

Cette aventure est conçue pour être jouée avec tout type de jeu de rôle médiéval-fantastique. Les termes et les détails techniques font cependant référence aux règles de Advanced Dungeon & Dragon de TSR. (Player Handbook, Dungeon Master Guide et Monster Manual).



# RAT NOIR



UN doigt de Module, deux mesures de Bazar du Bizarre pour ce scénario dans la nouvelle lignée des aventures que vous propose désormais Casus Belli. En effet, les modules classiques étant déjà connus des joueurs avant même que leur personnage n'y mette le pied, nous avons amorcé le mouvement dans le n° 13 avec deux scénarios de "campagne", et la description du Royaume d'Alarian, lieu troublé où tout est possible pour des personnages en quête de fortune et de pouvoir.

Ce nouveau scénario se situera donc en Alarian, mais vous pouvez sans problème l'inclure dans d'autres "mondes" où vous auriez situé vos précédentes aventures.

L'action se situera principalement en extérieur, milieu propice aux rangers et aux druides. Cette aventure va permettre à certains personnages d'augmenter leur pourcentage de chance face aux embûches et aux coups fourrés que dissimulent les lieux interdits. En effet, au lieu de considérer que leur personnage se "repose en ville" durant plusieurs semaines pour apprendre de nouvelles "ficelles" de son métier, les joueurs pourront lui faire jouer cet apprentissage *sur le tas*.

L'aventure sera profitable pour tous les types de personnages car si les classes habilitées à bricoler les pièges vont y gagner en aptitudes (voleurs, magiciens et rangers) les autres classes vont acquérir de petits pourcentages pour la détection de certains "modèles" de pièges. Même limitée, cette connaissance peut être vitale dans des aventures ultérieures. Ainsi un voleur de 4<sup>e</sup> niveau possédant 35 % de

chance de trouver et désamorcer les pièges (find/remove traps) peut consacrer deux jours sous l'apprentissage de **Rat Noir** l'insaisissable, à apprendre la fabrication d'un piège "de corde et branchages libérant un arc, un filet...", à la suite de quoi il sera capable de fabriquer ce piège dans les plus brefs délais, mais surtout aura 15 % de chance supplémentaire de le détecter, soit 50 %, et même 60 % si ce piège a été placé par un "non professionnel" (autre que voleur, ranger ou chasseur expérimenté).

Un Clerc ou un guerrier faisant le même apprentissage n'y gagneront pas l'habileté du voleur, mais ayant vu fabriquer le piège, auront 15 % de chance de le détecter. Ce qui déjà n'est pas courant.

**P**LUS de deux cents kilomètres de long, cinquante de large, la forêt d'Yfond coiffe un territoire tourmenté de collines et de vallées étroites, coupées de ravins et de gorges où filent des torrents impétueux. Les ponts y sont rares et les routes peu fréquentées, car outre les brigands, on y rencontre des êtres étranges (quelques bandes de Kobolds, mais aussi des monstres rares et solitaires, vivant dans la forêt ou dans les cavernes naturelles creusées par les cours d'eau). Les arbres y sont tous extrêmement âgés, les troncs énormes et les racines tumultueuses interdisant le passage de routes larges, parfois même d'un simple chemin.

Quelques voies d'accès s'infiltraient tout de même dans cette masse végétale, reliant la ville d'Yfond, au nord, aux cités d'Ylous et Alnaad, sur le fleuve Serpent. Bien que ces routes raccourcissent le voyage de plusieurs centaines de kilomètres, la plupart des voyageurs préfèrent emprunter la route plus sûre qui longe la côte par le port de Ar-Hav. Seuls les fous, les téméraires, ou ceux qu'un cas de force majeure oblige, osent braver la sombre forêt...

**Kyorn-le-Rôdeur** La route qui traverse le bois serpente entre les chênes millénaires, longe des torrents à flanc de parois, contourne les pieds d'à-pics vertigineux. A chaque virage peut surgir le visage diabolique de **Kyorn-le-Rôdeur**, accompagné de sa bande de pillards. En fait, les seules chances pour un convoi de ressortir de l'autre côté de la forêt sont :

— soit une escorte ou des défenses cachées telles que les brigands considéreront que le jeu n'en vaut pas la chandelle (mais alors il faut défendre la moindre richesse comme si c'était le trésor royal).

— soit la chance qu'un butin important ou simplement l'envie d'un peu d'action aient attiré **Kyorn** et toute sa bande dans d'autres contrées.

Nous disons toute sa bande, car **Kyorn** a rassemblé sous son autorité plusieurs petits groupes de brigands qui reprennent parfois leur autonomie le temps d'une rapine. Aussi est-il possible, en traversant cette maudite forêt et alors que **Kyorn** a été signalé à des jours de là, de tomber sur une embuscade, de moindre force certes, mais connaissant bien les lieux.

