**Dans chaque numéro, vous trouverez un mini-module de donjon ; ce 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.

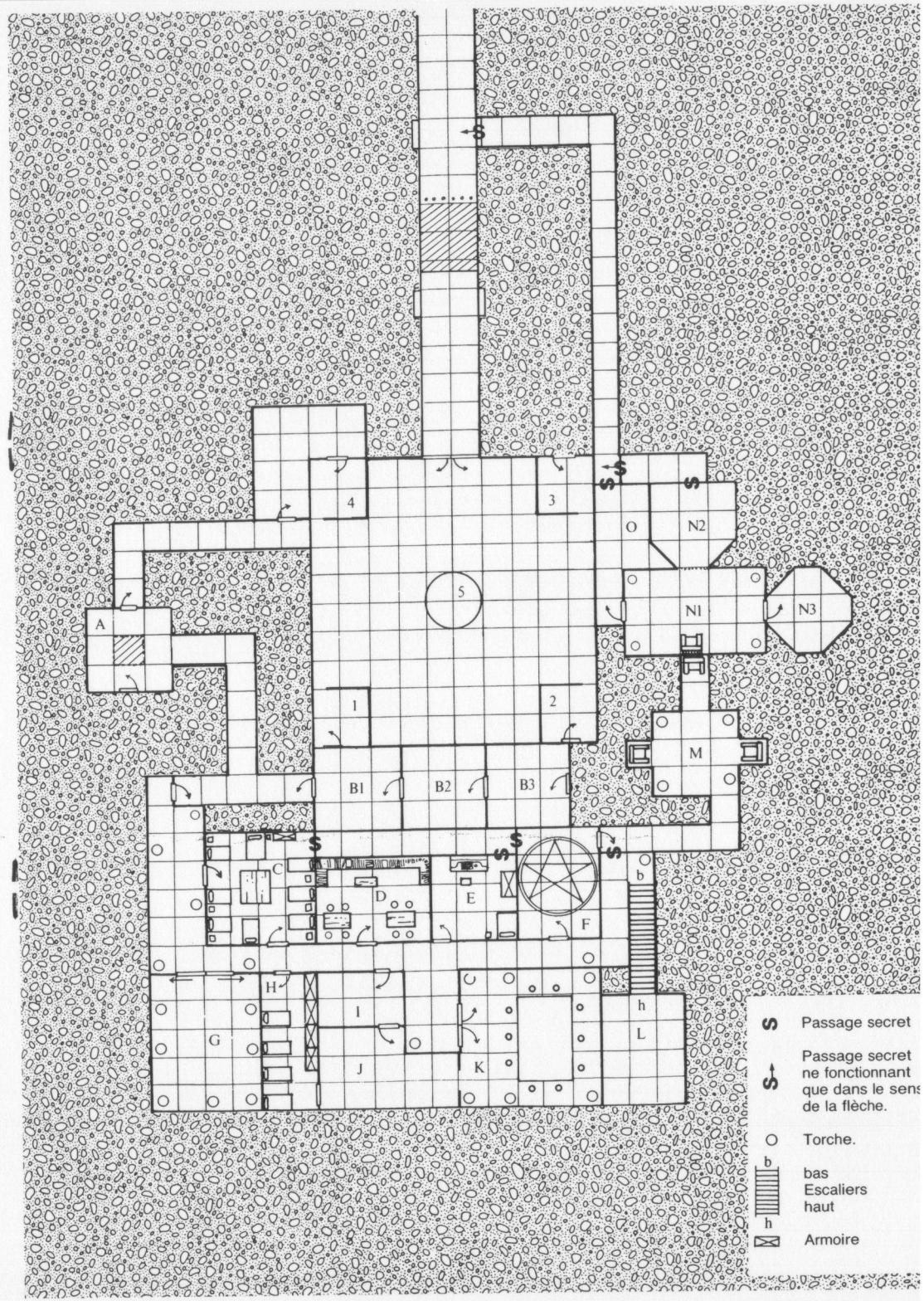
# LE GUET des Hautes Terres

Lorsque les aventuriers arrivent ils peuvent voir une tour en pierre d'environ 30 m de haut, et d'un diamètre de 5 m. Une porte en bois avec ferrures est fermée à clé. Une ou deux meurtrières inaccessibles de l'extérieur.
Une fois la porte franchie, on pénètre à l'intérieur de la tour sans problème. La construction est d'un seul bloc : le plafond est à 30 m... il n'y a pas non plus d'escalier qui mène jusqu'au toit.
Derrière la porte se trouve un puits profond, d'environ 1 m de diamètre, que l'on peut descendre grâce aux barreaux scellés dans le mur. Ce puits fait une trentaine de mètres de profondeur (dés de % pour voir si les barreaux ne se descellent pas).
Au fond du puits, on se trouve dans le noir, face à un couloir de 4 mètres de large (et d'environ 100 m de long) ; les sol, murs et plafond (à 3 m de haut) sont en pierre (gros moëllons). 60 m plus loin, l'on remarque à droite et à gauche, comme des portes en pierre formées d'un seul bloc, dans les murs de pierre également. De même 10 m plus loin, et encore 10 m après.

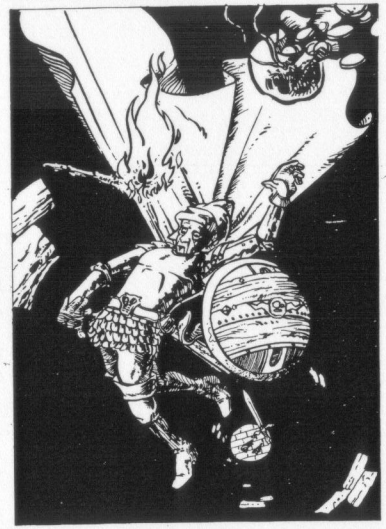
Arrivé à ce dernier couple de portes, on aperçoit à une dizaine de mètres, le fond du couloir, fermé par une grande porte en bois à double battants. Cette dernière est renforcée par deux énormes madriers posés en travers, sur « des supports ». Il faudra l'équivalent de 50 de force afin de pouvoir soulever chacun d'eux. En revanche, quoique l'on fasse, les 6 « portes » en pierre, elles, ne bougeront pas.

