UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

Backround destiné au maitre du jeu

Les personnages joués sont tous, soit membres du conseil de l'oligarchie * d'Arepo, soit dans une situation de puissance telle que leurs avis sont souvent requis. Le jour où commence cette aventure, les membres du conseil, plus les éventuels conseillers extérieurs, sont présents dans la haute salle de la citadelle d'Arepo. Sont absents : l'oligarque Andolphe, cloué au lit par une mauvaise fièvre ; l'oligarque Iton, en raid de représailles contre les tribus orcs de la montagne, et l'oligarque Aruid, dont la disparition mystérieuse voici une semaine, a provoqué cette séance. Les oligarques joués ont tous reçu des rapports, lorsqu'ils ne sont pas eux même à l'origine de l'un de ces rapports. Voir les encadrés.

Les rapports exposés au conseil des oligarques

... et autres renseignements à obtenir

I - Certains arbres de la forêt ont disparus, entièrement. Un druide, un ranger ou encore une sorcière ou tout autre personnage vivant habituellement dans la forêt pourrait faire la remarque suivante : il ne reste pas même une racine, et rien ne pourrait attester de la présence passée d'un végétal, hormis l'énorme trou découvert à chacun des endroits où l'un de ces arbres poussait auparavant.

II - Les chefs de villages ont envoyé des rapports sur des disparitions de personnes, et même de bâtisses. On signale que des maisons entières ont complètement disparu, ne laissant en leurs lieux et place que des trous assez volumineux. Une enquête peut permettre de découvrir que les trous, tant dans le cas des arbres que dans celui des maisons, sont approximativement de la taille des éléments disparus. Quant aux personnes, on sait seulement que des paysans, des voyageurs, se sont entièrement volatilisés. Le seul élément dont on dispose à ce sujet est un témoignage, un peu confus, d'un paysan travaillant dans son champ. Alors qu'il menait sa charrue, il vit sur le chemin deux paysans de sa connaissance qui, s'étant rencontrés, discutaient âprement. Comme s'ils avaient conclu un accord, ils se serrèrent la main et, alors que retentissait le tonnerre, ils disparurent, ne laissant derrière eux qu'un profond trou dans la terre du chemin.

III - Un messager est venu de la citadelle montagnarde d'Aruid pour annoncer la disparition de son seigneur. Les hommes de guet signalent avoir vu partir l'oligarque à cheval, en direction de la plaine. Après qu'il eut passé un piton, et qu'ils l'eurent perdu de vue, ils entendirent un coup de tonnerre, alors que le ciel était sans nuages. Ils ne revirent jamais leur seigneur. Aucun étranger n'est plus autorisé à pénétrer dans la citadelle qui se prépare à tout.

IV - L'un des oligarques présents, plus particulièrement chargé de la sécurité de la région, aura eu connaissance des dernières activités d'Aruid. Il semblerait que ce dernier ait eu ces derniers temps, des rapports suivis avec les tribus orcs de la montagne. Son intention aurai été de parvenir à une paix négociée avec les turbulents voisins de son fief. Le caractère pacifique d'Aruid plaiderait assez en faveur de cette théorie, mais sa disparition n'en est que plus douteuse.

V - Les chefs des villages proches de la grande faille, à la frontière du fief d'Aruid, se plaignent des raids de plus en plus fréquents des tribus orcs. Le son des tambours de guerre, roulant comme un bruit de tonnerre, se fait entendre de plus en plus souvent. Un rapport corrolaire de la citadelle d'Aruid fait état de mouvements de troupes inquiétants dans les défilés. La citadelle se déclare prête à résister de toutes ses forces, mais le danger semble si grand que des renforts sont instamment requis. C'est dans ce but que l'oligarque Iton est parti en expédition dans les montagnes, laissant derrière lui une partie de sa garnison d'Imco dans la citadelle d'Aruid. Du fait de la maladie de son seigneur, le fief d'Andolphe est dans une situation quasi identique.

VI - Des gens d'armes affirment avoir assisté à la mise à mort par lapidation et consummation d'une « sorcière ». Ils sont arrivés trop tard pour empêcher l'exécution, mais ont appris la raison de la vindicte populaire. Cette vieille femme aurait été accusée des nombreuses disparitions constatées dans la région. Il semblerait que, au dire des villageois de Reng, les disparitions aient cessé depuis cette mise à mort. Une enquête permettra de découvrir qu'il n'en est rien.

VII -Tous les témoignages qu'on recueillera auprès des témoins font état de coups de tonnerre, malgré le beau temps. Ce n'est cependant pas un renseignement qui sera donné spontanément, et il faudra que les questions soient orientées dans ce sens pour qu'une telle réponse soit obtenue.

Début de l'aventure et des problèmes...

Les oligarques, tous personnages joués, sont en pleine discussion lorsque la porte s'ouvre à toute volée. Un homme de garde se précipite dans la salle. Il est hors d'haleine et ses yeux reflètent un effroi intense. Sans prendre la peine d'excuser sa conduite, l'homme fait son rapport : *« Le temple a disparu, messeigneurs, et un immense trou est apparu à sa place. Ceux qui étaient présents dans le temple y sont tombés mais, un horrible monstre, une sorte de dragon, se trouvait au fond du trou et les a immédiatement attaqué. La plupart étaient déjà morts lorsque mes jambes ont enfin réagi et m'ont amené jusqu'ici. »*

En regardant le plan d'Arepo, vous pourrez vous rendre compte du temps nécessaire pour se rendre à l'emplacement du temple. Il n'en reste plus rien, et seul un trou, immense il est vrai, occupe maintenant l'endroit. Si l'un des oligarques s'avère être un prêtre de haut niveau, il est évident que ce temple était le sien, et que la plupart de son attirail magique y sera resté. Comme tous les objets inertes, objets du culte, meubles, etc, ses objets, à moins qu'ils n'aient réussi un jet de sauvegarde contre la désintégration, auront disparu.

Au fond du trou, terminant un copieux et providentiel repas, une Thessalhydre (MM2, Page 119) un peu hébétée par l'aventure qu'elle vient de vivre lève les yeux vers la surface, comme en attente d'une suite. Le trou fait une vingtaine de mètres de profondeur avec des parois assez raides. Cependant, si plus personne ne vient à la rencontre de la bête, celle-ci entamera l'ascension. Elle mettra dix minutes pour parvenir au niveau de la rue. Si rien ne s'oppose à elle, la thessalhydre trainera dans les rues, cherchant à satisfaire son insatiable appétit par tous les moyens. Pour ceux que celà intéresserait, voici son histoire. Vaincue par un géant des tempêtes, en des temps si anciens que la ville n'existait pas encore, elle fut enfermée sous la terre, dans une caverne dont le géant referma la seule issue avec une roche énorme. La disparition du temple, en provoquant la désintégration d'une masse égale de matière sous ses fondations, a provoqué l'ouverture de la caverne, et a libéré l'animal.

Après s'être débarassés du problème de la thessalhydre, les oligarques vont devoir régler celui des disparitions en série. Où vont-ils pouvoir glaner leurs renseignements ? Qui va les leur donner ? Que vont-ils découvrir ?

A la citadelle d'Aruid, on a découvert un trou dans le chemin, près du piton derrière lequel l'oligarque Aruid avait été vu pour la dernière fois. On a retrouvé au même endroit des membres de cheval, comme sectionnés net. D'autre part, les mouvements des troupes orcs sont de plus en plus nombreux et inquiétants. On est toujours sans nouvelles de l'oligarque Iton.

