

Le hasard existe-t-il vraiment ? C'est la question que pose cette aventure prévue pour un groupe de 5 à 7 aventuriers de niveau 3. Elle est parfaitement compatible avec les règles avancées et de base de Donjons et Dragons. Comme les caractéristiques de certains monstres ne sont pas détaillées d'office, le Maître de Donjon devra les tirer lui-même en accord avec les règles qu'il utilise.

Les prisonniers du destin



Un beau jour d'automne...

Depuis une semaine, les aventuriers progressent péniblement à travers une région de collines boisées séparées par des combes obscures. Voilà sept jours déjà qu'ils se sont perdus. Malgré tous leurs efforts, il leur a été impossible jusqu'à présent de retrouver leur chemin. Tout les porte à croire qu'ils sont dirigés par une étrange magie vers un lieu bien précis...

La contrée qu'ils traversent a certainement été habitée autrefois ; des sentes oubliées que la végétation n'a pas encore totalement recouvertes sont visibles de loin en loin. Mais elles surgissent et s'arrêtent brusquement, sans mener nulle part.

Parfois aussi, les décombres d'une maison de pierre ou d'une cabane de bois verrouillé surgissent d'un repli de terrain ou se découpent, à la lueur du soleil couchant, sur le sommet d'un coteau.

Désertée par les hommes, la région semble l'avoir été également par les animaux. C'est à peine si, en de rares occasions, le sifflement plaintif d'un oiseau déchire le silence oppressant qui règne sur les environs.

Au crépuscule, après une journée particulièrement harassante, les aventuriers arrivent en vue d'une grande colline au sommet de laquelle se dresse une vieille tour. Alors qu'ils s'apprêtent à quitter le couvert d'un buisson de ronciers, ils perçoivent, provenant des ruines, une série de petits grognements hargneux. En observant attentivement la tour, ils distinguent une dizaine de créatures de la taille de kobolds ou de petits gobelins. Ces êtres vêtus d'oripeaux et aux visages couverts de masques grimaçants, tiennent des boucliers et de petites épées. Manifestement, ils semblent vouloir donner l'assaut aux ruines d'où émanent d'autres chuchotements furtifs.

Note pour le M.D. : il s'agit des enfants du village voisin qui s'amuse à la guerre. Vous pouvez jouer avec le qui-proquo provoqué par l'obscurité naissante, mais évitez toute effusion de sang.

A peine les aventuriers se sont-ils découverts, que les enfants s'enfuient en direction du village (qui se trouve de l'autre côté de la colline), effrayés à la vue de ces personnages hirsutes et armés qui viennent de surgir, comme par magie. Seul le plus âgé, un rouquin de treize ans, reste dissimulé dans les ruines pour observer les nouveaux venus. Il se nomme Mykir et c'est le fils du chef du village, Voidorage. Si les aventuriers fouillent les ruines et le découvrent, il cherchera à se défendre bravement avec son épée en bois. Capturé, il révélera son nom et se prétendra Chevalier de la Haute Tour (un ordre de chevalerie qu'il a créé avec ses

petits compagnons). N'ayant jamais vu d'étrangers, il croit que les personnages sont des « chiens de gobelins », comme ceux dont parle Langueduvet, le conteur du village, dans ses légendes. Mais, dès qu'il s'aperçoit de sa méprise, ses yeux se mettent à briller et il fera tout pour emmener les aventuriers au village où, comme il le dit lui-même, ils sont « attendus ».

LA PROPHÉTIE

Depuis le sommet de la colline, les aventuriers découvrent en contrebas, un village aux maisons coquettes ornées de toits en colombe, entouré de champs fertiles quadrillés par un habile système d'irrigation. Dans la pénombre de la nuit qui tombe, ils peuvent discerner des vignobles installés à flanc de coteaux. L'endroit semble une oasis de paix et de prospérité au sein de l'univers hostile des collines.