**Jeska-des-pièges** est aussi surnommée **Rat Noir**, et si les joueurs n'ont pas lu ce texte, le Maître de Jeu pourra les amener à croire qu'il s'agit d'un homme.

**Rat Noir** mène fréquemment ses propres raids en dehors de sa collaboration à la bande de **Kyorn**. **Jeska** est petite et menue, souple et agile comme un fauve, et meurtrière comme lui, mais de plus habile au lancer et au tir. Inutile d'espérer un lendemain si l'on est au bout de son arbalète, et plus d'une fois son poignard a volé à plus de cinquante mètres et cueilli une vie à l'arrivée.

On raconte qu'elle fit autrefois partie de la guilde des Assassins et que, condamnée pour avoir manqué à une règle quelconque, elle tua tous ceux qui furent chargés de l'exécuter et assassina le Maître de la guilde qui l'accusait. On dit aussi que **Rat Noir** va là même où la peste en personne ne saurait entrer.

Cependant, la rumeur qui pourra venir aux oreilles des aventuriers dit que parfois, **Rat Noir** enseigne ses secrets à ceux qui le méritent par leurs capacités déjà prouvées et qui la payent de son enseignement...



Ce paiement étant de faire partie de sa bande durant le temps que durera l'apprentissage, ainsi qu'un "apport personnel" destiné à montrer sa volonté d'être un "élève" sérieux. Les personnages ayant des aptitudes naturelles ou magiques dans le domaine des pièges pourront profiter de son enseignement, mais nous verrons plus loin qu'en fait seuls les guerriers ne gagneront rien à ce marché.

Et encore "rien" n'est pas exact car l'expérience s'acquiert vite au contact de **Rat Noir**, et si un groupe d'aventuriers reste identique d'une fois à l'autre, tout le monde y gagnera dans les aventures futures.

Le meilleur moyen de rencontrer **Rat Noir** est de préparer son voyage

sans cacher ses intentions (il ne s'agit pas non plus de le crier sur les toits), et de s'enfoncer dans la forêt d'Yfond. Le célèbre brigand finira bien par se manifester. Mais il est à parier qu'il s'amusera à fournir quelques épreuves aux personnages, pour les jauger, avant de se montrer. Ces épreuves pouvant d'ailleurs parfois être tout simplement les laisser se débrouiller avec une des créatures de la forêt ! De plus, rien n'interdit que les personnages ne tombent sur une autre bande qui en voudrait à leur bourse...

Si les aventuriers ont l'air de plaie à **Jeska-des-pièges**, celle-ci leur proposera le marché suivant : Les personnages accompliront un raid avec elle et ses hommes. Au retour, elle commencera à leur apprendre à fabriquer et à détecter les pièges. Lorsque les personnages estimeront avoir appris ce qu'ils désirent, ils pourront quitter la bande, mais tant que durera leur marché, ils devront faire partie de toutes les missions.

La technique habituelle de **Jeska** est de venir à pied d'œuvre escortée de ses hommes, puis devant le passage secret ou le mécanisme qui la sépare encore de son butin, elle opère seule. La présence dans le groupe de voleur ou de magicien va lui permettre de s'attaquer à du gibier inhabituel, et elle devra faire quelques entorses à ses usages...

Elle est entourée de dix guerriers, tous des colosses maniant la hache et l'épée longue, ainsi que l'arbalète ou l'arc. Ils ne sont rien sans leur chef, mais c'est surtout l'admiration qu'ils lui portent qui est la cause de leur loyauté. **Jeska** est elle-même loyale envers tous ceux de sa bande, quelques soient par ailleurs ses sentiments.



**M**AIS place à l'aventure avec ces trois sujets de raids que les aventuriers auront sans doute à accomplir durant leur complicité avec la bande de brigands. Ce ne sont pas, bien sûr les seules actions que **Jeska** tentera durant leur intégration à sa bande, mais ces thèmes serviront de guides.

Le Maître de Jeu pourra y ajouter des petites incursions dans des villages non mentionnés sur les cartes, plus faciles à inventer.

Signalons que **Jeska** ne s'attaque en général qu'aux nantis les plus en vue, ce qui ne devrait gêner que les personnages de moralité "Bon Loyal" (Lawful Good).

## RAID N° 1 : Le convoi

**Jeska** entretient son réseau d'espions dans tous les points stratégiques des villes alentours. Ce sont en général des enfants, ou des voleurs ayant l'œil et l'oreille aux aguets dans les lieux mal famés. C'est l'un d'eux qui ramènera les informations suivantes : Une marchandise dont on ne connaît pas la nature est arrivée la veille à Yfond. Le bateau qui la transportait était suffisamment petit pour pénétrer dans l'estuaire, mais il venait visiblement de haute mer, peut-être des îles Pourpres, dans le lointain Ouest. Sa cargaison est attendue de toute hâte en Alnaad, une hâte telle que ses commanditaires préfèrent qu'elle traverse la forêt d'Yfond pour gagner quelques jours. (Il semble que ces commanditaires évitent toute publicité autour de cette cargaison, et préféreraient la voir volée que découverte malencontreusement par un représentant des autorités.)

La route la plus courte traversant la forêt n'autorisait pas le passage du moindre véhicule à roues, la marchandise sera répartie entre trois litières portées par deux mulets chacune. L'escorte (mais ce chiffre est une information de seconde main) serait de douze guerriers et six archers et, ce qui est rare, un magicien (ou un illusionniste).

Si les joueurs n'ont pas déjà lu ce scénario, le MJ pourra les surprendre par une escorte supplémentaire de deux rangées et un voleur, marchant en avant de quelques heures, et portant avec eux deux oiseaux messagers (pigeons ou rapaces).

Vus les châtements promis s'ils laissaient échapper leur cargaison, les hommes de l'escorte se batront jusqu'à la mort. En cas d'attaque, ils se regrouperont et les guerriers feront une carapace de leurs boucliers derrière laquelle les archers pourront s'abriter, et le magicien préparer ses sorts.

Le Maître de Jeu trouvera en fin de module quelques personnages

types (guerriers, etc...) qui lui permettront de créer plus aisément les Personnages Non Joueurs de ces aventures.

Butin : nous ne donneront pas, pour que les joueurs n'en aient pas la "prescience", le contenu exact des caisses du convoi. Le MJ les déterminera en considérant que : les commanditaires y tiennent beaucoup, ont maintenu un profond secret autour, et sont très pressés de les recevoir. Il s'agit donc certainement d'armes très spéciales, voire d'objets magiques importants, car les hommes d'Alnaad sont connus pour leurs intrigues et leurs façons "brutales" de résoudre leurs problèmes, commerciaux ou politiques.

Suivant le niveau auquel le MJ situera les hommes de l'escorte, (niveau 3 à 6 en terme de D&D), la valeur du butin total variera de 3 000 à 20 000 pièces d'or.

Les caisses seront de métal ou de bois dur, et seront toutes piégées de diverses manières.

Jeska accordera, selon son humeur, environ un cinquième de la prise au groupe d'aventuriers.

C'est elle qui organisera la tactique de l'embuscade à laquelle les personnages devront se plier, à moins qu'un des aventuriers possédant un charisme élevé ne la convainque de leurs capacités. Auquel cas elle leur indiquera sa tactique et leur laissera l'initiative.

Le lieu sera de préférence une gorge ou l'un des ponts de bois, assez précaires, qui franchissent les ravins... Il faut deux jours pleins pour traverser la forêt.



## RAID N° 2 : Les chiens de Mussien

Devant les reproches constants des seigneurs quant à l'impossibilité de traverser la forêt d'Yfond, **Khalidan**, roi d'Alarian, charge parfois son chef de la police, **Mussien**, d'organiser une opération de "nettoyage" et de rendre sûres les quelques routes qui s'enfoncent dans le bois maudit. Aubaine pour les brigands de la forêt car les forces de **Mussien** sont plus adaptées à la lutte en ville, et jusqu'à présent ces actions n'ont fait que permettre aux pillards de se réapprovisionner en armes en ramassant celles des soldats tués.

Afin d'économiser ses hommes, **Mussien** a attendu pour lancer l'opération, que **Kyorn-le-Rôdeur** soit signalé très loin de là, pensant que les quelques brigands restant constitueraient une proie facile pour ses sbires.

Seuls les capitaines constituent des gibiers intéressants, pour les brigands, car ils portent des armes de valeur incrustées de pierres précieuses.

Le problème sera donc de se débarrasser des hommes de troupe ce qui ne sera pas évident car ils pourront être de cinquante à trois cents, et bien qu'handicapés par le fait de combattre dans des ravins, des fourrés inextricables, ou des marais truffés d'arbres géants, ils représentent une force considérable.

La tactique de **Jeska-des-pièges** pourra être :

— soit de s'adjoindre l'aide d'une autre bande, mais il faudra alors partager le butin.

— soit de harceler les soldats pour les attirer à sa suite dans la forêt plus profonde, et les amener à tomber sur le repaire d'une horde de monstres comme on en trouve dans les zones les plus sordides de cette région. Mais il faudra quand même s'aventurer vers ce repaire pour attirer les "chiens de Mussien", ce qui n'est pas sans risque, et si les capitaines aux armes convoitées sont occis trop près du repaire de monstres il sera également dangereux d'aller les y récupérer. Mais le jeu peu en valoir la chandelle si certains des officiers se révèlent posséder des épées magiques ou tranchantes comme des lames (sharpness) en plus de la valeur des armes et armures décorées de rubis et d'émeraudes.

