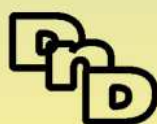
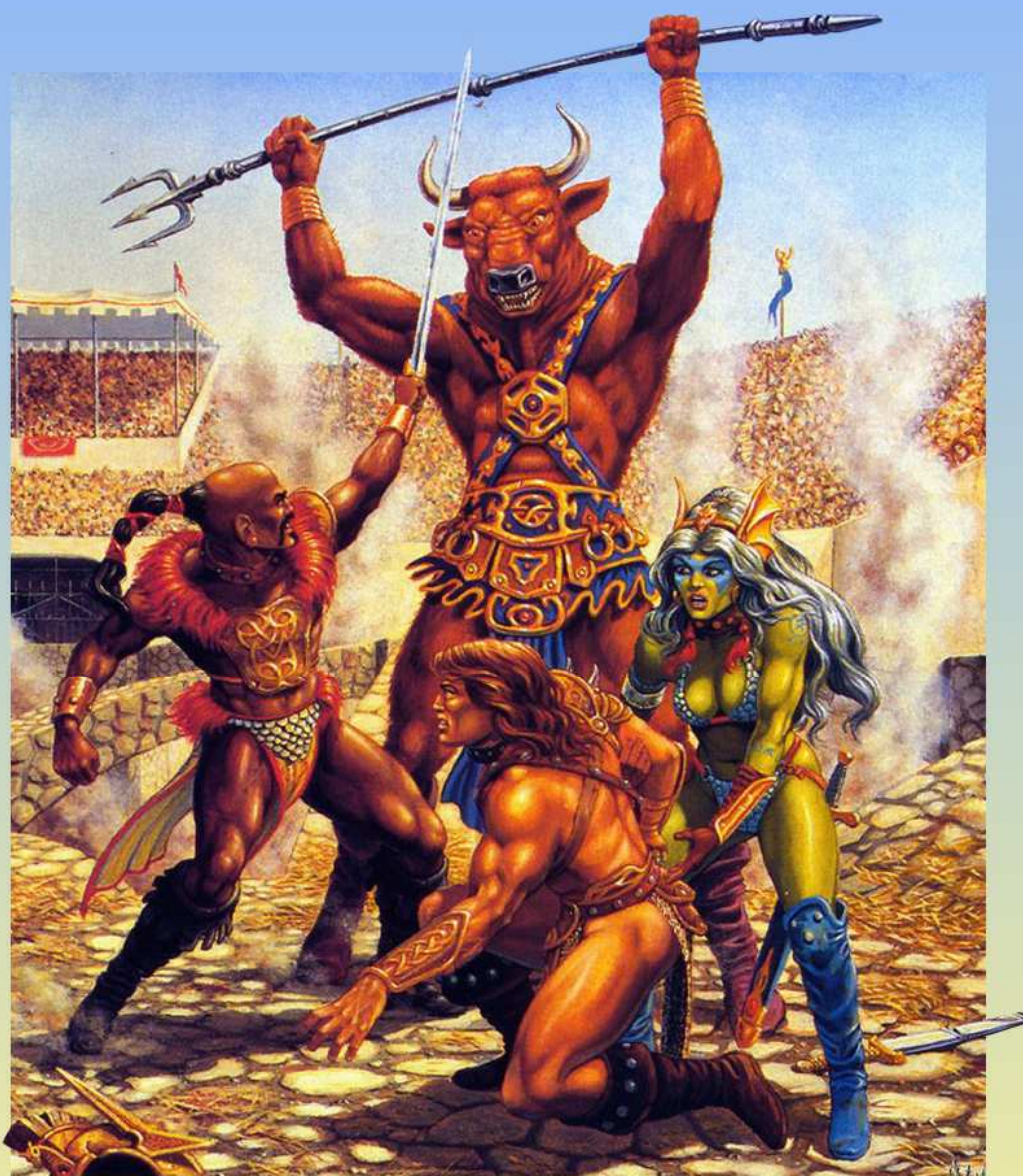


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# LES JEUX DE L'ARÈNE



# LES JEUX DE L'ARENE

## SCENARIO POUR 1 A 20 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-4

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

Ce scénario utilise les nouveaux personnages de Gianni Vacca que vous pouvez découvrir dans "Devine qui vient dîner ce soir..." (En bas du document : note de DnD). 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.