La fête

Les aventuriers sont accueillis par Voidorage, le chef du village, qui leur souhaite la bienvenue après avoir recueilli l'avis du vieillard qui se tient à sa droite, appuyé sur un bâton de frêne : Langueduvet le conteur. Manifestement, les visiteurs sont rares dans ces parages. Les villageois les considèrent avec attention, respect et une certaine joie... Pendant que des tréteaux sont rapidement dressés sur la place du village en vue d'un grand festin, les aventuriers peuvent converser avec Voidorage. Celui-ci paraît les considérer comme d'essence surnaturelle et fait son possible pour leur être agréable. Il présente volontiers son village, mais se complaint visiblement dans des banalités du genre : « Vous êtes à Bregorlac'h. Nous menons une



vie paisible. Nous n'avons d'autres ennemis que les rigueurs de la nature. Je ne sais pas ce qu'il y a au-delà des collines. Ah, je crois que le festin est prêt ! Allons manger ! » Le repas, entièrement composé de légumes et de fruits, est plantureux. Au moment du dessert, Langueduvet prend place au milieu des convives et réclame le silence...

La Complainte

Le conteur entonne une étrange chanson : « Ils arriveront ensemble, venant avec la nuit, mais le soleil sera dans leurs cœurs. Ils seront de la race du feu et du fer. Et ne craindront pas les choses des collines. Par eux sera levée la malédiction. Par eux sera chassée la bête. Toute l'assemblée, hormis Voidorage (il chante faux !), chante alors en chœur : « Ecoute la mort ramper dans ton dos. Un jour tu seras délivré Du chien de Broccared. Le vieillard reprend alors seul : « Ainsi viendront les instruments du destin Qui apaiseront le courroux de la Bête. Alors la Perle de Rydech Retournera à Tar-Bragorlac'h La Disparue Dans l'éternité ».

Le chant s'arrête alors et un grand silence s'installe, troublé seulement par les crépitements du feu. La danse des flammes se reflète sur une multitude de visages aux yeux brillants, tournés vers les aventuriers.

Au bout d'un moment, le conteur se lève, tire d'un coffret de bois une chaînette d'or à laquelle est fixée une magnifique perle bleue et la passe au cou d'un des personnages. « Nous sommes les derniers. Notre peuple, qui régnait jadis sur les collines, les vals et les plaines, a perdu jusqu'au souvenir de sa grandeur passée. Nos contes et nos légendes se sont évanouis à jamais et il ne nous reste plus que cette chanson qui nous annonçait votre venue, étrangers. » Le regard du vieillard étincelle alors, et d'un geste ample, il désigne l'horizon qui se distingue vaguement à la lueur des étoiles.

« Dans les collines, autour de nous, rôde la Bête de Broccared, un spectre terrible qui ne laisse rien subsister, hormis les oiseaux et les enfants. Nous ne pouvons quitter le village sans périr déchiquetés par ses crocs. Vous, vous le pouvez ! A une semaine de marche vers le nord se trouve l'ancienne capitale et le palais du roi qui regorgeait de richesses fabuleuses. C'est là que notre destin doit se jouer. Vous êtes les envoyés. Vous réussirez à vaincre la Bête, d'une façon ou d'une autre ».

Quelques siècles auparavant...

