

Il est recommandé au D.M. de lire soigneusement tout le module avant de le faire jouer. Pour jouer munissez-vous de dés à 4 faces, à 6 faces, à 8 faces, à 12 faces et du Player Handbook, du Monster Manual, et du Dungeon Master Guide de T.S.R. Ce donjon est environ du 3^e niveau.



La pyramide oubliée

LORSQUE vos aventuriers, progressant dans le désert, arriveront au milieu de cette vallée encaissée et sinistre où hurle le vent au travers des rocs et des tombes déchiquetées, vous pourrez leur faire remarquer s'ils ne s'en étaient déjà aperçus eux-mêmes qu'ils viennent de pénétrer dans la vallée de la mort où git le Pharaon dans sa

pyramide oubliée, longtemps cherché par de nombreux pillards qui, curieusement, jamais ne revinrent et dont l'on dit qu'ils errent encore entre les tombes déchiquetées afin d'expié leur sacrilège. Tandis que vos aventuriers exploreront la vallée de la mort afin de trouver la pyramide, il sera bon que, de temps en temps, vous tiriez sur notre table

spéciale afin de voir quels sont les morts vivants qu'ils peuvent rencontrer. Si vous vous apercevez que le mort vivant est trop puissant pour le groupe, n'oubliez pas, qu'à part les vampires, les autres sont relativement lents et qu'il est bon parfois d'apprendre à vos joueurs les vertus salvatrices de la peur et de la fuite.

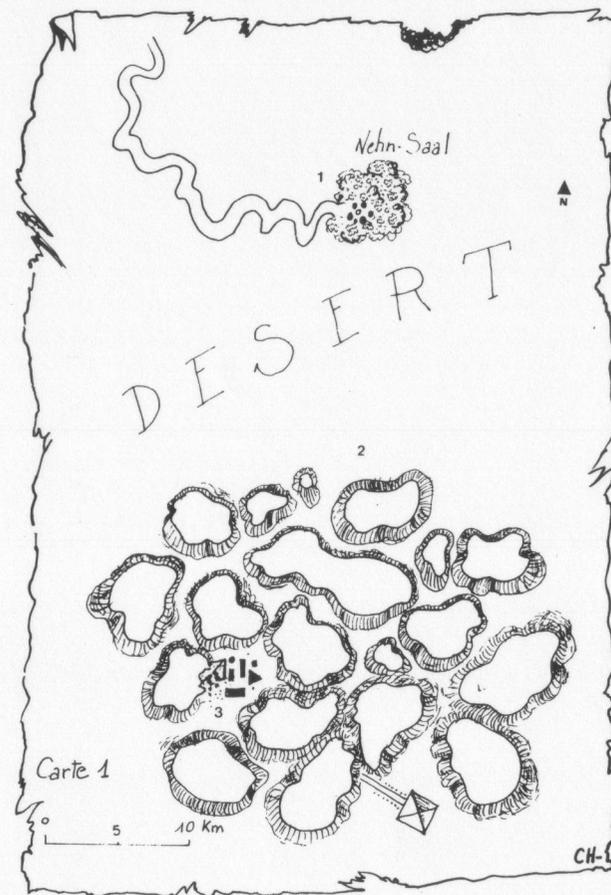
CARTE 1

1. Nehn-Saal est le dernier village humain avant le désert. Au milieu d'une oasis précaire, les huttes de terre entourent l'unique puits. Si les aventuriers questionnent les quelques villageois qui oseront les approcher, ils n'auront pas plus de renseignements que ceux recueillis à leur départ de la grande ville de Gahnaï : "A deux jours de chameau de Nehn-Saal, le désert s'infiltré entre les hauts plateaux surgissant du sol comme les vestiges de colonnes titanesques. Là, le sable est rouge et des vents hurlants soulèvent d'incessants tourbillons cinglant au creux des ravins ténébreux. Là, entre deux plateaux, doit se trouver la dernière demeure d'un roi oublié, maître de ce pays, en des temps où la terre était riche et féconde".

