

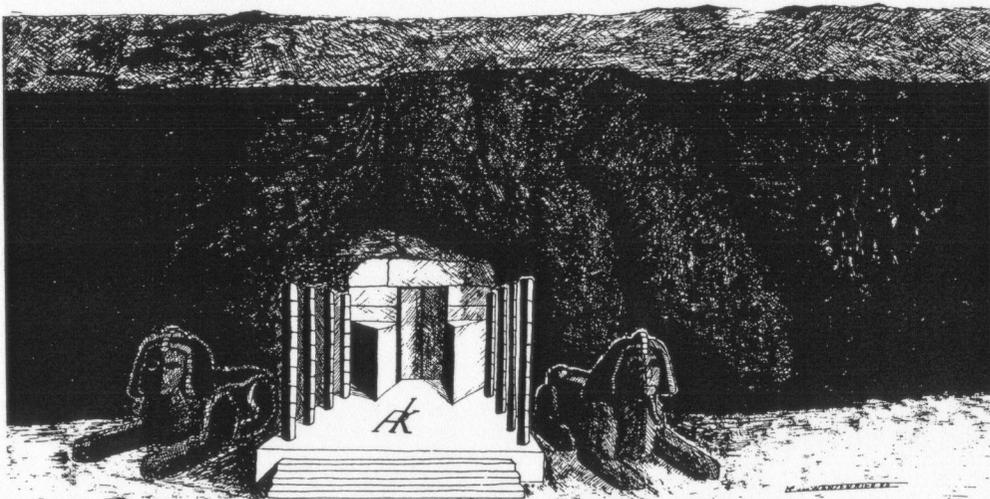
A partir du numéro 2, et dans chaque numéro, vous trouverez un mini-module de donjon ; ce premier module, idéal pour débutants de niveau un, deux ou trois, est aussi une excellente initiation pour un maître de donjon débutant.

Dans un tel type de donjon, le maître de donjon n'aura plus qu'à suivre, les indications du plan et du texte. Ces informations lui fourniront toutes les indications nécessaires quant au contenu des pièces, de la position des monstres et de leurs caractéristiques.

Cependant, il est possible et même conseillé, de greffer une légende de votre crû, ainsi que des extérieurs à ce donjon, ce qui vous permettra de donner aux joueurs une aventure cohérente. Il est recommandé aux maîtres de donjon de lire soigneusement le module avant de le faire jouer.

Pour jouer, munissez-vous de dés à 6 faces, 20 faces, 10 faces, 8 faces, 12 faces et 4 faces, du « *Player handbook* » de TSR et du « *Monster manual* » de TSR.

Le Château des Sphinx



1. Lorsque les aventuriers arrivent en vue de la falaise taillée dans le roc, ils peuvent voir une immense porte donnant sur une vaste esplanade entourée de colonnes ; sur la dalle est gravé le monogramme PK. De part et d'autre de l'esplanade se dresse deux sphinx.

Un escalier de trois marches mène à l'esplanade. Entre les pattes des deux sphinx se trouvent à chaque fois deux gardes :