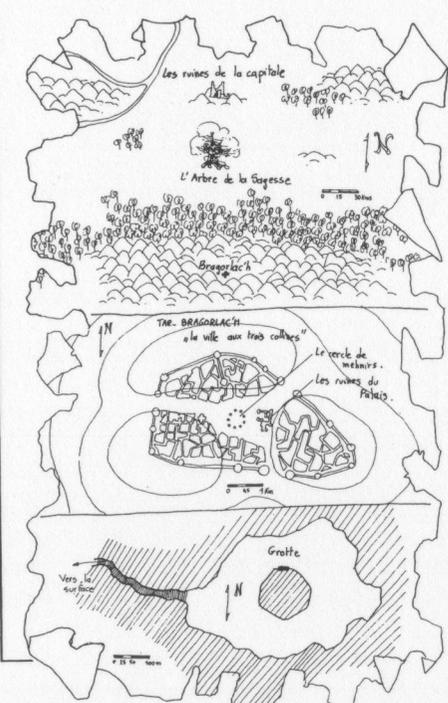
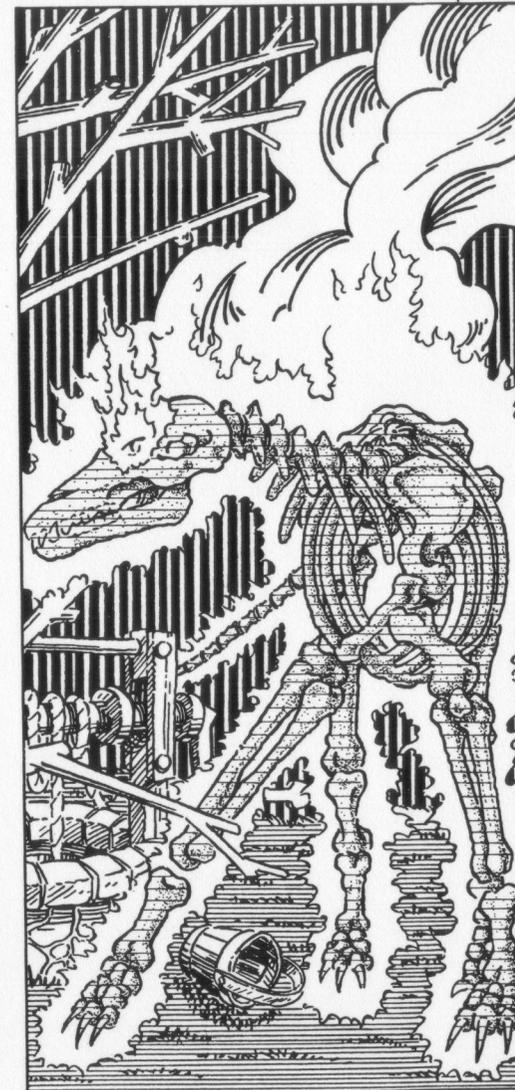
La « Bête » dont il est question est le fantôme d'un chien extraordinaire qui fut le compagnon du dernier grand roi qui régna dans la région. A la suite d'un complot, les dieux maudirent la région et la Bête cherche à se venger de la trahison dont elle fut victime, mais elle est complètement folle et frappe à l'aveuglette. (Pour plus de détails, voir « La Mort d'un Roi », en annexe).

Aujourd'hui, la malédiction peut être annulée, car Amüruk Le Malchanceux, dernier descendant dégénéré d'Amalric (l'homme qui fut à l'origine de la colère divine) se dirige vers les rumeurs concernant un trésor fabuleux. Si les aventuriers font preuve de courage et de détermination, ils pourront être les instruments de son destin, tel qu'il a été prévu par Rydech, le magicien des temps enfouis...

IL LE VOYAGE

Une semaine de tout repos

Après quelques jours de repos, les aventuriers sont prêts à partir. Au moment du départ, Langueduvet s'approche d'eux et leur dit : « Vaillants chevaliers, je ne sais pas trop moi-même en quoi consiste votre mission. Peut-être en apprendrez vous plus en cours de route. Mais, écoutez cela : marchez vers le nord et soyez prudents, la Bête est aux aguets. Après la forêt, traversez la plaine. Dirigez-vous alors vers un énorme arbre que vous verrez au loin. D'après les légendes, il est doué de parole



et pourra être de bon conseil. J'ignore à quoi la perle pourra vous servir, mais elle a une grande importance. Bonne chance, amis ! »

Le gornement (option)