Note. — Dans l'oasis, les aventuriers ne trouveront que de l'eau et des vivres. Ils devront s'être équipés, pour le reste, au début de la partie, alors qu'ils sont sensés être à Gahnaï, grande ville de type égyptien, au bord d'un fleuve, bien pourvue en matériels, mais par contre dont les temples sont uniquement voués aux divinités égyptiennes (voir *Deities and Demi-God*, de TSR).

2. Les hauts plateaux. Leur flanc d'éboulis sont verticaux à partir du premier tiers de leur hauteur totale (environ 400 à 500 m) et ne peuvent être escaladés. Un observateur volant à 700-800 m pourrait éventuellement repérer deux "clairières" dans ce labyrinthe, là où se trouvent le tombeau et la ville morte. Des rafales de sable cinglent le visage des hommes et des bêtes et pénètrent dans les armures. La visibilité se réduit à quelques dizaines de mètres, hormis vers midi lorsque le soleil pénètre au fond des ravins, et les nuits claires où le vent tombe.

3. Les ruines d'une cité dépassent, par endroits, du sable rouge. Seule, la toiture d'un temple résiste encore au temps. La montagne s'est effondrée sur une pyramide construite contre son flanc, et en a éventré les parois ; un trou béant et obscur s'enfonce à l'intérieur. On n'y trouvera que quelques couloirs effondrés et des salles noyées sous le sable (tirer, sur la table, les monstres errants).



CARTE 2 : Plan des lieux.

Une longue allée bordée de sphinx conduit à la pyramide.

1. Une porte de pierre est encadrée par deux statues à l'effigie d'Anubis. Il faudra une force combinée de 60* ou un "knock" pour l'ouvrir.

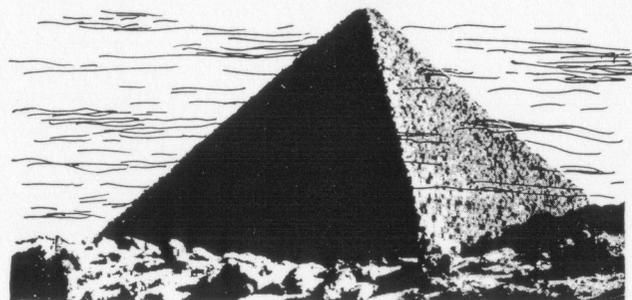
2. Un couloir obscur décoré de hiéroglyphes. Au fond, on distingue une porte. Une trappe de 5 m de long, au milieu du couloir (sur toute la largeur) s'ouvrira alors que le premier profanateur en atteindra presque l'extrémité. Les victimes du piège tomberont au fond du puits, 6 m plus bas (dégât 1 à 6). Au fond du puits, une des parois est décorée d'inscriptions. C'est en fait, une petite porte qui s'ouvre sur un couloir (vers 5). Si la porte reste ouverte plus de sept minutes, le bloc de pierre de 20 tonnes (P) tombe soudain et définitivement au fond du puits, bloquant l'issue.

* C'est-à-dire que la somme des forces des personnages participant à l'effort doit être d'au moins 60.