On arrive à la porte en bois. Une grille tombe du plafond entre la 2e et la 3e « porte » en pierre, et une trappe (de 20 m de profondeur sur 5 m de longueur, un dé à 6 faces de points de coups pour quiconque tombe dedans) s'ouvre alors devant. De l'autre côté de la grille, apparaissent aussitôt 6 guerriers (CA : 5 ; PC : 7/6/9/8/7/9 ; Niv. 1) armés d'arcs et de flèches, qui tirent sur le groupe.

Une fois ouverte, la porte en bois donne sur une grande salle faiblement éclairée par une lueur diffuse émanant des murs et du plafond (à 5 m). Là aussi tout est en pierre.



Cette salle a la forme représentée sur le croquis : les parties (1), (2), (3) et (4) sont de petites salles sombres, car non éclairées par les murs, délimitées par des murs partant du plancher et allant jusqu'au plafond de la grande salle. Le seul moyen d'y accéder, est donc d'y pénétrer par l'ouverture prévue à cet effet, ouverture faisant 1 m de large sur 2 m de haut. Au fond de chacune de ces 4 salles, se trouve une porte. La partie (5) représente un trou noir dans le plafond. Ce trou est donc situé à 5 m de hauteur et a une largeur de 4 m. Placé dessous, on ne distingue rien, et si une flèche enflammée y est envoyée, l'on remarque alors que la paroi est métallique et lisse. Si la flèche a été tirée suffisamment fort, elle ira s'écraser à 30 m environ contre la paroi supérieure de cette « cheminée ». Aucune ouverte n'est discernable ; il n'en existe d'ailleurs aucune...