Mykir, le fils du chef, a une âme aventureuse. Si vous le désirez, vous pouvez considéré qu'il a décidé de suivre les « étrangers ». Si c'est le cas, faites sentir aux joueurs qu'ils sont suivis pendant leur voyage. Arrangez-vous pour que la découverte du jeune garçon soit vraiment surprenante et se passe suffisamment loin du village pour qu'il ne soit pas question de le renvoyer chez lui. Mykir est un garçon espégle et téméraire. Il aime se moquer du moindre geste de faiblesse et doit vite de révéler comme un oiseau supplémentaire pour les personnages. Il est accompagné par Zbor, un jeune lion des montagnes qu'il a recueilli alors qu'il était blessé. Mykir, lui-même, ne sait pas se battre et ne porte pas d'armure. Il n'a que 3 Points de Vie et possède les talents d'un voleur du premier niveau. Il n'hésitera pas à en faire usage, si les aventuriers possèdent quelque chose qui l'intéresse...

L'Arbre de la Sagesse

Après quatre jours de voyage, les aventuriers arrivent au pied de l'arbre dont leur a parlé Lan-

gueduvent. Il s'agit d'un chêne millénaire au tronc de 5 mètres de diamètre. Son écorce a l'apparence d'un visage humain figé dans une moue goguenarde.

L'Arbre de la Sagesse est curieux de nature, et comme il n'a pas souvent l'occasion de parler, il se relève vite intraitable quand il trouve des interlocuteurs. Il ne sait rien de ce qui concerne la Bête, mais, après avoir dit nombre de banalités et posé tout autant de questions stupides (ex : « Quelle heure est-il ? », « Goutte après goutte, le palais souterrain a surgi du roc et le roi y repose prisonnier de la parole du silence. Mais l'heure de la fureur est venue. Les profanateurs, menés par le dernier de la lignée approchent et le règne du Grand Chien touche à sa fin. Dans les ruines du palais se trouve le chemin qui mène à la retraite souterraine de Broccared. Les quatre éléments sont nécessaires pour accéder à la salle du festin où doit s'accomplir la prophétie de Rydech. La Terre se trouve sous la plante au visage qui devrait être baigné de soleil. Le Feu est gardé par l'Idole qui n'accueille que ceux qui parviennent à vaincre leur peur. Le Vent est celui d'un chasseur. L'eau est dans le puits. »

Ceci étant dit, l'arbre se désintéresse des personnages et leur souhaite bonne chance.

La fin du périple

Pendant les trois derniers jours du voyage jusqu'à Tar-Bragolac'h, l'antique capitale, les aventuriers remarquent que la végétation devient de plus en plus malade ; les arbres sont étrangement tordus et l'herbe est jaunie et coupante. De temps à autre, le hurlement sinistre d'un gros chien se mêle aux râles du vent. Enfin, ils arrivent en vue de la ville maudite. Tar-Bragolac'h se tenait jadis sur trois collines séparées par une petite plaine. Aujourd'hui, il ne reste plus d'elle que quelques moellons de pierre érodée envahis par la vigne sauvage. En fouillant les ruines, les personnages découvriront un cercle de menhirs au centre duquel un escalier s'enfonçait dans la terre jusqu'aux souterrains. C'est à ce moment précis que la Bête fera son apparition (voir caractéristiques du « Chien de Broccared » plus loin). Les aventuriers ont le choix entre le combat ou le choix entre le combattre ou empruntant l'escalier qu'ils viennent de découvrir (le chien ne les suivra pas sous terre).

IL LES ERRELIVES

Au coeur de la colline

L'escalier s'enfonçait au coeur même de la colline sur laquelle se trouvait dans les temps anciens le palais du roi Broccared. Il débouche, au bout d'un certain temps, dans une grotte immense au centre de laquelle une stalagmite et une stalactite se sont jointes, formant une gigantesque colonne de pierre de 150 mètres de diamètre. Les parois de la grotte sont sculptées de nombreux bas-reliefs érotiques et incompréhensibles. L'air est zébré de petits éclairs inoffensifs, derniers vestiges des sorts de protection qui interdisaient l'accès à cette caverne. Sertie dans les flancs même de la colonne, une haute porte de bronze aux sculptures envahies par le vert-de-gris, attend que les aventuriers s'intéressent à elle...