A la citadelle d'Andolphe, on pourra recueillir les renseignements suivants : de fréquents coups de tonnerre sont entendus, au moins un par jour, mais la plupart sont très assourdis, comme s'ils venaient d'en dessous. La première détonation a été entendu 10 jours avant la disparition du temple d'Arepo, et l'oligarque Andolphe a été cloué au lit dès le lendemain. La nuit où cette déflagration fut entendue, il sortit seul, intrigué par un bruit si semblable au tonnerre en l'absence du moindre nuage. Il ne revint qu'une heure plus tard, ne donna aucune explication au phénomène, disant n'avoir rien trouvé. Il ne quittait plus son lit dès le lendemain.

A la citadelle d'Iton, on est sans nouvelle du seigneur des lieux. La citadelle est peu défendue car la plupart des hommes d'armes sont partis en campagne avec leur maître.

Les habitants de Reng prétendent que, depuis l'exécution de leur sorcière, il n'y a plus eu de disparitions. La femme de l'aubergiste, si les oligarques lui font l'honneur d'une halte dans son honorable établissement, « craquera », et dira que la mort de la vieille n'a rien changé, son mari ayant disparu depuis.

Au village de Mores, si les oligarques cherchent à se renseigner sur d'éventuelles disparitions, on les dirigera sur le paysan qui, depuis son champ, a assisté à une double désintégration.

Au village d'Arni, dont l'un des oligarques enquêteurs sera le maître, on a noté peu de disparitions de personnes, et aucune disparition de maison.

A Murus, *on n'a enregistré* aucune disparition, de quelque type que ce soit.

A Brüll, l'aubergiste déclarera avoir entendu la première détonation environ 8 jours avant la disparition du temple. Il en a noté la date parce que, en dehors de l'étrangeté de ce « coup de tonnerre en l'absence de nuages, il a vu passé ce jour là un être en tous points semblables aux dragons des légendes, ne serait-ce sa taille très réduite, celle d'un chien, et sa couleur, particulièrement terne. Ce dragon, en fait le volontaire de Nogard, a également été vu par un vieux druide de la forêt. Cette vision a précédé de peu une énorme déflagration, et s'est produite le jour où le plus vieil arbre des environs a disparu sans laisser le moindre souvenir de son existence passée. Le druide a interrogé les plantes par des moyens dont le secret est l'apanage de ceux de sa confrérie, mais elles n'ont su décrire ce qui s'était passé autrement que par le sentiment d'espace qui les a surpris encore plus totalement et soudainement que lorsque les humains abattent un végétal.

Cette rencontre s'est produite 6 jours avant la disparition du temple.

La bataille

15 jours après la disparition du temple principal d'Arepo, des messagers arrivent dans toutes les places fortes pour prévenir les chefs militaires et les oligarques. Les orcs des montagnes ont constitué une immense armée et s'approchent de l'Oligarchie, suivant le défilé où coule le Sator. L'avant garde de leur troupe en tient déjà le débouché et encercle la citadelle d'Aruid. 17 jours après la disparition du temple, les oligarques sont parvenus à rassembler leurs maigres troupes. Face à eux, s'appuyant sur la rive droite du Sator et sur les contreforts de la montagne, c'est un camp de plusieurs milliers de feux qu'ils peuvent contempler. Dans la soirée, le camp humain est plongé dans un grand émoi. Des être curieux ont fait leur apparition, tout à fait soudainement. Des hommes d'armes les tiennent en respect, mais un capitaine vient quérir les oligarques, car l'apparence des intrus lui semble suffisamment étrange pour qu'elle soit susceptible d'intéresser ses maîtres. Là, tout dépend des réactions des joueurs, car ce sont des joueurs uniquement qui sont en cause. Les être curieux dont on signale l'arrivée ne sont autres que les MEGA envoyés à la poursuite de l'habitant de Nogard. Peu de temps après, les orcs donnent l'assaut.