Les salles (1), (2) et (3) sont des salles de téléportation :
— lorsque l'on rentre dans la (1), l'on se retrouve en fait dans la (3) (mais sans être rendu compte) et vice-versa ;
— quiconque pénètre dans la (2), se retrouver téléporté au sommet de la « cheminée » : (5). Il y a un temps de 1 segment (= 6" soit la durée de téléportation) entre le moment où le (s) personnage (s) entre (nt) dans la pièce (2), et celui où les autres l'entendent crier dans sa chute, car une fois téléporté vers le haut de la « cheminée », rien ne peut arrêter ou freiner sa chute vers le plancher, 35 m plus bas (!) ; sauf bien sûr une potion de lévitation, un anneau de *feather fall*...
Dégâts : 15 dès à 6 faces de dégât.

Si la personne qui chute tombe sur quelqu'un, il faut répartir les dés de dégât entre les deux personnages. Les portes des salles (1) et (3) donnent sur le mur. La porte de la salle (2) ne pourra donc jamais être atteinte, mais... de toute façon donne aussi sur un mur, quant à la porte de la salle (4), qui est une salle normale, elle donne sur une autre pièce. La porte de « sortie » de cette pièce ne pourra être ouverte que si la porte « d'entrée » a été refermée.

## 2. Salle A :

Cette salle fait 6 x 6 m. La porte du fond ouverte, le mécanisme d'une trappe de 2 x 2 m, située au centre de la pièce, se mettra en action et la trappe ne s'ouvrira qu'1 round après. La porte donne sur un mur.
Dégât : 1 dé à 6 faces, + 1 point par personne tombée, (si le nombre de personnes tombées est supérieur à 1) (ex. : si trois personnes tombent : 1 dé à 6 faces + 2).

## 3. Salle B1, B2, B3 :

Il s'agit de salles de téléportation. Toute porte ne peut être ouverte que si l'autre porte (de la même pièce) est fermée. Ces 3 salles font aussi 6 x 6 m, et sont, de plus, rigoureusement identiques. « L'ordre » des téléportations est le suivant :

BI

B2 B3

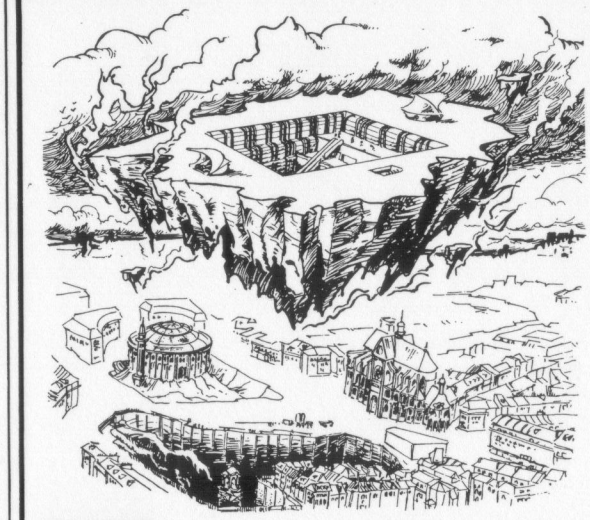
Le donjon est habité par 8 guerriers, de niveau 1 (HP : 7/6/9/8/7/9/5/6) et par le Maître des lieux un guerrier/clerc de niveau 1 à déterminer par le maître de donjon).
Selon l'heure à laquelle le groupe pénètre dans le donjon, les habitants peuvent dormir ou manger ou encore s'occuper à différentes tâches (salles d'armes, bibliothèque...).
Il y a de plus 4 cuisiniers (HP : 6/4/4).