Les souterrains

1. Une haute porte à double battant. Lorsque les aventuriers s'en approchent, une bouche magique (*Magic Mouth*) apparaît sur le linteau et proclame d'une voix de basse : « Bienvenue, Majesté ! Quel est le mot de passe ? » Dès que les aventuriers ont prononcé un mot — quel qu'il soit ! — la bouche répond : « Bien, Majesté ! » et la porte s'ouvre en grinçant. Désormais, mises à part quelques exceptions, les portes d'airain du palais souterrain ne s'ouvrent et ne se fermeront que si l'on prononce le mot qui a provoqué l'ouverture du premier portail.

Ce dernier s'ouvre sur une pièce ronde sans ornement, au centre de laquelle s'élève un escalier en colimaçon qui compte plus

de cinq cents marches.

2. Après une dizaine de minutes d'escalade, les aventuriers débouchent dans une pièce rectangulaire, ressemblant fort à une ancienne salle de garde (table, chaises, râtelier d'armes vide, etc...). Six guerriers maigres et décharnés semblent dormir pour l'éternité, à même le sol. Ils sont revêtus de magnifiques armures (cottes de mailles + 1) et leurs armes sont splendides (épées longues + 1).

M.D. : Ce sont des momies ! Si quelqu'un touche l'un de ces guerriers, il se lèvera et combattra jusqu'à sa destruction totale. 3. Voici les jardins secrets du roi Broccared. Cette immense salle (haute d'une trentaine de mètres) est baignée en permanence d'une lumière bleutée dont il est impossible de découvrir l'origine. Depuis la destruction du palais, les plantes ont connu un développement anarchique. Les aventuriers doivent se frayer un passage à coups d'épées dans cette petite jungle s'ils désirent s'y aventurer. Au milieu du jardin, il y a un petit étang au fond duquel stagne une eau corruée. Au bord de l'eau, au milieu de nombreuses variétés de fleurs, poussent quelques tournesols (« La plante au visage qui devrait être baigné de soleil »). Les aventuriers doivent s'emparer d'un peu de la terre qui se trouve sous ces plantes. Malheureusement, une Radicelle Haineuse (voir plus loin) défend les tournesols. Rien ne distingue ce monstre végétal des autres lianes qui envahissent le jardin. Mais les personnages doivent la vaincre pour s'emparer de la terre.

Une fois la plante détruite, le jardin commence à se décomposer. Les fleurs se fanent, les herbes se flétrissent et les arbres s'écroulent dans un vacarme cauchemardesque. Rapidement, il ne reste plus rien qu'une étendue de poussière grise, alors que la lumière bleue diminue progressivement d'intensité.

4. Dans le fond de cette trappe de 3 mètres de profondeur (106 points de dégâts en cas de chute), un Cube Gélatineux se morfond depuis des siècles. Le premier aventurier qui passe sur la trappe, ne peut qu'y tomber. Ses compagnons auront deux ronds pour le sortir de là, avant que la Cube n'émerge totalement de la léthargie ou plusieurs siècles de diète l'ont plongé.

5. Au centre de cette petite pièce nue, un puits très profond (250 mètres) s'enfonçait dans la terre. Sur la margelle, il est possible de lire de nombreux graffitis : « Récurrences : 824 — 831 — 843 — 852 — 860 ». « Les nains ne sont que des hobbits peureux ». « Malva aime Vania ». « C'est même pas vrai ! ». « Ici, Gnorgulf a épanché sa vessie ». « L'eau précieuse est dans le puits », etc...