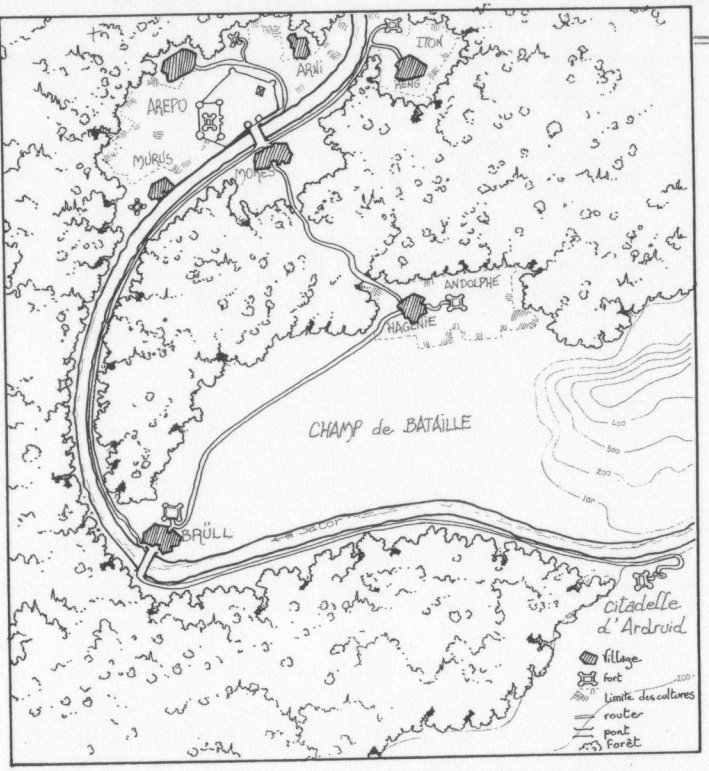
Voilà une excellente occasion de tester les règles de combat de masse éditées par la firme TSR (Battle System). Les oligarques sont parvenus à rassembler 12000 hommes. Face à eux, l'armée des orcs est composée de 141 000 de ces monstres. Ce combat sera un très bon test de bravoure pour les oligarques. Il vaut mieux les laisser tenter toutes les actions dont ils auront l'idée. Cependant, il vous faut garder à l'esprit que, quelle que soit la qualité des idées émises, la bataille ne peut pas tourner en faveur des humains. Aidés par leur science du combat, et même éventuellement des arcanes, malgré l'appui logistique des MEGA, les oligarques ne pourront endiguer l'assaut meurtrier. Bien qu'ils aient la possibilité de rester dans la mélée et de mourir au combat, les personnages ont encore un échappatoire.

Ils peuvent se barricader dans la forteresse du seigneur Andolphe. Malheureusement pour eux, ce répit sera de courte durée car, les portes n'ayant pu être refermées à temps, les orcs ont déjà forcé la plupart des protections et s'attaquent déjà au donjon. Si, pendant le peu de temps qui leur reste avant l'assaut final, les oligarques se rendent au chevet d'Andolphe, ils ne le trouveront pas dans son lit.

En effet, leur pair est dans les cavernes de son château, en compagnie de l'aventurier de Nogard, et met la dernière main à leur œuvre commune : le vaisseau de l'espace temps. Alors que les portes sont au terme de leur résistance, un des hommes d'Andolphe découvre un passage secret dans la cheminée de la grand-salle. Sous la pierre de l'âtre, il a découvert un escalier qui descend, s'enfonçant dans les entrailles de la terre. (Si les oligarques sont venus voir Andolphe pendant leur enquête, ce dernier leur aura fait répondre qu'il ne pouvait pas les recevoir, sa maladie étant fort contagieuse. Si ses pairs forcent l'entrée, ce qui ne serait guère courtois, il y a 2 chances sur 3 qu'Andolphe soit absent. S'ils le trouvent, il sera couché, et aucune sorte d'influence ne pourra le guérir, quelqu'en soit la puissance. A cette occasion, nos nobles seigneurs peuvent éventuellement découvrir le passage secret et l'escalier. Nous allons voir où il mène).