Mais attention à ne pas utiliser comme piège des monstres qui apprécient ces objets de valeur et qui les emporteraient avec eux au fond de leurs repaires souterrains.

## RAID N° 3 : Les racines d'Yfond

Yfond est construite au fond d'un estuaire, sur les bords du fleuve Azampéa. Bien que plus claire au abords de la ville, la forêt qui porte son nom s'arrête à quelques dizaines de mètres de ses murailles. Yfond est une ville ancienne, et riche.

**Jeska-des-pièges** y a déjà fait quelques incursions, mais n'a jamais pu atteindre les caves gorgées d'or des riches commerçants, trop bien dissimulées. Qui plus est, celle qu'on surnomme **Rat Noir** a plusieurs vieux ennemis dans cette cité, des ennemis dangereux car capables de la reconnaître même sous un de ses déguisements.

Or certaines légendes font état de souterrains secrets reliant des caves de la ville au cœur même de la forêt d'Yfond. Ces souterrains existent-ils ? Où s'en trouvent les issues ? **Jeska** possède quelques informations mais n'a jamais eu l'occasion de faire des recherches sérieuses. La présence des aventuriers lui fournit cette occasion. Mais l'entreprise est périlleuse, car en dehors des risques naturels d'effondrement de ces boyaux souterrains millénaires, qui sait quels pièges encore actifs guettent ceux qui oseraient y pénétrer ? Et même si aucune créature n'y est entrée depuis des siècles, quels démons, quels morts-vivants auront attendu d'une patience inhumaine qu'une victime se présente ?

Mais si les personnages "apprennent" rapidement et semblent décidés, **Jeska** leur décrira les richesses naturelles et magiques que peut leur rapporter l'expédition, et leur association sera peut-être plus efficace que les pièges tendus aux intrus.

En tout cas, si l'aventure tente les personnages, quelle alliance leur serait plus utile que celle de **Jeska-des-pièges**, qui pourra utiliser à ses leçons d'enfance de la religion Lindo (voir CB N° 13).

Fille d'un important prêtre de la religion Lindo (voir CB 13) elle fut orpheline peu après sa naissance et élevée dans un temple où était enseignée une discipline semblable en certains points aux arts martiaux. En dehors de sa précision aux armes de lancer, **Jeska** en a retiré une sorte de sixième sens lui permettant de détecter le danger avec 80 % de chance, que ce soit dans un lieu ou devant un objet, une porte, et que ce danger soit naturel ou magique.

En terme de D&D, **Jeska** est d'alignement loyal neutre ; sa loyauté allant à un idéal connu d'elle seule, ses réactions peuvent parfois surprendre. Ses guerriers sont de moralités diverses mais seront considérés comme loyaux neutres tant qu'ils sont sous les ordres de **Jeska-des-pièges**, alias le **Rat Noir**.

## Pièges et mécanismes "courants"

Les pourcentages pour chaque type de piège indiquent le chiffre à ajouter aux capacités naturelles du personnage à trouver les pièges et mécanismes secrets en général, s'il est confronté à ce type de piège précis alors qu'il a appris à le détecter sous l'enseignement de **Jeska-des-pièges**.

TA signifie Temps d'apprentissage, délai que mettra le personnage à digérer son nouveau savoir et être capable de l'appliquer (en jours). Si un piège a été installé par un non-professionnel (ceci peut arriver dans la nature) ou si un piège mécanique a fonctionné de nombreuses fois sans être "entretenu" les élèves du **Rat Noir** auront 10 % de chances supplémentaires de le détecter.

## PIEGES NATURELS

Fosse :

— Pouvant tromper un être inintelligent : TA 1/2 J. ; % + 20.

— Pouvant tromper un être intelligent : TA 3 J. ; % + 10.

— La garnir de pointes efficaces (pouvant tuer d'un coup un personnage faible : en ID6 + 3 en terme de D&D) : TA 2 J. ; % —.

— Déclencher un piège à partir d'éléments simples, cordes et branchements :

— Pour libérer un arc, un filet, ouvrir la cage d'un animal dangereux : TA 4 J. ; % + 15 %.

— Pour lancer un couteau avec précision (ou plusieurs) : TA 5 J. ; % + 15 %.

## PIEGES MECANIQUES (bois travaillé, chaînes, métal, pierre etc.)

A) Sur petits objets (serrure, boîte, coffre, armure, etc)

— Aiguille dans le mécanisme : TA 10 J. ; % + 10 %.

— Mini-arbalète ou arme sur ressort dans l'objet piégé : TA 18 J. ; % + 10 %.

— Piège à gaz toxique ou hypnotique : TA 8 J. ; % + 20 %.