Les parois internes du puits sont faites de briques. L'une d'entre-elles, légèrement décalée, recèle une cache abritant une fiole. Cette dernière

contient le liquide précieux dont parle l'arbre dans son énigme (il ressemble à de l'eau, à la goût de l'eau, mais ce n'est pas de l'eau !). On ne peut pas voir la cache depuis la margelle et il faut descendre dans le puits pour la trouver. Attention, une Vase Grise (*Green Slime*) réside dans ce puits !

6. C'est une sorte de chapelle (plafond voûté) où flotte encore une odeur d'encens. Le mur ouest est occupé par une grande idole (3 mètres de haut) aux bras tendus devant elle. Lorsque les aventuriers pénètrent dans la pièce, des langues de feu (2 par round) jaillissent des yeux de l'idole causant automatiquement 1D4 — 1 points de dégâts à la personne visée, quelle que soit son armure. En fait, il ne s'agit que d'une illusion et un personnage qui « parvient à vaincre sa peur » ne subit aucun dommage. Les bras de l'idole sont articulés et il est possible de les écarter, simulant ainsi un geste d'accueil. L'idole pivote alors pour permettre d'accéder à la salle n° 7.

7. Un feu immatériel brûle à même la pierre de l'autel qui trône dans cette pièce. Il est possible de l'emporter, selon son désir, au bout d'une torche, d'une épée... ou d'un doigt (il n'est pas chaud et ne consume pas ce qu'il touche et peut être éteint avec de l'eau).

8. La salle du conseil. Sur la porte est gravé un blason où figure une coupe avec ces quelques mots : « Puisse le bonheur être toujours avec vous ! ». La salle contient une longue table, un trône et une demi-douzaine de sièges en bois. Des lambeaux de tapisseries pendent des murs. Une carte du royaume est dessinée à même la table. Dix rats géants sont en train de festoyer avec un morceau de tapis. Inutile de les déranger...

9. La salle de chimie où le roi aimait à se distraire. Elle ne contient rien d'intéressant, si ce n'est l'équipement traditionnel.

10. C'est une salle à la forme curieuse au centre de laquelle est dessinée un pentacle. Contre le mur est, cinq statues représentent des guerriers aux visages farouches figés chacun dans un geste particulier (voir plus loin). Le mur sud est en fait un grand miroir sur lequel est gravé en lettres brillantes le message suivant :

« Nous avons tous un double. Lorsque celui-ci fera le même signe que le dernier né, il sera possible de traverser le miroir. Mais, il est inutile de chercher à résoudre cette énigme si l'on ne possède par les quatre éléments. »

Chacun des cinq chevaliers est debout sur un piédestal où est gravé son nom et une courte phrase. Les aventuriers doivent en déduire que le « dernier né » est Draught. Alors, face au miroir, ils peuvent reproduire le geste de ce chevalier.

Attention : Draught lève la main gauche. Devant le miroir, il faut lever la main droite pour être véritablement son « double ».

11. Cette pièce ne contient qu'une vasque de pierre, appuyée contre son mur sud. Ce dernier est manifestement de facture moins ancienne que les autres parois du souterrain. Lorsque la perle, la Terre et l'Eau auront été mélangées et que quelqu'un aura soufflé dans le cor d'argent, un lierre immense surgira du sol et se propagera à une vitesse prodigieuse. Les aventuriers mourront étouffés par cette plante, s'ils n'essayent pas de la brûler avec le Feu. A peine aura-t-elle été touchée par le feu magique, que le lierre s'immobilisera avant de tomber en poussière...

Alors, un jeune homme élancé vêtu des robes d'un magicien fera son apparition et prononcera avec gravité : « Je vous salue, envoyés du Destin ! Je suis Rydech, ou plutôt, c'est ainsi que j'étais au cours de ma jeunesse ».