## 4. Salle C :

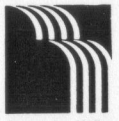
Il s'agit d'une chambre comportant 8 lits et 8 tables de nuit, ainsi qu'une grande table au centre, et une armoire dans le coin Nord-Est.
Les tables de nuit contiennent :

| | TIROIR | DOUBLE FOND |
|---|---|---|
| 1 | 3 P. or | 1 gemme (50 p.o.) |
| 2 | 20 P. élect. | 1 dague en argent |
| 3 | 6 P. or | 1 potion soin |
| 4 | 9 P. élect. | 1 fronde |
| 5 | 4 P. or | 1 anneau or (non magique) |
| 6 | Rien | 1 gemme (100 p.o.) |
| 7 | 1 dague | 1 gemme (150 p.o.) |
| 8 | 10 P. élect. | 1 clef dorée (n'ira dans aucune serrure du donjon) |

L'armoire contient :
- des armes
- des vêtements
- quelques armures

GAME'S
..des jeux étranges venus d'ailleurs
GAME'S
le plus grand choix de jeux pour adultes




forum des halles de paris
niveau 2
1 à 7 rue pierre lescot
tel: 297 42 31

les boutiques du ruhl
1 avenue gustave-V
06000 nice
tel: 82 03 44

THE TIN SOLDIER

LE PLUS GRAND ARSENAL POUR JEUX DE SIMULATION EST A VOTRE DISPOSITION : 250 000 FIGURINES 25 mm et 15 mm, 10 000 CHARS 1/200 ET 1/300e, 2 000 NAVIRES 1/3000, STARSHIPS ET DES CENTAINES JEUX EN BOITES ATTENDENT VOTRE VISITE OU VOTRE LETTRE, PRETS A JOINDRE VOS ARMEES.

NOUS AVONS EN STOCK POUR VOUS :
FIGURINES 25 mm :
MINIATURE FIGURINES toute la gamme, de l'antiquité jusqu'au début du 20e siècle.
CITADEL-RAL PARTHA : figurines fantastiques et moyen-âge
LAMMING : moyen-âge et lansquenets

FIGURINES 15 mm :
MINIATURE FIGURINES : 1er Empire, Renaissance et bientôt Antiquité.
Qualité égale à 25 mm et même supérieure
HERITAGE : 1er Empire

CHARS :
Gammes complètes 1/300 DAVCO-SKYTREX et GHQ, complétées par HEROICS et ROSS DAVCO-SKYTREX 1/200.

NAVIRES :
DAVCO 1/3000 : les flottes du XXe siècle : 1914-18 1939-45 et modernes.

JEUX EN BOITES
Gammes complètes de :
SPI
AVALON HILL
YAQUINTO PUBLICATIONS
OSG
TSR (Donjons et dragons)
GAMES' DESIGNERS WORKSHOP
GAMES WORKSHOP
BATTLELINE
GAMETIME GAMES
SIMULATIONS CANADA
MARSHALL ENTERPRISES
PEOPLES WARGAMES
TASK FORCE GAMES
REGLEMENTS POUR JEUX EN MINIATURE :
Règlements pour toutes périodes : WARGAMES RESEARCH GROUP, SKYTREX, NEWBURY RULES, NOUVEAU : WRG REGLEMENT, ANTIQUITE 6e édition en FRANCAIS.
Une sélection de livres sur les wargames en Anglais.

NOUS SOMMES SITUES A
KOKKELBEEKSTR 181 2700
ST NIKLAAS — BELGIQUE
à 2 minutes de l'autoroute E3.
Tél. 031.77.01.12 24 H. sur 24 H.
Envoi postal ouvert :
Merc.-jeudi-vendr. de 14 H - 18 H,
samedi de 10 H à 17 H 30.

### 5. Salle D :

C'est la bibliothèque. Tout le mur du fond est couvert de livres, en langue incompréhensible, ainsi qu'un grimoire de l'ultime sagesse (voir : Devine qui vient dîner ce soir) posé sur un lutrin. A l'entrée, de chaque côté, se trouvent deux tables avec tabourets.