3. Une porte verrouillée donne sur une pièce vide.

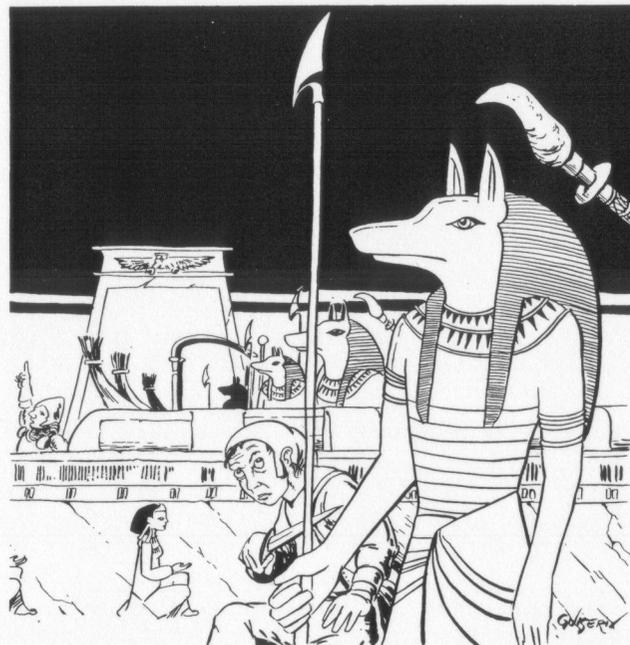
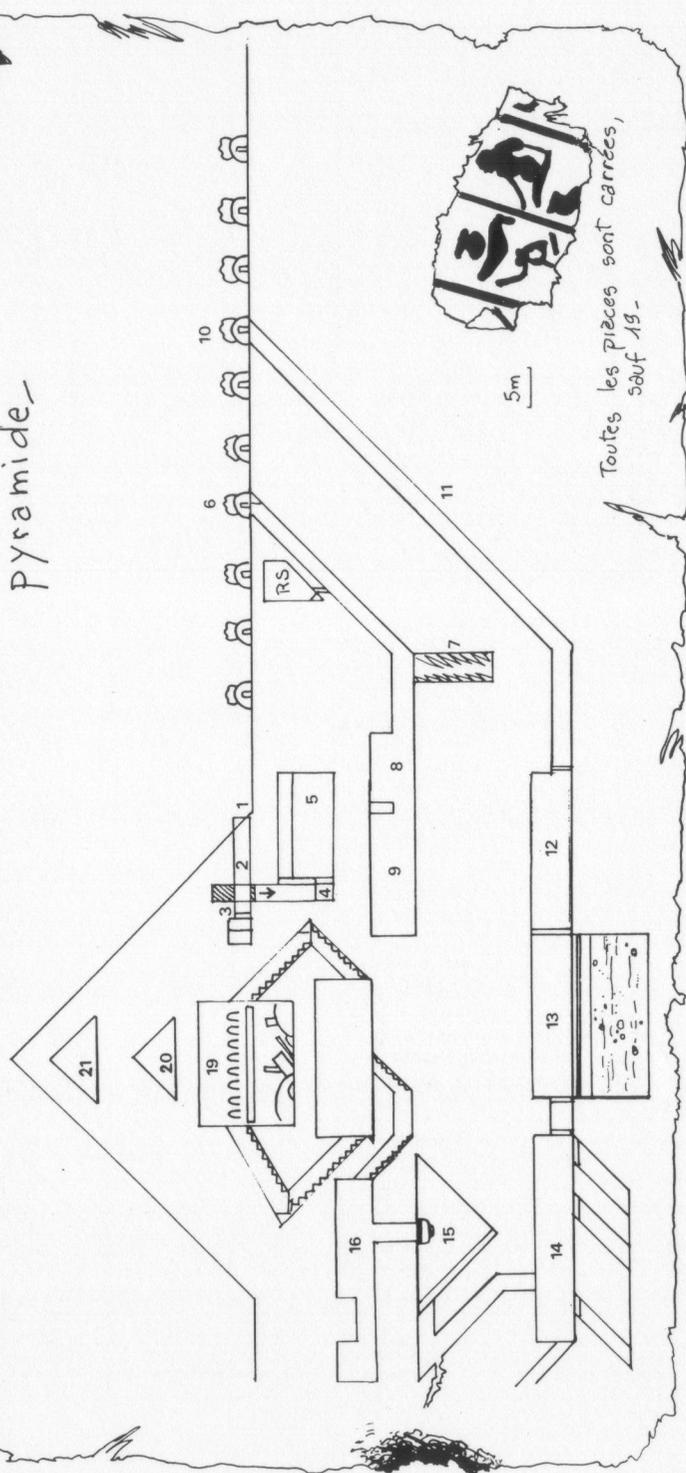
4. Couloir.