— Retardateur ou répétition des trois pièges précédents : TA 10 J. ; % + 25 %.

— Piège contenant un animal : deux produits permettent, le premier de plonger l'animal en catalepsie pour plusieurs mois si nécessaire, le second (dans une ampoule qui se brise quand on ouvre l'objet piégé) de réveiller instantanément l'animal. Ces produits sont coûteux et complexes à fabriquer. Un animal peut être laissé dans un piège sans ce système, mais deviendra trop faible pour attaquer au bout de huit jours si c'est un petit mammifère, trois semaines pour un serpent, ou une araignée ; TA 15 J. ; % + 20 % (mammifère) + 10 % (serpent, insecte, araignée).

Exemple d'arme sur ressort (2<sup>e</sup> catégorie ci-dessus) : Chaque arme de **Jeska** contient un mécanisme dans sa poignée. Une petite pierre semi-précieuse sert de sécurité. Si l'on utilise l'arme sans presser constamment cette "sécurité", au premier choc, la poignée libérera deux lames s'ouvrant brutalement comme des ailes d'insecte. Si la victime est protégée par des gants de métal, elle aura simplement les doigts brisés (incapacité d'utiliser cette main durant 50 jours). Dans tous les autres cas, les doigts sont coupés nets.

B) Sur objets divers déclenchant un mécanisme à distance, mais non cachés dans l'architecture : (matériel : fil de soie très fin et clou en "U" pour transmettre le déclenchement) : TA 4 J. ; % + 25 %.

C) Sur objet divers et avec mécanismes inclus dans l'architecture. Ce sont les plus longs à fabriquer, puisqu'il faut construire une habitation autour du piège ! En général, seuls des personnages puissants ou ayant de grands secrets à garder font l'effort de ces défenses. Comme nous l'avons signalé plus haut, un tel piège dissimulé dans la maçonnerie, finit par être remarqué par un œil exercé si ce mécanisme a fonctionné de nombreuses fois. (Remarque ne veut pas forcément dire savoir utiliser ou désamorcer : si le personnage essaie, tirer à son pourcentage de chance normal).

D'autres pièges moins détectables font partie de cette famille, ce sont les défenses magiques, qui ne pourront être installés que par des magiciens.

— Piège grossier (mu par corde et poulie à bois). Ces pièges ont des mécanismes imparfaits et se dérèglent. Ce sont surtout des trappes à simple bascule donnant sur des fosses ou des oubliettes : TA 20 J. à 30 J. (problèmes d'architecture !) ; % + 20 %.

— Pièges sophistiqués. (mus par chaînes ou même engrenages, ou encore utilisant l'énergie hydraulique ou des systèmes de ressorts). Ces mécanismes sont extrêmement coûteux et complexes et ne se rencontrent que chez des personnages puissants, d'autant que leur mise en place difficile pose des problèmes pour en tenir l'existence secrète (tout le monde ne peut pas occire sa main-d'œuvre comme le faisaient les pharaons).

On rencontrera surtout ces pièges dans les demeures de magiciens et dans les lieux de culte.

Quelques-uns de ces pièges sont quand même plus fréquents, ce sont :

— Les passages secrets : 1 en bois, sur une cloison : TA 10 J. ; % + 10 %.

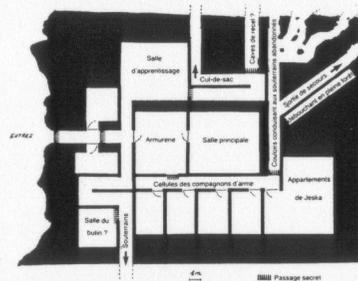
— Les mouchards acoustiques, qui permettent à une personne située assez loin d'entendre les conversations tenues dans la demeure. Il faut savoir qu'en général, si plusieurs pièces peuvent être surveillées, les conduits arrivent tous dans une chambre unique (chambre d'écoute) et que l'entrée du son a souvent l'apparence d'un cornet. Une cheminée fait très bien l'affaire, sauf si on y fait du feu ! : TA 2 J. ; % 15 %.

En dehors des personnages instruits par **Jeska**, les chances de base d'un aventurier normal pour détecter ces "mouchards" sont nulles (0 %).

— Autres types de pièges élaborés : TA variable (ces pièges sont tous différents) ; % + 10 %.