L'apparition expliquera alors ce qu'il est advenu de Broccared, de Thaïs et du royaume (voir « La Mort d'un Roi »). Puis il pourra poursuivre : « N'oubliez pas de reprendre la perle. Il vous faudra la verser dans le vin que mon seigneur se préparait à boire. Quoiqu'il arrive maintenant, le Destin doit s'accomplir... »

Rydech disparaîtra alors, désignant d'un dernier geste le passage qui s'est ouvert dans le mur derrière la vasque.

12. Les cuisines. Elles ne contiennent que des ustensiles habituels et le squelette de quelques mitrons.

13. Les dépenses, celliers et autres gardes-manger. Tout y est sec, poussiéreux et définitivement inconsumable.

14. La salle de réception. Deux

LES CHEVALIERS :

1) Alduin. Mort deux années après Cahedin. (Lève le pouce droit).

2) Balahir. Né un an avant Cahedin, mort le même jour que lui. (Lève la main droite).

3) Cahedin. Mort à trente ans. (Lève le pouce gauche).

4) Draught. Né le jour de la mort de Balahir, 18 ans après Alduin, mort la même année qu'Erurandil. (Lève la main gauche).

5) Erurandil. Il avait vingt ans lorsque naquit Alduin, il vécut trente ans de plus que Balahir. (Cligne l'oeil droit).

Chaque fois que les aventuriers se trompent, une Goule apparaît au centre du pentacle et les attaque.

Une fois trouvée la solution, le miroir devient immatériel et il est possible d'aller en 13.

11. Une pièce décorée de tapisseries en lambeaux. Un mur invisible barre l'accès à la porte menant à l'ouest. Au moment où les aventuriers entrent dans cette salle, un étrange baladin tenant un luth apparaît, traversant le mur comme s'il n'existait pas. C'est l'image du troubadour attiré du roi Broccared. Il commence par tirer quelques accords tristes de son luth avant de demander aux personnages : « Née dans l'une des innombrables bouches de l'océan. Les femmes l'aiment comme parrure. Qui est elle ? »

La réponse est, évidemment, une perle. Une fois répondu le baladin disparaîtra, et il sera possible d'accéder en 12.

12. Le sépulcre de Rydech. C'est une pièce aux murs couverts de magnifiques lambris sculptés. Son centre est occupé par un sarcophage de pierre sur lequel sont gravés ces quelques vers :

« Voici Broccared à son banquet
De ses vassaux entouré.
Et près de lui Amalric le traitre
Dans le vin verse le venin.
Voici qu'approche Thaïs le Plus-Que-Chien
Et Thaïs boit le vin.
A l'heure de sa mort
Tel est le pouvoir des dieux
dans sa voix
Que tous demeurent figés »

Sur la tombe est posé un magnifique cor d'argent (*le Vent du Chasseur*). Un parchemin est posé à son côté : « A vous qui viendrez un jour. Si vous possédez les quatre éléments, traversez le miroir. Dans la vasque, versez la Terre, mettez la perle et arrosez avec l'Eau. Soufflez ensuite le Vent. Attendez. Puis brûlez l'ennemi avec le Feu et récupérez la perle. Le destin du roi est entre vos mains. Rydech. »

La tombe est vide...

13. Cette pièce ne contient qu'une vasque de pierre, appuyée contre son mur sud. Ce dernier est manifestement de facture moins ancienne que les autres parois du souterrain. Lorsque la perle, la Terre et l'Eau auront été mélangées et que quelqu'un aura soufflé dans le cor d'argent, un lierre immense surgira du sol et se propagera à une vitesse prodigieuse. Les aventuriers mourront étouffés par cette plante, s'ils n'essayent pas de la brûler avec le Feu. A peine aura-t-elle été touchée par le feu magique, que le lierre s'immobilisera avant de tomber en poussière...

Alors, un jeune homme élancé vêtu des robes d'un magicien fera son apparition et prononcera avec gravité : « Je vous salue, envoyés du Destin ! Je suis Rydech, ou plutôt, c'est ainsi que j'étais au cours de ma jeunesse ».