5. Fermée par une porte verrouillée, une



Carte 2

- Plan de la
pyramide -



grande pièce sans décoration, mais où s'entassent d'innombrables objets précieux brillant de tout leur or (en fait du plaqué !), des statues, des coffres de pièces (fools gold), des barques couvertes de bijoux (bref, tout ça ne vaut pas grand chose). Un lit d'or à balda-

quin (en toc, comme le reste) abrite un sarcophage fermé portant le hiéroglyphe "protection" (D et 1/2 G p. 56). Le fait de l'ouvrir, en dehors de révéler son vide intérieur, déclenche la descente silencieuse du plafond qui écrase toute chose présente dans la pièce en deux segments (ainsi que la chute de la pierre P). Une cavité dans le plafond épargne le sarcophage, mais le bloque.

TABLE DE RENCONTRE AUTOUR DE LA VILLE MORTE

Tirer sur cette table :

— La nuit : 3 fois.

— Le jour : seulement si les aventuriers fouillent des tombes ou des grottes. Une fois toutes les trois explorations.

N.B. — La fuite est parfois salutaire.

SQUELETTE	01-19
ZOMBIE	20-39
GHOUL	40-59
GHAÏST	60-69
MUMMY	70-79
FILS DE KYUSS	80-89
SHADOW	90-94
SPECTRE	95
VAMPIRE	96
WIGHT	97-98
WRAITH	99
LICH	100

6-7. Le 4^e sphinx (rangée de droite en partant de la pyramide) dissimule un passage secret. La pente est raide et tout personnage en armure ou pesant plus de 90 kg a 50 % de chance de glisser jusqu'en bas, le choc défonçant alors le fragile plancher et précipitant la victime sur les pieux du puits 7, dégât 3 à 18. Les pieux dirigés vers le bas gênent la remontée du personnage et peuvent causer 1 à 4 points supplémentaires par mètre si les aventuriers s'y prennent mal (à l'appréciation du D.M.).

8. Une antichambre très poussiéreuse. Des monceaux d'étoffes se sont décomposés là ; chaque mouvement soulève des nuages de fibres anciennes. En trois rounds, la pièce devient irrespirable. Si les aventuriers cessent de bouger, la poussière retombe. S'ils continuent à remuer, l'atmosphère saturée de poussière s'enflammera à la moindre flamme non protégée (torche), transformant la pièce en brasier durant un round (1 mn). Dégât 2-12. Après quoi, par manque d'air le feu s'asphyxiera, et les survivants de même en deux minutes.

9. Grande salle fermée par un passage secret. Au centre, un sarcophage de bois sur lequel est peint un visage de princesse. Sur le mur du fond, une statue de métal d'Isis, à l'air sévère. Sur son front, un diadème porte une pierre brillante (valeur 1 000 GP) qui a 70% de chance d'éclater en fragments si on la descelle. La princesse, à l'intérieur du sarcophage, embaumée par un prêtre négligent, s'est transformée en une mélasse pestilentielle d'où n'émergent que quelques bouts d'os. Les personnages, ratant leur "saving throw" s'enfuient en hurlant. En fouillant dans la masse semi-liquide de putréfaction, on pourra trouver un bracelet d'or de 1 000 GP et une ankh (?). Trois minutes après l'ouverture du sarcophage, le réservoir de sable (RS) s'ouvrira, rendant la pente dangereuse (25 % de chance de chute en plus, soit 75 % pour un personnage chargé (tirer tous les trois mètres). Le couloir sera complètement bloqué en trois minutes (ou cinq si le piège 7 est ouvert car le sable s'y écoule). Face à la statue, un sarcophage plus grand est fixé au mur. Dès qu'on commence à l'ouvrir, une lame double tranchera de bas en haut tout ce qui se trouve devant l'ouverture à moins d'1 m 50.

DDégâts :

AC : 10 à 5 : fendu en deux.

5 à 2 : 60 Hp.

2 à 0 : 30 Hp.

— 1 : 20 Hp.

— 2 : 10 Hp.

— 3 : 0.

La lame se dédouble ensuite et redescend frapper sur les côtés (voir croquis) jusqu'au ras du mur, à 1,50 m.