Didier Guiserix.

la tanière de Jeska



Jeska des pièges dit "Rat Noir"

Quelques caractéristiques :

F = 14, I = 16, S = 16, C = 13, D = 18, Ch = 17

Réaction attaque : + 3

Ajustement défense : - 4

Toutes capacités de Voleur du 15<sup>e</sup> niveau plus certaines caractéristiques propres aux Assassins, notamment l'espionnage. **Jeska** refuse d'utiliser le poison mais son arsenal personnel est très diversifié. Il se compose en outre de l'élément primordial de ses activités de passe-murailles : une trousse de petits instruments perfectionnés pour bricoler serrures et autres mécanismes. Outre son poignard favori passé dans sa ceinture, elle cache une dague effilée dans sa botte. Dans une bourse, elle recèle des petites délicatesses à l'égard des "chiens de Mussien" : des collets, si fins... si résistants... si invisibles... Sa dernière acquisition est une petite arbalète maintenue sur toute la longueur de son avant-bras droit et qui tire ses carreaux à 20 mètres. Même désarmée, **Jeska** reste une adversaire redoutable, agile et rompu au close-combat. Toutefois elle ne dédaigne pas les anneaux de protection, elle en possède trois : résistance au feu (fire resistance), protection contre les chutes (Feather Falling), contre la magie.

L'alignement de **Jeska** des pièges ne peut être défini dans les termes rigoureux de D & D, il se rapproche toutefois du loyal neutre (lawful neutral).

## OFFICIERS

**Classe d'armure :** 2  
**Mouvement :** 12"  
(ou à cheval)  
**Des de vie :** 5 (5<sup>e</sup> niveau)  
**Points de vie :** de 35 à 45  
**Nombre d'attaques :** 1  
**Alignement :** Loyal mauvais  
(Lawful Evil)  
**Dommages/attaque :** épée longue : 1 à 8 - (une épée magique + 1, 2 à 9) ; une hache magique + 2, 3 à 10)

**KOBOLDS** (mm p. 57)  
(environ 200 à 100)

**Classe d'armure :** 7  
**Mouvement :** 6"  
**Des de vie :** 1/2  
**Points de vie :** de 1 à 4  
**Nombre d'attaques :** 1  
**Alignement :** Loyal mauvais  
(attaqueront tout intrus).  
**Dommages/attaque :** 1 à 24 ou 1 à 6 avec épée.

Les Kobolds attaquent de nuit car ils fuient la lumière du jour. Un raid nocturne peut tuer jusqu'à 50 des gardes ou les personnages.

## SOLDATS (50 à 300)

**Classe d'armure :** 5  
**Mouvement :** 12"  
**Des de vie :** 3 (3<sup>e</sup> niveau)  
**Points de vie :** de 10 à 25  
**Alignement :** Loyal mauvais.  
**Dommages attaque :** Pique : 2 à 7, Arc : 1 à 6, Epée : 1 à 6  
Pour les grands nombre de combattants, deux solutions : simplifier en prenant un soldat "moyen" (15 HP) répété à 50 exemplaires, ou bien "tirer" par exemple 25 soldats différents et les jouer deux fois chacun. Ex :

Soldat n°	1	2	3	4	5
HP	14	13	18	13	15
Arme	P	A	E	P	A

(A = arc, P = pique, E = épée courte)

Lorsque 3 est mort, on le rejoue (par ex.)

(Si vous avez quelques problèmes pour gérer ce genre de scène, reportez-vous à notre premier article sur les figurines fantastiques, page 24)

■ Piège à sable ensevelissant les victimes :

■ Piège à sable emprisonnant les victimes : trappe d'accès hors de portée des victimes (5 à 6 m de haut). A moins de disposer d'une réserve de sable ou de rochers, et d'une fosse immense où évacuer ce matériau après usage, ces pièges sont du type "ne sert qu'une fois" !

**Pièges déclenchés par le passage d'un personnage sur une dalle.**

■ Bloc de pierre de plusieurs tonnes, (mais le passage devient impraticable), sphère de pierre ou de métal (écrase tout puis continue sa course en libérant le passage).

■ Flèches ou lances sortant d'orifices dans les murs ou le plafond, ou tirées dans la longueur du couloir. Si le poseur du piège est censé s'attendre à la visite d'intrus en armure ou de monstres résistants, il aura placé une arbalète géante dans la longueur du couloir, tirant plusieurs traits d'un coup (redescendre la classe d'armure de 4).

■ Grille ou mur surgissant des parois et interdisant d'avancer ou bien de reculer ou encore les deux à la fois. Ecrase le personnage qui s'interpose, se bloque à partir d'une classe d'armure magique de -1, (également mur de flammes).

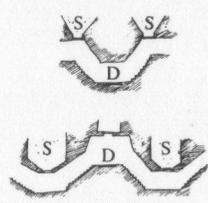
■ Fosses ouvrant de l'un ou des deux côtés de la dalle. Trop larges pour sauter, elles donnent en général sur une oubliette sans issue.

Fosse garnie de pointes, dégâts pouvant tuer du premier coup un personnage faible (1 & 6). Les pointes peuvent être en bois (inoffensives contre une armure de métal) ou en métal, et éventuellement empoisonnées.