### 6. Salle E :

La chambre du maître des lieux. Dans la chambre se trouve :
- à droite en entrant, le lit et la table de nuit (contenant une dague + 1) ;
- sur le mur « est », une armoire contenant des vêtements de combat, et sacerdotaux.
- sur le mur « nord » une table-secrétaire contenant de 1 à 10 parchemins ; tirer un dé à 6 faces pour chacun : 1-4 indique qu'ils sont vierges, 5 il y a un sort de Clerc dessus, 6 un sort de Magicien. (A déterminer avec le « Player Handbook » — 1er Niveau).

### 7. Salle F :

Dans cette salle se trouve un pantacle (une étoile à 5 branches dans un cercle) occupant toute la largeur de la pièce. Quiconque pénètre dans ce postache devient complètement invisible (tout son équipement aussi) et s'écroule A - 1.

### 8. Salle G :

Salle d'armes

### 9. Salle H :

La chambre des cuisiniers. Un lit er des tables de nuit (contenant 4 p. or, 6 p. or, 3 p. or, 10 p. argent) et un grand placard renfermant des tenues de cuisiniers et des vêtements normaux.

### 10. Salle I :

La réserve de la cuisine. Elle contient un large stock de nourriture.

### 11. Salle J :

La cuisine, où se trouvent tous les ustensiles « normaux » et habituels.

### 12. Salle K :

La salle à manger. Grande table et tabourets (ou bancs). De sa décoration existante (tapis aux murs, tableaux...), on ne peut tirer aucune valeur intéressante.

### 13. Salle L :

L'on y accède par un escalier assez raide, puisqu'il s'élève de 20 m. Arrivé en haut, l'on aperçoit au fond de la pièce un énorme monticule de pièces d'or, d'argent, des armes, des bijoux...
Si l'on pose le pied sur la dernière marche, se déclenche le mécanisme suivant : chaque marche, l'une après l'autre, en commençant par la 1ere du bas, s'escamote contre le mur silencieusement. Une fois que l'escalier disparaît, la pièce « L » donne sur un couloir « plat », mais 20 m plus bas. De plus, si l'on prend pied dans la pièce, l'on déclenche un autre mécanisme : le trésor disparaît (il s'agissait d'une illusion) et le mur du fond se rapproche assez rapidement, pour venir se plaquer contre l'ouverture de la pièce, en exactement 2 rounds (2').
Si l'on saute ou que l'on est repoussé dans le vide par le mur, les dégâts seront : 6 (dé à 6 faces). De plus, si plusieurs personnes sautent (ou tombent), il y a 60 % de chance pour que la 2e tombe sur la 1ere. Si c'est le cas, il y a encore 60 % pour que la 3e leur tombe dessus, (et ainsi de suite) ; en revanche, si la 2e personne ne tombe pas sur la 1ere, la 3ere tombera fatalement sur l'une des deux (le couloir fait 2 m de large), lancez alors un dé à 6 faces à chacune des 2 premières personnes, le plus fort résultat « reçoit » la 3e (!). Les dégâts sont alors d'un dé à 6 faces pour celui qui reçoit (en plus des dés à 6 faces), ainsi que pour celui qui tombe sur l'autre.

### 14. Salle M :

Voici la salle des trois trônes. Les trônes sont absolument identiques. Il y a une grosse tête de lion au-dessus du dossier et un lion assis le long de chaque accoudoir. Les yeux de ces deux lions sont vides, et l'on peut passer un doigt dans chaque orbite. Si l'on place donc les doigts dans les 4 orifices, et que l'on arrive simultanément au fond de ces 4 orbites, le trône se met alors à pivoter, et un nouveau trône, vide, identique apparaît.
En revanche, si l'on n'appuie pas simultanément dans les 4 orbites, ou si l'on n'appuie pas dans tous (seulement 1,2 ou 3), le trône est alors propulsé en avant, et va s'écraser sur le mur d'en face, causant de 1 à 8 points de coups à quiconque est dessus. Toute personne se trouvant sur le trajet du trône (et qui est donc percutée) subit un dommage d'un dé à 10 faces + 1. De plus, il y a 40 % de chance pour que cette personne soit entraînée par le trône, et soit écrasée entre le mur et celui-ci, subissant alors un dé à 12 faces + 4 de dommage supplémentaire.