Pressés par les orcs, les survivants de la garnison se ruent dans l'escalier secret, et les derniers le referment sur la petite troupe. Nul doute que dans leur rage de détruire les orcs trouvent le passage, mais les aventuriers ont un moment de rémission. Il y a nombre de marches, mais au bout d'une dizaine de minutes, ils débouchent dans une étroite caverne.

Aucune lumière n'y luit. Au fil des salles, toutes plus ou moins de même volume, ils ne rencontrent âme qui vive. Arrivés à la dernière, ils seront cependant attaqués par une troupe de gnolls (MM1 page 41). Ces derniers, ouvriers travaillant à la construction du vaisseau spacio-temporel, ont pour ordre de neutraliser définitivement tout intrus. Ils savent qu'il n'y a d'autre issue à cette dernière caverne que le passage, bloqué



* **Oligarchie** : *Régime politique dans lequel la souveraineté appartient à un petit groupe de personnes, à une classe restreinte et privilégiée.*

RÊVE de DRAGON DE LUXE

MHERDE QUOÂH !

Tirage limité : cent exemplaires numérotés sur papier vergé, cousu, cachetés à la cire.

N.E.F : 78, rue de Bagnolet 75020 Paris

Je désire recevoir _____ exemplaire(s) de **"Rêve de Dragon de Luxe"**. (mherde quoâh !), au prix unitaire de 400 francs. Je joins à ma commande un chèque de _____ francs, libellé à l'ordre de : N.E.F. SARL.

Je vous prie de l'adresser à :

_____

_____

par la troupe aventuriers. Ils vont constater rapidement leur infériorité, mais ils n'ont pas d'autre choix que de mourir sur place ou de forcer le passage pour s'échapper.

Une fois la quarantaine de gnolls éliminés, les survivants vont pouvoir s'intéresser au décor qui les entoure. Dans un recoin de la caverne, brillant d'une fluorescence mauve, un étrange assemblage est tapi. Venant de cette étonnante construction, les oligarques et leur escorte entendront sortir de curieux vrombissements et halètements. Les MEGA reconnaîtront avec une quasi certitude un appareil spatio-temporel d'une conception loufoque, dont certains éléments leur paraîtront aussi mystérieux que d'autres leur sembleront désuets. Une porte est ouverte au dos de l'engin. Alors qu'ils sont en train d'examiner le vaisseau, Andolphe sortira par la porte et viendra vers les aventuriers. Il sera accompagné d'un curieux petit dragon voletant à ses côtés. Pour les MEGA, il ne fait aucun doute qu'ils sont en présence de l'envoyé de Nogard. Pour les oligarques, s'ils ont bien mené leur enquête, il sera évident qu'un lien est à faire entre la présence de cet être et les disparitions qui ont frappé la région. Quant à savoir quel est le rôle de Andolphe dans toute cette affaire, laissons les en juger eux-mêmes. La vérité sur tout celà vous sera dévoilée un peu plus loin.

Sa réaction et celle du Nogard dépendent surtout de celle des rescapés présents. Andolphe a l'intention de sortir du vaisseau spatio-temporel en bénéficiant de la protection maximum du cube. S'il ne parvient pas à leur faire croire son histoire, à savoir qu'il a capturé le dragonnet et qu'il espérait s'en servir pour reconstruire l'oligarchie, il n'hésitera plus à se servir de ses objets magiques offensifs, et de toutes les armes en sa possession. Si la situation tournait mal pour lui, il ne faut pas perdre de vue que les 2/3 des hommes qui accompagnent nos héros sont à lui, et qu'ils ne laisseront pas leur maître se faire massacrer, même par les oligarques et des hommes d'ailleurs sur-armés. L'être de Nogard ne restera pas neutre non plus, mais il faut considérer que, voyant des MEGA dans le groupe adverse, il peut penser que ses meilleures chances de retour sont de l'autre côté. Disons qu'il hésitera pendant 2 minutes, à 50/50. Dès qu'il se sera décidé pour une action, il soufflera sur ses adversaires, comptant que les différents attouchements, inévitables lors d'un combat, provoqueront suffisamment de désintégrations pour réduire conséquemment le nombre des adversaires. Profitez de cette séquence de massacre pour vous débarrasser des derniers hommes d'armes survivants. Ce sera alors le moment de faire survenir la troupe d'orcs.