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 porte-torches 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 avant 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 Helldrum, 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 Helldrum, 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 Helldrum 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 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 DM, 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 gracier 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:

- 05 % 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 marbrer 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 scarabées de tous poils, les crapauds géants... Un lizart 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 (imposante !). 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 (draf 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 sécutors présents, certains seront du 6e niveau, et interviendront le cas échéant, par exemple pour occire un perdant non gracié 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° 7) !

Casus Belli N° 9 - juin-juillet 1982  
François Marcela-Froideval & Didier Guiserix  
Image de couverture : Larry Elmore  
Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013

## **ANNEXES :**

### **Les Gladiateurs par Gianni Vacca**

Casus Belli N° 09 - 1982

#### **LE RETIAIRE**

A.C:10

Mouvement: 48"

Dé de vie: 2

Armes: trident et filet (voir ci-dessous).

Alignement: NC (CN).

#### **LE SECUTOR**

A.C: 2

Mouvement: 12"

Dé de vie: 2

Arme: épée courte

Alignement: NM (NE)

#### **LE SAMNITE**

A.C: 7

Mouvement: 24"

Dé de vie: 2

Arme: épieu (spear)

Alignement: NC (CN)

#### **LE MIRMILLON**

A.C: 9

Mouvement: 24"

Dé de vie: 2

Arme: épée courte

Alignement: NM (NE)



## LE MYRMIDON

A.C: 7

Mouvement: 24"

Dé de vie: 2

Arme: épée courte

Alignement: NC (CN)

## LE THRACE

Mouvement: 48"

Dé de vie: 2

Arme : cimenterre (scimeter)

Alignement : NC (CN)



Ce sont les principaux types de gladiateurs qui se battent dans les cirques et amphithéâtres romains.

Le rétiaire n'avait ni armure, ni bouclier, ni casque, mais il tient un énorme filet pour immobiliser et faire tomber son adversaire. Dans le jeu, le rétiaire peut lancer son filet une fois tous les deux rounds. L'adversaire tombera sur un score requis pour toucher A.C. 9 ; il sera désarmé sur score requis pour toucher A.C. 5.

Le mirmillon a un casque (helmet, small) et un bouclier (normal-sized shield).

Le sécutor remplace le gladiateur qui est mort au cours d'un combat ; il porte une armure de fer (plate mail), un bouclier (shield, large) et un heaume (helmet, great) sur la tête.

Les Romains aimaient beaucoup les combats de nains, qu'ils appelaient "myrmidons" par dérision: en effet, les myrmidons sont un peuple grec de petite taille. Ces gladiateurs ont une armure de cuir (leather armor) et un écu (shield, small).

Les gladiateurs portant un épéu, une armure de cuir et un casque avec des cornes ou un cimier dessus (helmet, small) sont appelés "samnites" car ce peuple s'était ainsi équipé lors des guerres latino-samnites.

De même, ceux ayant une chlamyde (vêtement sans manches), un cimenterre et une pelta (petit bouclier en forme de croissant = shield, small, wooden) étaient appelés "thraces" en raison de leur ressemblance avec les fantassins thraces.

Le D.M. pourra employer les gladiateurs comme monstres ou comme "henchmen". Je ne le conseille que pour les donjons couvrant une époque allant du 50 avant J.-C. au 300 après J.-C.

Tous les personnages décrits ici ont été adressés par Gianni Vacca de Colomiers (Haute-Garonne).

PLANS:

