

DESIGNED FOR USE WITH

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

LA TOMBE DES ROIS SERPENTS



Un module "d'apprentissage" dans un style old school, conçu pour aider les nouveaux joueurs et les MJ à apprendre les éléments de base de l'exploration de donjons classiques et du pillage de tombes.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
Taille du groupe et équilibre	2
Appâter les PJ.	2
NIVEAU 1 : LA FROUSSE TOMBE	3
Structure	3
Description	4
NIVEAU 2 : LA TOMBE SUPÉRIEURE	6
Structure	6
Zones Thématiques	6
NIVEAU 3 : LA TOMBE INFÉRIEURE	11
Structure	11
Zones Thématiques	11
DESCRIPTION DES MONSTRES	20
Niveau 1	20
Niveau 2	21
Niveau 3	23



INTRODUCTION

Ce module est destiné

1. Aux MJ expérimentés avec des joueurs débutants ;
2. Aux MJ souhaitant apprendre à concevoir un donjon ;
3. Aux MJ expérimentés avec des joueurs vétérans, mais découvrant l'OSR.

Si vous êtes un MJ complètement débutant, vous pouvez toujours utiliser ce donjon et en apprendre beaucoup, mais il mettra vos compétences à rude épreuve d'entrée de jeu. Les joueurs expérimentés pourront probablement l'apprécier eux aussi.

TAILLE DU GROUPE ET ÉQUILIBRE

Ce donjon est conçu pour des personnages de niveau 1.

Vous pouvez tout aussi bien mener ce donjon pour un joueur comme pour dix. Les rencontres ne sont pas équilibrées. Elles n'ont pas de "facteur de puissance". Le combat n'est que peu récompensé, mais l'exécution réussie d'un bon plan l'est grandement.

En fonction du style de jeu, de la vitesse de progression, des aventures annexes, du temps passé en ville et autres digressions, l'exploration exhaustive de ce donjon peut se compléter en 12 à 24 heures de jeu.

La durée du Niveau 1 est adaptée à une courte première session précédée d'une création de personnages.

APPÂTER LES PJ

Voici quelques moyens d'amener les PJ au donjon, pour peu qu'ils soient sur la paille et qu'ils sachent que les tombes contiennent souvent des trésors. Vous pouvez placer ce donjon n'importe où.

1. Ils trouvent une vieille carte menant à une sépulture tombée dans l'oubli.
2. Un glissement de terrain révèle l'entrée de la tombe.
3. Les gobelins (p. 13) kidnappent un proche des PJ.
4. Les expériences de Xiximantre (p. 13) induisent en eux d'étranges rêves.
5. Ils tombent sur l'entrée du tombeau alors qu'ils s'occupent d'un problème qui n'a rien à voir.
6. Un puissant commanditaire les envoie explorer la tombe nouvellement découverte.



NIVEAU 1 : LA FAUSSE TOMBE

STRUCTURE

Cette section introduit les bases de la conception et exploration de donjon en 7 salles.

Elle est pile de la bonne longueur pour une première session, pourvu que la création de personnages ait été rapide et que vous ayez donné aux PJ une bonne raison d'explorer la tombe.

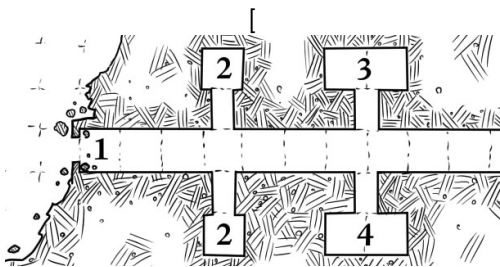
Elle symbolise la joie de la découverte, le moment où l'on se dit *"Oh! Je vois!"* et l'anticipation du trésor à venir.

Assurez-vous de féliciter tout joueur parvenant à déduire qu'il s'agit d'une fausse tombe : l'astuce se doit d'être récompensée.



DESCRIPTION

Décrivez cette zone avec des mots comme "branlant", "décrépi" et "humide". C'est une vieille cave. De petites racines blanches pendent du plafond pour venir lécher le sol.