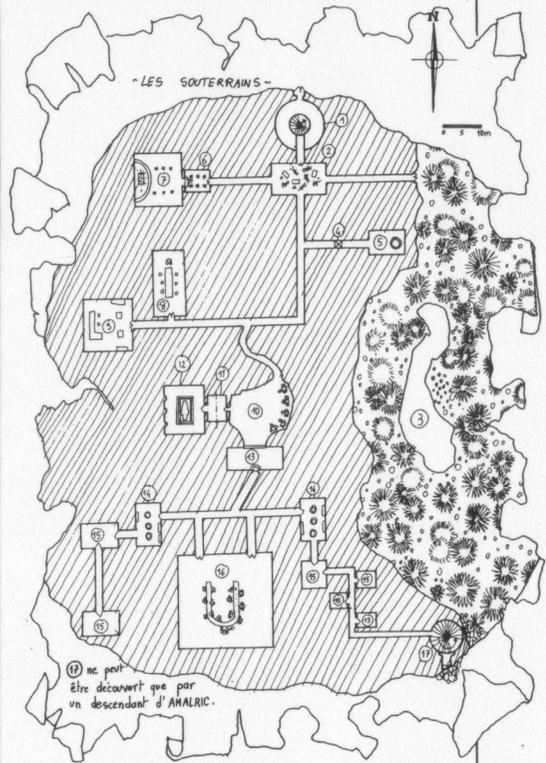
L'apparition expliquera alors ce qu'il est advenu de Broccared, de Thaïs et du royaume (voir « La Mort d'un Roi »). Puis il pourra poursuivre : « N'oubliez pas de reprendre la perle. Il vous faudra la verser dans le vin que mon seigneur se préparait à boire. Quoiqu'il arrive maintenant, le Destin doit s'accomplir... »

Rydech disparaîtra alors, désignant d'un dernier geste le passage qui s'est ouvert dans le mur derrière la vasque.

14. Les cuisines. Elles ne contiennent que des ustensiles habituels et le squelette de quelques mitrons.

15. Les dépenses, celliers et autres gardes-manger. Tout y est sec, poussiéreux et définitivement inconsumable.

16. La salle de réception. Deux



portes à double battant, permettent d'y entrer. Les convives sont disposés autour d'une table en U. Tous sont comme momifiés, mais si ce n'était leur immobilité, ils donnent l'impression d'être vivants. Il y a là des chevaliers en armures d'apparat, des prêtres aux robes immaculées et de gentes dames aux riches vêtements. Le roi Broccared, un grand homme barbu, préside l'assemblée. Il tient levée une coupe de vin. Tous ces personnages sont en pierre colorée...

Au moment où les aventuriers tentent de placer la perle dans la coupe du roi, une petite troupe surgit dans la pièce en venant du couloir est. Leur chef, un énorme gaillard dont le torse nu laisse voir les muscles noueux, crie violemment : « Que personne ne bouge ! Sinon, ça va saigner ! » Il y a là 10 brigands (voleurs troisième niveau) dirigés par un guerrier (troisième niveau, lui aussi). Ces canailles ont toutes un aspect sale et écoeurant. Elles sont armées de dagues et d'épées courtes et portent des armures de cuir.

Le chef parle à nouveau : « J'suis Amilruk Le Malchanceux. J'suis pas là pour discuter et j'veux qu'vous me donniez l'trésor. Sinon mes p'tits

L'ECLECTIQUE

Un magasin dont vous êtes le héros

Wargames - jeux de rôles
figurines - puzzles
stratégie et tactique.
Tous jeux de société
traditionnels et électroniques.

Librairie Générale
Spécialiste S.F. et B.D.

GALERIE ST HILAIRE

93, Ave du Bac 94210 La Varenne St Hilaire

Tél.: 283.52.23

RER La Varenne - Chennevières

Ouvert toute la semaine du Mardi au Dimanche 13H