Dégâts :

+ 6 au toucher (dus à la force).

Domages : 30 Hp.

Tirer un dé à 6 pour l'endroit touché.

10. Le 7^e sphinx (rangée de droite en partant de la pyramide) renferme un accès secret situé à l'arrière de la statue. Ce passage restera ouvert un round (1 mn) puis se refermera pour deux heures au moins avant de pouvoir fonctionner de nouveau.

11. Un grand couloir s'enfoncé brutalement pendant une cinquantaine de mètres. Au bout, une porte verrouillée.

12. Des blocs de pierre "traînent" dans cette grande salle nue, certains sur des rondins qui permettent de les déplacer. Au fond, une porte scellée (pas de système d'ouverture, un "knock" ne peut l'ouvrir). Seul système pour passer : une force conjuguée de 50 faisant rouler le plus gros bloc sur les rondins, peut, avec l'élan, défoncer la "porte". 60 % de chance que l'élan de la pierre franchisse la porte et brise la poutre de la salle 13.

Dans ce cas les éclaboussures d'acide causeront de 3 à 30 Hp pour tout personnage à moins de 5 m, et la vague qui suivra causera,

LA GRAINE INCONNUE

A la moindre trace d'humidité, la graine reprend vie et lance de minuscules racines vers la plus proche source d'eau, gourdée ou bien "animal". Cette phase lui prend environ trois heures. La pénétration de ces fines radicelles (aussi dures que de l'acier) sous la peau, peut éventuellement causer de petites démanaisons.

Une fois "arrosée", la plante tissera autour de son support, un fin roseau de fils-racines "lâches" qui se resserreront (après une heure), brutalement, tandis que d'autres racines s'enfonceront solidement dans le sol ou dans les interstices des pierres. Un personnage sera alors ligoté et perdra 1 à 4 HP par round, tandis que la plante continuera à sonder autour d'elle avec ses racines tout en grandissant. Son aspect sera alors une boule duveteuse de fils vaporeux et ondulant au vent.

Une victime lui suffit à atteindre 3 m de diamètre. Après quoi, sa croissance est négligeable, à moins qu'elle ne soit près d'un point d'eau, auquel cas, elle peut lentement atteindre 50 m de diamètre. Elle peut se servir des vents pour se



déplacer vers une proie ou un point d'eau proche (5 % de chances, par round, de l'atteindre).

AC : (des fils/racines) : 1.

— Vulnérable au feu (une vraie torche) et aux acides.

— A 3 m de ø : 35 HP détruisent les fils, 5 HP détruisent la graine centrale (monstre à 5 HD).

Si la graine n'est pas détruite, elle régénère une plante comme déjà décrit.

PHARAON

Classe d'armure (AC) : 0.

Mouvement : 12".

Dés de vie (HD) : 8 (il combat comme un monstre du 8^e niveau).

Points de vie (HP) : 60.

Attaque spéciale : *fear*.

Défenses spéciales :

- touché seulement par arme magique ;
- absorbe 30 niveaux de sortilèges avant d'en ressentir les effets ;
- résistance au feu ;
- les yeux de son masque mortuaire lancent des rayons de *slow* (voir ce sort).

Traiter pour le reste comme une momie d'intelligence *high*.

CENTIPEDES (20). (CENTIPEDES. GEANTS. M.M. p. 14).

Classe d'armure (AC) : 9.

Mouvement : 15".

Dés de vie (HD) : 1/4.

Points de vie (HP) : 2.

Domage/attaque : 0.

Attaque spéciale : poison.

SQUELETTES (21). (SKELETON. M.M. p. 87)

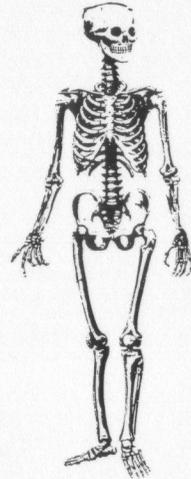
Classe d'armure (A.C.) : 7.

Mouvement : 1".