1 : HALL D'ENTRÉE

- ▶ 37m de long, sur 3m de large et 3m de haut.
- ▶ La lumière du soleil en atteint l'extrémité.
- ▶ Sent la **poussière**. Plus **froid** qu'à l'extérieur.
- ▶ Fines racines au plafond, **roche taillée grossièrement**
- ▶ 2 ouvertures de 1.5m de large chaque côté.
- ▶ Se termine par une porte barrée menant en **6** : **Fausse Tombe Royale**.

2 : TOMBES DES GARDES

- ▶ Salle de 3m sur 3m, 2.5m de haut
- ▶ Sent la **poussière** et le **vieux bois**, avec un léger **relent acide**.
- ▶ Roche taillée grossièrement,
- ▶ Fresques de serpents entrelacés.
- ▶ Un **cercueil de bois** orné de gravures de scènes de bataille. Renferme :
 - Statue de *guerrier* en argile creuse, contient :
 - ◇ une amulette d'or (10 PO)
 - ◇ un squelette de serpent desséché
 - **Piège** : nuage de gaz empoisonné (Sauvegarde Poison ou 1d6 dégâts)

3 : TOMBE D'ÉRUDIT

- ▶ Salle de 6m sur 3m, 2.5m de haut
- ▶ Sent la **poussière** et le **tissu putréfié**
- ▶ Roche taillée grossièrement
- ▶ Fresques de serpents bondissants.
- ▶ Un **cercueil de bois** orné de gravures abstraites, renferme :
 - Statue d'*érudit* creuse
 - ◇ une amulette d'or (10 PO)
 - ◇ un squelette de serpent desséché
 - Parchemins tombés en poussière
 - **Piège** : nuage de gaz empoisonné (Sauvegarde Poison ou 1d6 dégâts)

4 : TOMBE DE SORCIER

- ▶ Salle de 6m sur 3m, 2.5m de haut
- ▶ Sent la **poussière** et le **tissu putréfié**
- ▶ Roche taillée grossièrement
- ▶ Fresques de serpents bondissants.
- ▶ Un **cercueil de bois** orné de gravures macabres, renferme :
 - Statue de *sorcier* creuse
 - ◇ une amulette d'or (10 PO)
 - ◇ un squelette de serpent desséché
 - **Piège** : nuage de gaz empoisonné (Sauvegarde Poison ou 1d6 dégâts)
 - Porte un anneau d'argent. Si arraché :
 - ◇ Brise la statue
 - ◇ Projette le poison

ANNEAU D'ARGENT

- ▶ magique **et** maudit
- ▶ Porté au doigt, l'ongle s'allonge et bifurque en deux pointes aiguës comme des crocs.
- ▶ Mêmes effet qu'une dague empoisonnée :
- ▶ Chaque matin : Sauvegarde contre le poison ou 1d6 dégâts.
- ▶ Si 6 dégâts : le doigt tombe et se transforme en serpent.

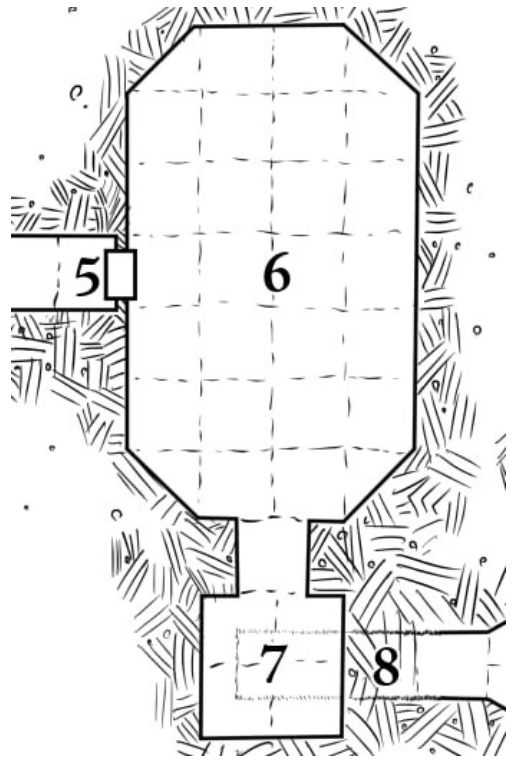
S : PORTE / MARTEAU

Le corridor se termine par une **porte barrée**. Deux pieux de fer plantés de chaque côté du chambranle soutiennent une lourde barre de pierre, bloquant l'accès à la salle suivante.