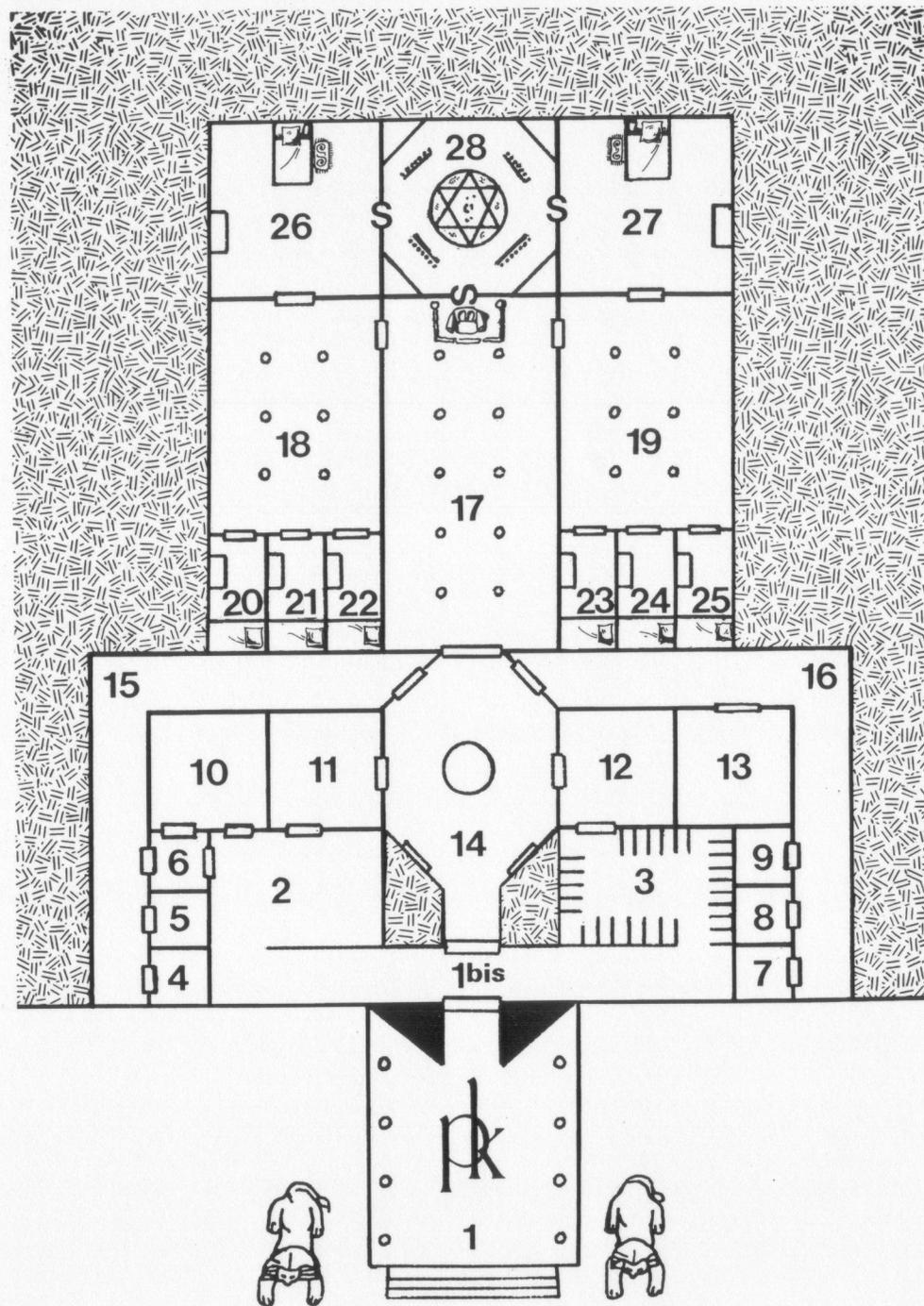
AC/HP/10/11 ; guerriers de premier niveau qui combattent avec des hallebardes.

Dégâts /1 à 10 / + 2 au toucher ; + 3 aux dégâts, ajustements dus à la force.

Entre les pattes des deux sphinx, ils deviennent invisibles de l'extérieur, car un sortilège puissant fait que

tout être ou chose se trouvant en cet endroit devient immédiatement invisible de l'extérieur, cet effet est constant et valable pour tout le monde.

Le changement de la garde s'effectue tous les quatre heures, c'est le seul moment où les joueurs peuvent se rendre compte que le terre-plein est gardé, autrement il a l'air inoccupé. Les gardes n'attaqueront le groupe que lorsqu'il sera près de la porte, progressant en se cachant derrière les colonnes, puis au dernier moment s'ils n'ont pas été repérés, ils attaqueront par surprise tandis que l'un des gardes soufflera dans son cor pour donner l'alarme. Il y a quatre chances sur six que le bruit du cor soit entendu.

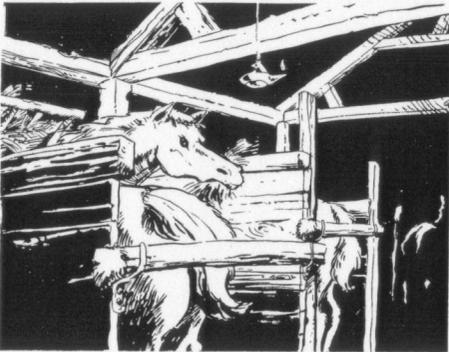


Lorsque la porte de bronze aura été ouverte, le groupe se trouvera dans un vaste couloir faiblement éclairé par des torches, face à lui se trouve une grande porte de bronze identique à celle de la porte d'entrée avec au centre toujours le monogramme PK. De part et d'autre de cette porte toujours verrouillée, se trouvent quatre gardes :

AC/2/HP/14/13/11/8/ armée d'épées bastard (2 à 4) + 2 + 3 aux dégâts dus à la force défendant l'entrée à toute personne étrangère. Ils sortiront immédiatement s'ils entendent le son du cor (voir précédemment) afin d'encercler les aventuriers assaillants. Autrement, ils resteront sur place, mais attaqueront immédiatement si des étrangers pénètrent à l'intérieur du couloir sans être accompagné par des gardes de l'extérieur.