Dés de vie (HD) : 3.

Points de vie : 12.

Domage/attaque : 1-6.



elle, de 3 à 18 supplémentaires pour tout le monde.

13. Pièce totalement vide hormis une poutre d'environ 20 cm de large traversant au-dessus d'une piscine profonde (remplie d'acide). Tirer sous la dextérité : chute = 4-40 Hp de dégât par round. Au bout, une porte verrouillée.

14. Une longue salle pourvue d'un autel. Sur les murs, sont représentés divers dieux égyptiens. Quatre passages secrets s'ouvrent sur des culs-de-sac. Seul, un cinquième, dans le plafond, accède salle 15. Pour l'atteindre et l'ouvrir, il faut monter sur l'autel et disposer encore d'un support d'au moins 2 m de haut (de l'autel au plafond : 3,50 m). Dans le passage, des barreaux taillés dans la pierre aident l'escalade. Une fissure dans ce passage a permis à une vingtaine de centipèdes de venir nicher là, et ils seront fort contrariés de tomber sur les aventuriers dès l'ouverture du passage !

15. Le passage, décoré d'hieroglyphes dessinés à l'envers, donne sur une salle pyramidale, elle aussi tête en bas. Au centre du "sol", à 10 m au-dessus de la pointe de cette pyramide, un sarcophage. Un "knock" ou un voleur pourront l'ouvrir, libérant une échelle de corde (qui cassera sous un poids supérieur à 120 kg). Elle mène vers 16.

16. Salle vide. Une porte donne sur 17 et un passage secret vers 18.



17. Une pièce, très sèche. Au centre, une petite pyramide de bois précieux est posée sur une petite table. En soulevant l'objet, on découvre une graine de la taille d'une noisette (voir ses propriétés fiche "monstres").

18. Un passage, garni de marches, mène à une pièce d'aspect étrange. De nombreux cordages traversent la pièce, sortant d'ornières muraux vers d'autres dans le mur

opposé, entre le sol et le plafond. Certains sont reliés à des leviers ou à des roues. Si les aventuriers manipulent des leviers (il en a 20), tirer un dé à 20 pour voir le résultat :

— 01-03 : les cordes se tendent et résistent. Si le (les) manipulateur (s) insiste, la corde cède, fouettant tout ce qui est à moins de 3 m du manipulateur. Dégât 1 à 6.

— 04-12 : pas d'effet apparent.

— 13-14 : pas d'effet apparent. En fait, la poutre salle 13 rentre dans le mur. Tourner le même levier à l'inverse la fera réapparaître en place.

— 15-18 : un levier qui, une fois basculé, entraîne la remontée de la pierre P et du plafond de la salle 5.

— 19-20 : ce mouvement annule les effets des autres leviers ; plus rien ne se passe.

Un passage se sépare en deux couloirs aboutissant face à face dans la salle 19.

19. Une salle ronde, entourée d'alcôves. Chacune abrite un squelette vêtu d'une toge de prêtre. Chacun d'eux possède un fin dard d'or. Les deux entrées se font face. Si une moitié de la pièce supporte 3 (ou plus) personnes que l'autre moitié, tout le sol basculera soudain, précipitant tout le monde à 10 m plus bas où les victimes auront 30 % de chance d'être écrasées par l'un des mécanismes hydrauliques (dégât 6 à 36). Pas d'autre moyen de rouvrir que de se tenir à 3 sur

une moitié de la pièce avec toutes les précautions nécessaires. (Des reliefs permettent d'attacher des cordes). Les 21 squelettes attaqueront dès que l'on touchera l'un d'eux. Ils tomberont dans le piège si les aventuriers le déclenchent mais leur poids est négligeable et ne jouera pas pour ce déclenchement. Un mécanisme, dissimulé dans une alcôve, découvre un étroit couloir menant à 20.