- ▶ 3 PJ au moins pour la soulever
- ▶ **Soulevée** : Piège (Sauvegarde Mort ou 2d6+4 dégâts).

LE PIÈGE

- ▶ Marteau de pierre bascule du plafond
- ▶ Remplit *presque* intégralement le couloir
- ▶ **Éviter** :
 - Se plaquer au mur
 - S'aider d'un autre PJ pour prendre appui : +2 au jet, -2 à l'autre PJ.
- ▶ **Détection** :
 - Examiner la porte, le plafond
 - Examiner les pieux : se redressent lentement lorsque la barre est soulevée
- ▶ **Désactiver** :
 - Replacer la barre
 - Maintenir les pieux en position basse
 - Endommager le mécanisme au plafond



6 : FAUSSE TOMBE ROYALE

La chambre funéraire du roi des hommes-serpents et ses deux épouses.

- ▶ Salle de 12m sur 21m, 2,5m de haut
- ▶ Sent la **poussière**, l'**os** et le **moisi**
- ▶ Roche taillée grossièrement
- ▶ Fresques délitées de paysages.
- ▶ **3 cercueils de bois** long du mur nord
 - Peints : hommes serpents endormis.
 - Celui du milieu plus volumineux
 - Contiennent chacun un **Squelette**
 - Attaquent dès que leur repos est troublé

À moins que quelque chose ne le bloque, le marteau se rétracte lentement dans le plafond.

Il peut être activé à nouveau en abaissant les pieux de fer, à la main ou avec une corde.

L'impact force violemment l'ouverture des portes menant en **6 : Fausse Tombe Royale**

7 : FAUX TEMPLE

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 3m de haut
- ▶ Sent fortement le **moisi**, et la **Pierre humide**
- ▶ **Statue d'un dieu homme-serpent**.
 - Gigantesque, Hideux
- ▶ Eau suinte du plafond
- ▶ L'eau a érodé le sol
- ▶ S'infiltré sous la statue :
 - Révèle **8 : Passage Secret** vers le **Niveau 2 : La Tombe Supérieure** du donjon

NIVEAU 2 : LA TOMBE SUPÉRIEURE

STRUCTURE

Cette section est toujours linéaire, mais avec plus de pièces annexes et quelques dangers environnements. Le chemin "vers l'avant" est toujours clair, mais les salles annexes sont tentantes. C'est ici que les le-

çons du Niveau 1 sont évaluées et mises en pratique.

Cet étage devrait prendre 2 ou 3 sessions à explorer, et peut requérir un trajet de retour à la civilisation pour faire le plein.

ZONES THÉMATIQUES

LA VRAIE TOMBE

- ▶ Représente le pouvoir et les menaces implicites.
- ▶ Des statues veillent.
- ▶ Des choses tressaillent dans leurs cercueils scellés.
- ▶ Des lézards géants vous traquent dans l'obscurité, des sorciers immortels proposent des pactes indicibles et d'invincibles mucus morts-vivants serpentent à votre poursuite.

Décrivez cette zone avec des mots comme "énorme", "menaçant" et "froid".

C'est l'œuvre d'une civilisation bien plus ancienne, sage et cruelle que celle des PJ. Plus ils s'enfoncent profondément, plus la tension devrait les rendre nerveux.