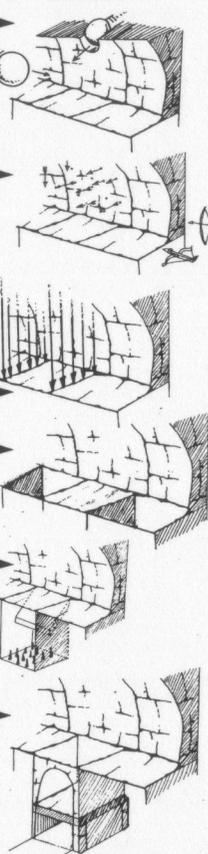
■ Dalle de déclenchement descendant ou montant vers un autre niveau ; ce peut être une pièce entière qui joue le rôle d'ascenseur.

■ Tunnel (ce peut être un "toboggan" de plusieurs dizaines de mètres) débouchant sur l'ancre d'un monstre puissant (dragon) ou d'un groupe redoutable (faucos, trolls, etc.)

Ces exemples sont extrapolés à partir du paragraphe, hélas bien court, "Traps Tricks & encounter", du Player Handbook de TSR, (p. 103). Le DM Guide, p. 216, signale également les divers effets des gaz, les vents porteurs de flammes ou d'acide, les escaliers se transformant soudain en toboggans, les pièces s'inondant d'eau ou d'acide, les portes à sens unique, et bien sûr les pièges magiques, "lightning bolts" issus des murs ou d'une statue, plancher illusion cachant une fosse,



S : sable  
D : déclencheur.



salle de téléportation donnant dans un couloir identique (la victime ne s'aperçoit de rien)... N'oubliez pas que lorsqu'un personnage détecte un mécanisme de piège, il se peut que celui-ci soit conçu pour ne pas être désamorçable de cet endroit. De même, le personnage ne pourra pas, même s'il a repéré le déclencheur, connaître la nature exacte du piège qui va surgir. Sauf cas évident. Enfin il est rarement possible de désamorcer un mécanisme mis en marche. □

# En chasse, Mister Zap



**J'EN VOIS, LÀ, PARMI VOUS, QUE QUELQUES "FORMALITÉS SCOLAIRES" SÉPARENT ENCORE DE L'ÉPOQUE BÉNIE DES VACANCES. AUSSI, POUR NE PAS ENTRAVER VOS EFFORTS INTELLECTUELS, LE MINI-JEU DE CE NUMÉRO SERA UN COURT DÉLASSEMENT À LA SNIT'S REVENGE, QUE VOUS POURREZ MÊME DISPUTER AVEC UN OU UNE DE VOS PROCHES QUE USUELLEMENT LES "OUARGUÈMES" ET LES "JEUX DRÔLES" EFFRAYENT.**

Pour jouer, prenez deux joueurs, dont vous par exemple, et deux dés ; découpez la planche de pions de la page 45 et collez-la sur du carton fort, ou mieux sur du Kadapak (en vente dans les magasins spécialisés arts graphiques) et découpez-les.

La disposition des pages est telle que vous pourrez consulter les règles en cours de partie, mais il est conseillé de les lire avant de disposer les pions sur le plateau de jeu de la page 47.

## But du jeu

Vous et votre adversaires êtes les gardiens millénaires de la Ténébreuse divinité Ixatklshcotlaa-Ahngar-Tzo, qu'on pourrait traduire par "l'œil". Mais, comme dit Sartre, "l'enfer, c'est les autres", et ces millénaires n'ont pas amélioré vos rapports avec l'autre gardien. Vous êtes certain que l'infâme individu prépare quelque mauvais coup pour vous évincer et rester seul et incontesté "Gardien de... de l'œil". Il vous vient même à l'idée que, ne pouvant lui-même vous tuer (car l'œil, votre Maître, qui repose dans le sanctuaire du niveau 7 du Temple, châtierait immédiatement le coupable d'horrible façon), votre ennemi pourrait bien avoir soudoyé un Zargh, magicien-guerrier du monde extérieur pour venir accomplir cette besogne. Bien sûr vous disposez de vos Klargoyrls, créatures cauchemardesques à vos ordres vivant dans les couloirs du temple, et qui en principe détruisent tout intrus ; mais on dit que les Zarghs sont très puissants et l'inquiétude vous ronge.

Votre décision est prise, et par message secret, vous louez vous aussi les services d'un Zargh pour détruire votre infernal adversaire avant qu'il ne triomphe par trahison...

## Déroulement du jeu

Tirez au hasard, comme aux échecs, qui des deux joueurs aura le gardien blanc ou le gardien noir, et placez votre gardien sur la case du niveau 6 qui porte le signe G (Gn, gardien noir ; Gb, gardien blanc). Placez votre pion Zargh (Z) sur la case portant un

Z, niveau 1. (Zn, Zargh noir ; Zb, Zargh blanc). Disposez vos Klargoyrls dans le couloir du niveau 4, cases grises marquées d'un K (Kn, Klargos noirs ; Kb, Klargos blancs). Le joueur blanc commence, et le jeu finira donc par le tour du joueur noir.