20. Une salle pyramidale. Au centre, un sarcophage magnifique entouré de tout ce dont un pharaon s'entoure pour son dernier voyage vers l'éternité. Pas moins de 13 embarcations disposées éventail autour de la tête du sarcophage, toutes chargées de bijoux et de sculptures fines, avec à l'arrière une effigie d'Anubis, en bois peint, barrant chaque embarcation, l'air hautain. D'autres trésors, or en parure ou armes, bijoux, s'entassent en vrac sur le sol. Le bas d'un squelette est appuyé contre le sarcophage. Tout l'or et la pacotille de cette salle sont du même toc que ceux de la pièce 9 et valent bien 10 GP à la tonne, pas plus ! Si l'on essaie d'ouvrir le sarcophage, les yeux des Anubis (hormis celui du centre) projeteront un faisceau de rayons violets sur le cercueil. Toute personne, à moins d'un mètre du sarcophage, sera happée dans un halo et semblera absorbée par la lumière. L'effet est celui d'un changement de phase (cf. *phase spider*) mais les victimes seront incapables de se diriger et réapparaîtront (sur un dé à 12) :

— 1-6 à 10 km de la pyramide, au ras du sol.

— 9-10 en haut d'un plateau qui donne le désert.

— 11 à l'intérieur d'un mur : mort immédiate.

— 12 le personnage reste bloqué en phase.

Le bateau central possède des rames. Un personnage ramant, disparaît progressivement et est téléporté salle 21, salle identique à 20, et le rameur a l'impression que ce sont ses compagnons qui disparaissent lentement. Les spectateurs voient l'embarcation s'enfoncer dans une obscurité étoilée de constellations inconnues. Cesser de ramer, même un instant, rompt le processus. Le rameur est alors rivié à son siège, à ses rames, et le bateau "coule" dans la pierre du sol, agitée de remous. Le "nafrage" de plus de la moitié des bateaux, émetteurs ou récepteurs interdit toute communication entre 20 et 21. Dans le sarcophage, une momie (attaquera immédiatement).

21. Le tombeau. Cette pièce est semblable à 20, mais tout est ici d'or véritable. Quelques minutes après l'apparition du premier aventurier dans la pièce, le sarcophage s'ouvrira de lui-même livrant passage au maître des lieux tandis que les Anubis de bois s'animeront et iront au combat. Ils se battent comme des morts vivants, mais l'eau bénite leur est inoffensive, par contre les dégâts du feu leur sont fatals. La pièce contient, sous forme transportable, environ 10 000 GP en gemmes et perles géantes.

et complétez votre collection en commandant les numéros déjà parus

1 *Panzer Gruppe Guderian. Diplomatie : une excellente introduction. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir. Etc.*

2 *D & D : un tour d'horizon des règles. Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo. Et le module, niveau 2 à 4.*

3 *Les dernières batailles de Napoléon. Great war in the East. Le module. Conseils au Dungeon Masters. Diplomacy. Fleurus.*

4 *Battle for Stalingrad / Streets of Stalingrad. Des jeux pour "découvrir" le wargame. Rommel. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc.*

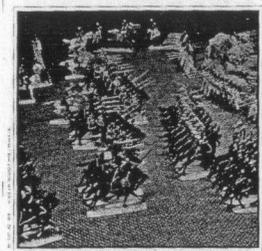
5 *Air Assault on Crete. Trois jours Diplomacy. Iéna et Austerlitz. Chevalry and Sorcery. Feuille de personnage. Module de niveau 8.*

6 *Squad Leader : chap. 1. Les Dipzines. Malte. The Longest Day. Module niv. 3. Conseils Club. Le Samourai...*

Bimestriel N° 7 Mars-Avril 82

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



Wargames, Jeux de Rôle, Diplomatie...

7 *Jeux Napoléoniens. Figures. Premier Scénario Squad Leader. Le Samourai. Module 8^e niveau. etc.*

Je désire commander :

....exemplaires du n°.....exemplaires du n°.....
exemplaires du n°.....exemplaires du n°.....
exemplaires du n°.....exemplaires du n°.....
exemplaires du n°.....exemplaires du n°.....

Je joins 10 F par numéro commandé, par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre à l'ordre de CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Signature obligatoire :