S'il n'y a plus qu'un survivant, celui-ci tentera de rejoindre en courant la salle 12 en passant par la 3 en criant, il n'y a qu'une chance sur 4 (1 à 4) que ses cris soient entendus ; s'il n'arrive pas à rejoindre la salle 12, il combattra jusqu'à la mort, s'il est, durant sa fuite, forcé au combat.

2. L'antichambre : une grande pièce vide non éclairée avec trois portes donnant sur des pièces. Ces trois portes sont fermées à clé.



3. La salle d'écurie : elle est faiblement éclairée et une forte odeur animale s'en dégage dans le couloir. Les animaux font du bruit, ce qui peut paraître inquiétant aux aventuriers.

4. La chambre : la porte est fermée à clé de l'intérieur ; dedans, un clerc du 1^{er} niveau dort.

HP : 8 ; AC : 9 combat au marteau/1 à 6 / + 1 au dégât dû à la force.

Sorts : causes light wounds / le clerc possède un anneau + 1 fear / 30 GP. A part cela, il n'y a rien dans la chambre ayant de la valeur.
command.

5. La 2^e chambre : la porte est fermée à clé. A l'intérieur quatre squelettes en défendent l'entrée.

HP : 18/5/4/4/

AC : 17 ; dégâts /1 à 6 /

Ils gardent la chambre du grand Clerc. Les squelettes ne prennent que la moitié des points de coups infligés

par des armes tranchantes. Au mur, sont dessinés des symboles sataniques. La pièce contient un lit, une armoire et un coffre. Celui-ci est vide, mais piégé ; s'il est ouvert un gaz empoisonné se répand dans la pièce.

Dans l'armoire se trouve une robe AC 2 au milieu d'autres robes apparemment identiques.

- 1 fiole de « neutralize poison » ;
- 1 fiole de « cure serious wounds » ;
- 1 fiole de vol ;
- et 200 GP sous le matelas.

6. L'antichambre aux trois portes. Au milieu de la pièce richement décorée se trouvent deux statues de marbre représentant des guerriers.

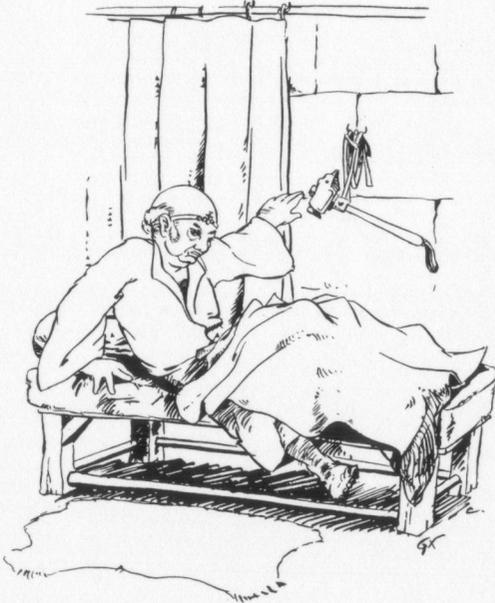
Ces guerriers de pierre s'animent et combattent, dès qu'un groupe pénétrera dans la pièce.

Guerriers : AC : 0 ; HP : 15 /15 ; dégâts : /1 à 10/

Ils cessent de combattre et remontent sur leur socle, dès que le groupe sort de la pièce. Les portes de la pièce sont fermées à clé.

7. La chambre fermée à clé : une belle pièce d'un style sobre, avec une armoire, un coffre et des fourrures au sol. Dans les coffres et les armoires, des habits d'hommes. C'est la chambre du chef des gardes. Au mur derrière une tapisserie dans un trou sont cachés 300 GP et trois diamants : de 1 500 GP chacun.