Ces derniers ont fini par découvrir le passage, et sont descendus en exploration dans les cavernes. Ils parviennent dans la dernière salle alors que le combat, éventuel, s'achève (ou aurait dû s'achever s'il avait eu lieu). Devant leur nombre, et en fonction des pouvoirs qui leur resteront après le bataille, les oligarques n'auront pas d'autre possibilité que de se barricader dans le vaisseau spatio-temporel. Le Nogard les y encourage d'autant plus qu'il n'a qu'une envie : essayer l'engin. Une fois à bord, si on le laisse faire, il le conduira sur sa planète d'origine, où tous les personnages mourront, faute de protection adéquate et d'atmosphère respirable. Si les MEGA ont le bon sens de prendre la direction *DES* opérations en main, à eux de mener l'engin où il se doit.

Où le lecteur avide apprend tout de l'horrible machination

Les savants de Nogard ont, vous le savez, mis au point une machine qui met le transfert sans porte de transit à leur portée. Un volontaire a été envoyé avec succès, mais il n'est pas retourné à Nogard, et malgré leur réussite, les gens de Nogard sont un peu inquiets. Voici donc comment, du côté du volontaire, se sont déroulées les choses. 10 jours avant le début de cette aventure, la machine s'est rematérialisée dans un champ du village d'Hagenie, près de la citadelle d'Andolphe. La machine étant, comme son occupant, constituée d'anti-matière, elle se désintégra dès qu'elle fut en contact avec le sol de matière positive de la planète. Par chance pour le volontaire, la matière inerte positive ne se désintègre qu'en présence d'anti-matière inerte elle aussi. Il ne subit donc pas le même sort que sa machine. Cependant, la déflagration due à la désintégration fut entendue de loin, et Andolphe, noble guerrier versé dans certains arts occultes, se rendit seul sur les lieux pour examiner un phénomène dans lequel il pensait voir un fait extraordinaire pouvant servir ses desseins.

Arrivé sur les lieux de l'accident, il rencontra le dragonnet. Les pouvoirs télépathiques de ce dernier les sauvèrent tous deux. L'habitant de Nogard avait eu le temps de tirer les conclusions de sa mésaventure, et il prévint l'homme qui s'approchait du danger mortel que représenterait tout contact entre lui et un quelconque être vivant de la planète.

Andolphe, en homme de science, écouta avec attention, et en tira nombre de conclusions tortueuses et malsaines. Depuis le jour maudit où ce groupe de reitres, nobles mercenaires et coureurs de chemins, vint s'abattre sur le duché d'Arepo, tuant le duc et sa famille (il pratiquait à peine la magie noire), et instaurant cette maudite oligarchie, l'ancien baron Andolphe rêvait de vengeance. Il promit donc au Nogard de l'aider à reconstruire une machine à l'aide de puissantes invocations, en échange de menus services. Il ne demanda pas moins, en fait, que la désintégration systématique et aveugle de tout ce qui rattachait les « oligarques » au duché.