Chaque joueur bouge toutes ses pièces, et peut résoudre ses combats quand il veut, au cours de ses mouvements ou à la fin, l'important étant que chaque pièce ne combatte qu'une fois durant un tour (deux fois pour le Zargh).

Puis c'est à l'autre joueur de faire de même.

Un tour complet comprend donc déplacement et combat du joueur blanc puis déplacement et combat du joueur noir.

Le gagnant est celui dont le Zargh parvient à tuer le gardien adverse et à pénétrer dans le sanctuaire du niveau 7 par la porte que gardait l'adversaire.

## Description des pièces, combat

N.B. : aucun combat ne peut se dérouler entre des cases reliées par un angle (pas de combat en diagonale).

### 1) Les Zarghs

— Les guerriers magiciens Zarghs se déplacent de 6 cases par tour.

— Chaque fois qu'un Zargh est "touché" par une attaque, il perd 1 case de mouvement par tour ; ainsi, après trois "blessures", le Zargh ne parcourra plus que trois cases par tour. Arrivé à une case par tour, le Zargh ne perd plus de point de déplacement et ne descend donc jamais à zéro (immobilité).

— Le Zargh est le seul personnage qui puisse attaquer deux fois au cours d'un tour, contre une pièce, à la suite, ou contre deux pièces, simultanément ou séparément.

— Le Zargh possède au début du jeu l'armement suivant : (le premier nombre entre parenthèses indique combien de fois on peut utiliser cette arme ou cet objet durant la partie, la deuxième parenthèse indique le résultat minimum à obtenir en lançant un dé pour que l'attaque réussisse. En dessous le coup est raté, mais l'attaque a été consommée).

Super Zap (2) (3)

Le Super Zap est un éclair magique. Tiré dans une direction, il tue tous les être sur son passage, sauf l'autre Zargh qui perd un point de mouvement, et sa portée traverse tout le temple, mais est arrêtée par le premier mur qui fait obstacle.

Zap standard (4) (3)

Le Zap de modèle courant est lui aussi un éclair magique, mais sa portée n'est que de quatre cases. Il tue quand même tous les êtres sur son passage (sauf, encore, le Zargh adverse).

Ordre (2) (4)

L'Ordre est un mot magique qui permet au Zargh de commander une pièce adverse, même l'autre Zargh. Si l'attaque est réussie, le joueur peut manipuler la pièce, immédiatement et juste pour un déplacement et un combat, et donc s'en servir comme si c'était l'une de ses propres pièces.

Épée (...) (3)

L'épée peut servir un nombre infini de fois. Elle ne

## Et pour conclure, un petit échantillon de trappes diverses qui serviront d'aide-mémoire aux Maîtres de Jeu.

Voir aussi "Grimtooth's Traps" dans les Nouvelles du Front

### Mode de déclenchement

■ Le déclenchement se trouve sur le lieu du piège : cas du filet tombant sur les victimes et des armes de jet, arc, arbalète, baliste...

■ Le déclenchement se trouve au bout de la zone d'action, ne fonctionnant que quand la première personne d'un groupe s'est suffisamment engagée : cas de plusieurs armes de jet en batterie ou tirant successivement, ou des agressions couvrant toute une zone : gaz toxique, huile enflammée, inondation ou ensevelissement sous le sable. Ces mécanismes n'ont de déclencheur que d'un côté et ne fonctionnent que si les intrus arrivent dans le sens où on les attend !

■ Le déclenchement ne survient que si un personnage viole une limite précise (lieu sacré, objet de culte, tombeau, trésor). Ces pièges sont souvent de nature magique, mettant en mouvement des auxiliaires mais par des sorts tels que golems, squelettes, etc...

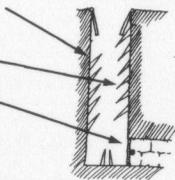
■ Le déclenchement ne survient que dans un cas particulier : par exemple un personnage introduit une mauvaise clé dans une serrure qui va fonctionner mais aussi amorcer un mécanisme ou une alarme. Cas des défenses magiques qui entrent en action quand le porteur d'un objet magique précis pénètre dans le champ du sort, ou encore quand passe un aventurier ou un monstre d'alignement déterminé par le poseur du piège.

### Type de pièges

■ Fosse : pointes empalant la victime durant sa chute.

Pointes empêchant de hisser la victime vers le haut.

Accès permettant de récupérer la victime.



Nota : ce genre d'accès n'existe pas dans les cas où la victime est intégralement détruite (acide, ancre de dragon).