### 15. Salles N1, N2 (trésor) et N3 :

La porte « ouest » de la salle N1 possède une poignée, alors que la porte « est » n'en possède pas, et ne peut donc pas s'ouvrir.



De la salle N1, on voit dans la salle N2 plusieurs vasques (7) remplies de pièces (d'or, argent, etc.), des armes serties de pierres, et un coffret posé sur un socle.
Quand l'on passe dans la salle N2 (ou que l'on y lance quelque chose), on (ou ce quelque chose) est automatiquement téléporté dans la salle N3.
Une fois dans la salle N3, on peut en ressortir par la porte, celle-ci ne pouvant s'ouvrir d'ailleurs que de ce côté. Si cette porte est laissée ouverte, elle se referme automatiquement au bout d'un segment (6''). Personne (même avec une force de plus de 18) ne pourra la maintenir ouverte une fois le segment passé. Si l'on coince quelque chose contre la porte, et que « ce quelque chose » ne se casse pas, la porte ne s'ouvre pas pour autant, il faudra que quelqu'un actionne de nouveau la poignée de l'intérieur de la salle N3.
Cette porte une fois refermée, il a été dit que l'on ne pouvait plus la rouvrir de la salle N1, mais si dans le temps où quelqu'un sorte de la salle N3 (après avoir été téléporté de la salle N2) quelqu'un d'autre entre (de la salle N1) dans cette salle N3 (la porte n'étant pas encore refermée), cette personne (et elle seule) est automatiquement téléportée dans la salle N2. Dans la salle N2, l'on peut repasser dans la salle N1 sans problème.
Le système de téléportation ne marche qu'un certain nombre de fois, que l'on déterminera en lançant un dé à 6 faces + 4. Ce nombre de fois dépassé, un champ de force infranchissable apparaît entre les salles N1 et N2, et quiconque sera dans la salle N2 à ce moment-là, ne pourra en ressortir que s'il trouve le passage secret et son mécanisme d'ouverture.
De même, si la porte « est » est défoncée, l'on se trouve dans la salle N3, et l'on ne pourra pas accéder à la salle N2.

Dans cette salle N2, se trouve donc :
- 30 000 pièces de cuivre (3 vasques) ;
- 20 000 pièces d'argent (2 vasques) ;
- 5 000 pièces d'électrom (1 vasque) ;
- 5 000 pièces d'or (1 vasque) ;
- 5 casques valant 2 fois leur prix normal ;
- 6 boucliers valant 5 fois leur prix normal ;
- 2 bastards valant 10 fois leur prix normal ;
- 1 épée à 2 mains valant 10 fois leur prix normal ;
- 12 dagues valant 10 fois leur prix normal ;

(ces 5 catégories d'armes ont des valeurs considérables parce qu'elles sont incrustées de petits pierres précieuses).
- deux haches avec la cognée en argent.
- 1 coffret contenant : 1 anneau : *feather falling* : 1 anneau : *weakness* ; 1 anneau : en or normal. — ces 3 anneaux étant absolument identiques — ; et 1 potion de soins.

Ce coffret comporte un piège à aiguille (1 point de coup) et renferme un gaz invisible qui sera donc fatalement respiré par toute personne située dans un rayon d'un mètre, à moins que l'on ne retienne sa respiration avant d'ouvrir le coffret. En 2 segments, ce gaz perd ses effets, qui sont : perte de connaissance pour 1 à 6 rounds, et coloration définitive de la peau en bleue (si le jet de projection est raté), au bout d'un tour (10').

### 16. Salle O :

Cette salle se trouve dans le noir total, et renferme un « Istaelioth », mais... un jeune. Il n'a que 2 dés de points de coups + 3. □

*Fabrice Sarelli.*