Le souffle du Nogard, il faut vous le dire, a un pouvoir particulier. Pour bien comprendre, il faut d'abord avoir assimilé les principes de matière et d'anti-matière exposé plus loin. Sachez seulement qu'en soufflant sur un être ou une chose, le Nogard provoque une modification totale de sa structure moléculaire. La matière est ainsi transformée en anti-matière, l'inverse n'étant pas vrai. La matière étant transmutée en son opposé, mais toujours en contact avec de la matière positive, il s'ensuit une désintégration et une déflagration dont les modalités et conséquences sont expliquées au § : *où. On apprend les principes élémentaires de l'anti-matière.*

Le Nogard, que toutes ces subtilités politiques déroutèrent et pour qui la vie humaine a autant d'importance que celle d'une fourmi pour nous, adhéra au plan d'Andolphe. Suivit ce que l'on sait, les désintégrations en série, les disparitions inexpliquées, les détonations.

La disparition du temple est une commande spéciale d'Andolphe, et il a fallu au petit dragon une grande concentration et une profonde inspiration pour réaliser ce tour de force. L'ennui, c'est qu'y étant parvenu, la colère des oligarques a été complètement éveillée. Il faut parier que la découverte de la vérité ne se sera pas trop fait attendre.

Où on apprend les principes élémentaires de l'anti-matière

Dans ce scénario, nous partons du principe, scientifiquement inexact, que l'anti-matière mise en contact avec de la matière se désintègre, mais seulement pour une masse égale. Si deux objets de masses différentes, et de matière opposée, en venaient à se toucher, seul le moins « lourd » serait intégralement annihilé, l'autre ne l'étant qu'en partie. D'autre part, le second principe, tout aussi scientifiquement inexact, est que l'anti-matière « inerte », peut se désintégrer que si elle est mise en contact avec la matière « inerte », et l'anti-matière « alerte » (organismes vivants) qu'en présence de matière « alerte ». Un être constitué de matière ne se désintègrera donc pas si l'anti-matière qu'il touche est inerte.

Où tout est dit sur la façon de faire jouer MEGA et AD&D en même temps

Si vous tentez l'expérience du jeu double, vous aurez un problème lors de la rencontre entre les personnages de MEGA et le monde d'AD&D. Au test, il est apparu que le mieux était de convertir les personnages de MEGA aux règles d'AD&D. Aussi regrettable que celà soit, ça reste la seule solution jouable.

Les armes des MEGA seront considérées, dès la rencontre comme des objets magiques. La victime d'une de ces armes doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique, ou perdre.... la vie. Contre le fusil à plasma, c'est un jet de sauvegarde contre la désintégration qu'il faut réussir. En cas d'échec, il ne restera *rien* de la victime.

Les caractéristiques des MEGA doivent elles aussi être changées, converties. La Dextérité sera obtenue en faisant la moyenne de Décision + Réflexe. On multiplie ensuite le résultat par 3/4, comme pour toutes les autres caractéristiques. La Constitution est donnée par la Vitalité sur 3/4. Les niveaux des MEGA, en termes de combat d'AD&D, seront équivalents à leur attaque (Force + Reflexe) - 10.

Epilogue

Embarqué dans le vaisseau spatio-temporel à destination de MEGACITY, la petite troupe d'aventuriers arrivera sans encombre, malgré l'appareil rudimentaire. Il faut cependant noter que ce ne sera possible que si MEGA d'une part, (techniciens capables de piloter ce type d'engin) et aventuriers de médiéval-fantastique (ou au moins un magicien parmi eux, pour assumer la partie magique du tableau de bord) sont prêts à collaborer, ou simplement réunis dans le vaisseau, sinon cette épilogue ne pourra avoir lieu. Le vaisseau restera bloqué au fond de la caverne et subira l'assaut des orcs, avec les conséquences inéluctables dont on se doute. Arrivés à MEGACITY, ils apprendront qu'une porte de transit a été créée sur la planète de l'oligarchie d'Arepo, et que les personnages originaires de cet espace temps se doivent d'y retourner. Chacun d'entre eux sera accompagné d'un MEGA qui lui fera franchir le passage. Sur place, si les aventuriers d'AD&D tentent un vol, ils se rendront rapidement compte qu'ils ne peuvent espérer « emprunter » quelque chose de plus conséquent qu'un paralysant. Celà leur laissera toujours un bon souvenir. Quelques jours plus tard, ils sont ramenés sur leur planète d'origine, *mais la suite est une autre histoire...*