8. Les chambres avec deux lits, armoire et coffre. Un peu moins luxueuses que la 7, ce sont les chambres des lieutenants. 50 % de chance qu'il y en ait un dans la pièce en train de dormir. Caractéristique voir chapitre 12. Dans un double fond de l'armoire 2 bourses : 1^{re} : 50 GP ; 2^e : 60 GP.



9. Une chambre contenant 1 lit, 1 armoire, 1 coffre vide. Elle est réservée aux hôtes des seigneurs, du moins ceux à qui ils ne font pas tout à fait confiance.

10. le temple : ce lieu sert aux prêtres sataniques pour perpétuer leur culte. Un autel ensanglanté se dresse au centre d'un pentacle, si le groupe est capturé c'est là qu'il sera sacrifié. De ce lieu se dégage une aura maléfique puissante. A part des objets de culte en cuivre, il n'y a aucune richesse dans la pièce. Celle-ci n'est pas éclairée, si par mégarde un joueur met le pied dans le pentacle, il prendra de 1 à 17 points de coups de dégâts provoqués par une langue de feu extrêmement forte qui provient de la tête de bouc gravée sur le mur.

11. La cuisine : à l'intérieur s'affairent dix cuisiniers et cuisinières devant leurs fourneaux. Si le groupe pénètre à l'intérieur ceux-ci ne combattront pas. Aux questions, ils répondent évasivement, ils ne connaissent presque rien de l'arrière du château, ne vivant que dans la première partie. Ils couchent dans la salle 12. Il n'y a rien de valeur dans cette pièce, à part de la nourriture.

12. La salle de garde :

8 guerriers : AC : 3 ; HP 17/17/16/5/5/5/4

Dégâts : épée longue de /1 à 6 / ou selon le type d'arme. Ils sont au 1^{er} niveau.

Dans cette salle, en divers endroits sous les paillasses, (il y en a 16), les joueurs peuvent récolter en

tout 300 SP et 100 GP ainsi que de nombreuses armes en tout genre.

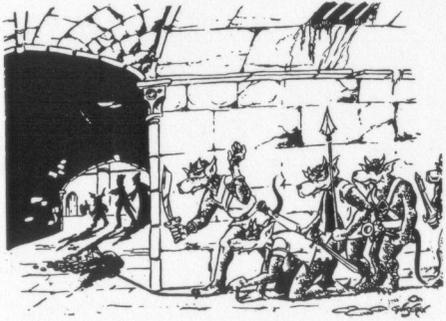
13. Le quartier des serviteurs : une vingtaine de lits avec des armoires et des coffres. La porte est ouverte et à certains endroits dorment des serviteurs, voir la salle 11 pour réactions. En tout il y a 1 000 SP et 500 GP en différents endroits, pour les HP des serviteurs / 1 dé à 4/

14. Une grande pièce vaguement octogonale pavée de marbre et bordée de huit portes avec en son centre une grande vasque de cuivre contenant un *Waterleaper* (voir « Devines qui vient dîner ce soir ») HP : /20/ qui attaquera s'il voit des étrangers pénétrer dans la pièce.

Toutes les portes sont ouvertes, sauf les trois qui sont au sud. Deux d'entre elles sont de fausses portes : voir plan. La pièce est éclairée par des torches.

15. le couloir : dans ce couloir se trouve un groupe de Kobolds qui patrouillent de temps en temps dans le reste du château. Kobolds 10 : HP/4/4/4/4/3/3/3/2/2/ HD : 1 - 1/ Dégâts : /1 à 6/ AC : 7

