milieu de laquelle se trouveront bien sûr de nombreux soldats.

12. — La loge de l'empereur, entouré de sa cour et de sa garde (imposantes !). L'endroit est protégé par un champ de force (inaccessible).

Les gagnants des combats seront récompensés par la liberté, mais le vainqueur final de toutes ces joutes

se verra remettre, au milieu des clameurs de la foule, un char magnifique attelé de chevaux puissants et agiles (draif horses, charge 8000 GP).

L'attelage complet vaut à peu près 4.000 P.O.

Un officier fera cependant comprendre à l'heureux vainqueur que cet attelage merveilleux est idéal pour... aller se faire pendre ailleurs !

Parmi les sécuteurs présents, certains seront du 6<sup>e</sup> niveau, et interviendront le cas échéant, par exemple pour occire un perdant non grâcié par la foule et que son adversaire refuserait d'achever. Si le cas se présente, le vainqueur serait lui, conduit à l'arène de marbre (N<sup>o</sup> 7) !

F. M.-F. et D. Gx.