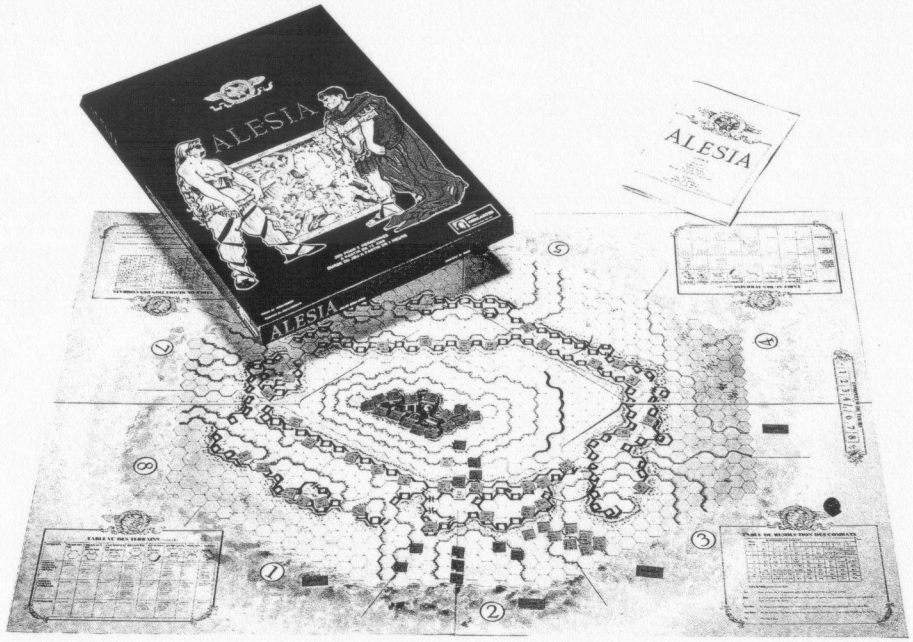
Caractéristiques de l'oligarque Andolphe ;

Guerrier humain, neuvième niveau. CA 7 (5 avec le bouclier). For : 16. Int : 15. Sag : 12. Cons : 17. Dext : 16. Cha :15. PdV : 90. Alignement Neutre-Chaotique (tendance mauvaise). Possession : Anneau de protection +1. Bouclier +1. Dague +2. Epée +3. Scroll de magicien contenant 3 sorts : 1 du 4e niv, 1 du 5e, 1 du 7e. 1 « wand of illusion » (15 charges). 1 cube de force, possédant 15 charges. Ce cube, à la suite d'une erreur de fabrication de l'usine « Jhâ-Paunaise », n'a pas bénéficié de la fonction « Régénération ».

Marc Laperlier et Pierre Lejoyeux

IMPRIMERIE S.A.I.T. Z.I. 78190 TRAPPES — Printed in France — n° 8600784

ALESIA



Comment 40 000 romains seulement ont-ils pu battre près de 250 000 gaulois et obtenir la reddition de Vercingétorix au cours de la si célèbre bataille d'Alésia en 52 av. J.-C. ?
Vous le comprendrez en jouant à ALESIA, un jeu de simulation historique de conception et de présentation nouvelle dont les règles claires et les notes historiques passionnantes sont conçues pour vous plonger, dans les meilleures conditions de confort d'utilisation, au cœur même de la bataille.

ALESIA, un jeu prestigieux comprenant :

165 pions cartonnés prédécoupés, une carte en carton fort de 70 x 100 cm, un livret de règles, un dé et des casiers de rangement

JEUX DESCARTES **En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.**

Veuillez m'envoyer _____ exemplaire(s) du jeu ALESIA au prix de 259 Frs franco l'un.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de _____ F à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.

Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.