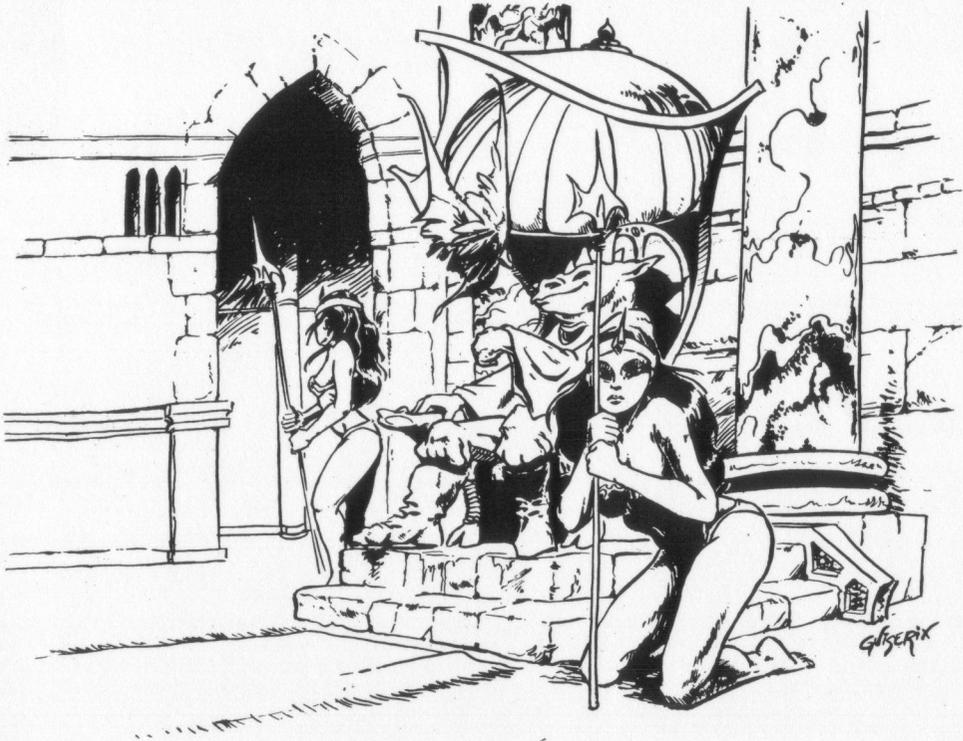
une attaque par round
Ces agréables créatures attaqueront immédiatement toutes personnes étrangères qu'ils rencontreront, ils peuvent se déplacer dans toute la partie avant du château.



16. Le couloir vide.

Lieutenant 1 : AC : 0 ; HP : /25/ se bat à la bastard
Dégâts 2 dés à 4 (2 à 8) guerriers du 2^e niveau.

Lieutenant 2 : AC : -1, HP / 24 / se bat à la bastard
mais a +1 au toucher et +2 au dégât dû à sa force.
Si un garde de l'entrée arrive en criant au secours, ils se ruent tous au combat, mais séparés en 2. Une moitié passant par les écuries et l'autre par le hall en tentant de prendre l'envahisseur par derrière. S'il n'y a pas d'alerte, ils jouent aux cartes.



17. La Salle du Trône : une grande salle de marbre avec une colonnade et 2 portes.

Au fond de la salle, l'on peut voir un trône imposant monté sur une estrade. Sur ce trône est assis, gardé par deux amazones, le roi PK.

Un Magicien jadis ressuscité par un druide : ce qui explique sa forme actuelle humano-batracienne. Le roi fut autrefois magicien et il en possède toujours les facultés bien que son intelligence tende actuellement un peu à faiblir (il a 75 % de chance de réussir les sortilèges qu'il lance).

PK : HP/23 ; magicien 4^e / AC : 7.

Dégâts : selon le type d'arme utilisée

Quatre sorts en-tête : magik missile
burning hands
stinking cloud
invisibility

possède sur lui : collier : 1 500 GP
bracelet : 1 000 GP
bague : 2 000 GP
1 anneau +1 de protection

Amazones guerrières : 2^e niveau

HP : /25/25/AC : /5/

Dégâts : hallebardes : /1 à 10/
+ 2 toucher + 3 aux dégâts.

Ajustements dus à la force.

Cette pièce très vaste est bien éclairée par des flam-

beaux. Cette pièce contient en outre le chef des gardes, 4 femmes esclaves et une dizaine de convives (à vous de les déterminer selon le niveau de force de votre groupe). Les 4 esclaves ne lèveront pas un doigt pour défendre le roi attaqué.

Chef des gardes : HP : /35/ guerrier 4^e / AC : 4/

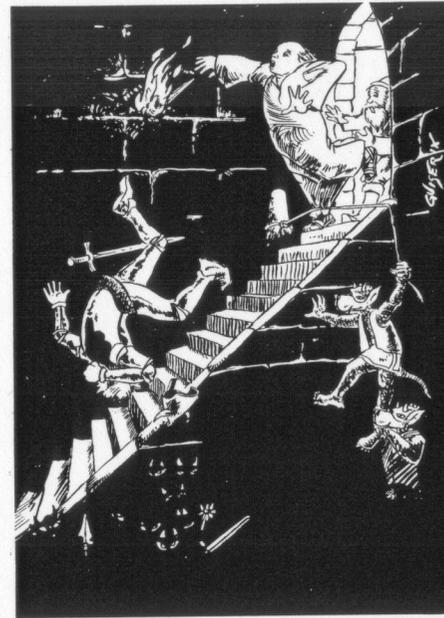
Dégâts : épée bastard / 2 à 8 / + 2 ajustements dus à la magie de l'épée.

Il combattra pour son maître jusqu'à la mort. Le grand prêtre du palais est lui aussi présent.

HP : /28 / AC : /5/ Clerc 4^e /

frappe / au marteau Lucern : / 2 à 8

Sorts en-tête : cure light wounds ; cause light wounds ; cause feare ; spiritual hammer ; protection from good ; command.



18. La porte d'accès est fermée à clef. La salle est faiblement éclairée. Il y a une colonnade et des bas reliefs aux murs. Toutes les portes qui y donnent sont fermées à clef, la salle est vide.

19. Identique à 18.

20. Chambre : 1 commode, 1 lit, des vêtements de femme et pour 30 GP de bijoux.

21. Une chambre identique à la précédente avec toujours des affaires de femme.

Dans un tiroir fermé de la commode se trouve : 1 collier : 1 500 GP ; 1 diamant en pendentif : 2 000 GP ; 1 bracelet avec rubis : 3 000 GP.

22. Chambre identique aux précédentes, avec des affaires de femmes un peu partout. A part des habits, il n'y a rien dans la commode, par contre sous le matelas se trouve un coffret piégé avec une aiguille empoisonnée.

Dans ce coffret se trouve une ANKH d'émeraude (croix égyptienne) qui a la propriété magique de faire un cure light wound, quand elle est élevée à midi face au soleil en nimbant elle aura verte la personne qui la tient. Dans un coffre placé sous le lit se trouvent 2 bracelets de turquoise (300 GP chacun) et 200 pièces de platine.

23. Une chambre d'homme, mais apparemment inoccupée et en effet l'armoire et le lit sont vides et ne recèlent rien.

24. Une chambre d'homme comme la précédente, mais avec un très grand lit qui contient une forme endormi : c'est un ogre.

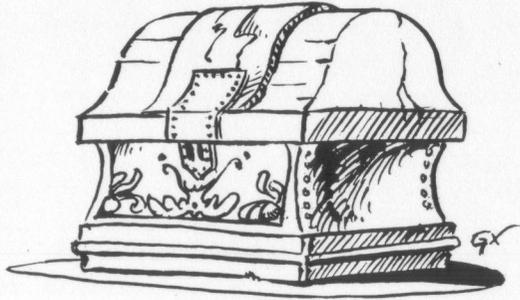
Ogre : HP /21/ /HD : 4 + 1 / / AC : 5/ attaque : 1 ; dégâts : 1 à 10 qui s'il est réveillé combattra tout assaillant. Sous son lit se trouvent 1 000 GP.



25. Une chambre d'homme identique aux précédentes, qui ne contient que des vêtements et une bourse de 20 GP et 10 PP.

26. La chambre du Roi Magicien, avec un lit immense au milieu : au mur se trouve une énorme ANKH en bas relief. Dans le coffre fermé à clef et piégé est caché dans chacune des trois serrures 1 dard empoisonné : se trouvent 3 000 GP, 500 GP et une bourse contenant 20 gemmes de 100 GP chacune, ainsi que trois livres de magie : 1^e, 2^e et 3^e niveaux : à vous de les déterminer.

27. Une grande chambre identique à celle du Roi voir 26 : c'est la chambre de la favorite. Dans le coffre piégé lui aussi se trouve une ANKH d'émeraude identique à celle de la pièce 22 sauf qu'elle jette un *cause light wounds* : dégâts (2 à 8).



28. Salle de magie : c'est là que le Roi pratique, au centre de la pièce un grand pentacle, et sur les quatre côtés, quatre grands chandeliers. Si les chandeliers sont allumés et que l'on pénètre dans le pentacle une chaleur énorme se dégagera de celui-ci : ceci dû à la magie du dieu soleil. Si quelqu'un qui n'est pas de cette religion entre dans le pentacle, il sera brûlé vif.

Par contre pour tout adorateur de Râ qui pénétrera dans le pentacle, la chaleur ne lui fera rien, mais le soignera totalement, s'il était blessé ou malade. En cas de danger, le roi essaiera de rentrer dans cette pièce, et de se tenir au milieu du pentacle. □

F. M.-F.