LE GOUFFRE

Incarne l'inconnu, et ses promesses. Il pourrait y avoir n'importe quoi en bas

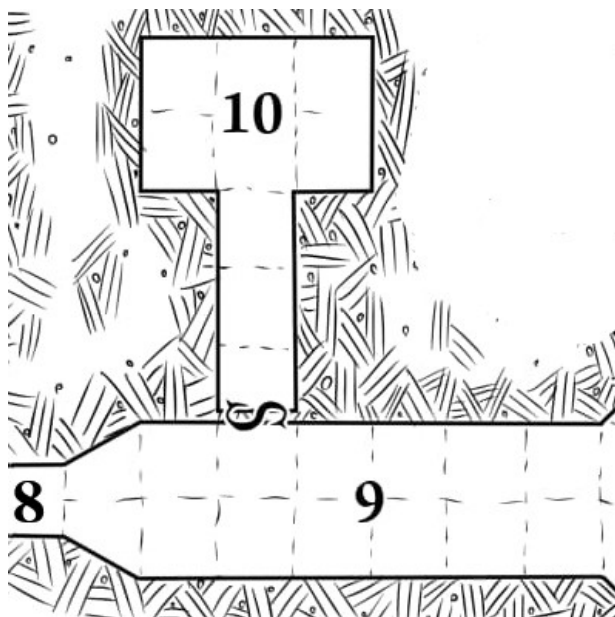
- ▶ Le centre de la Terre ;
- ▶ Des hommes-serpents vivant toujours paisiblement dans les profondeurs
- ▶ etc.

C'est la toile vierge du module, sur laquelle le MJ peut venir ajouter ce que bon lui semble.

Décrivez le gouffre avec des mots comme "*sans fond*", "*vertigineux, comme si le monde entier s'écroulait*" et "*résonnant de lointains mais persistants échos, si vous êtes patients*".

Les PJ ne devraient pas vouloir passer plus de temps que nécessaire au bord de l'abîme.





8 : PASSAGE SECRET

- ▶ 9m de long sur 3m, 1.5m de haut
- ▶ Directement sous **7 : Faux Temple**
- ▶ Étroite alcôve s'élargissant sur **9 : Hall aux Statues**
- ▶ Sent le **moisi**, et la **Pierre Humide**
- ▶ **Roche taillée finement**, mais gâchée par des fissures causées par l'eau.
- ▶ Flaques au sol.

9 : HALL AUX STATUES

Un long et large couloir.

- ▶ 21m de long sur 6m, 5m de haut
- ▶ Sent le **moisi**, et la **Pierre Humide**
- ▶ Mince filet d'eau coule vers l'est
- ▶ Six énormes **statues d'hommes-serpents** en armes et armures
 - Regard dédaigneux
 - 1^{re} à gauche : légèrement désalignée
 - déplacée, révèle **10 : Salle de Garde Secrète**

10 : SALLE DE GARDE SECRÈTE

Cette pièce fut autrefois une salle de garde secrète pour les assassins du temple.

- ▶ Salle de 9m sur 6m, 3m de haut
- ▶ Sent le **bois pourrissant**, et le **tissu putréfié**
- ▶ Vide et sombre.
- ▶ Les meubles ont pourri jusqu'à se désagréger.
- ▶ Deux guisarmes sont toujours utilisables
- ▶ Une icône religieuse en argent valant 50 PO.

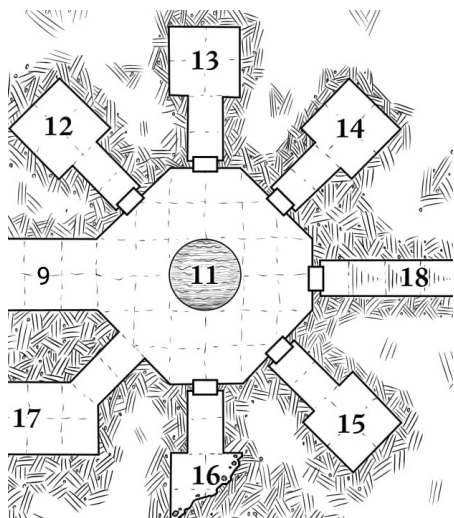
11 : ATRIUM DES TOMBES

- ▶ Pièce **octogonale**, avec une ouverture au sud ouest, des portes sur les autres côtés
- ▶ 18m sur 18m, 5m de haut
- ▶ Sent le **réglisse** et la **décomposition**
- ▶ Bordée de statues scrutatrices d'hommes-serpents
- ▶ Porte Sud-Est en bois
- ▶ Porte Est en pierre finement ouvragée : gravures de serpents pleuvant des cieux.
- ▶ Autres scellées par d'épaisses portes de pierre
 - tombe aisément en faisant levier
- ▶ Au centre **bassin rempli d'eau** de 2m de diamètre
 - Eau **sombre et huileuse** qui sent la **réglisse**
 - Profond de 3m
 - 2 **Fragments de Momie**, bondissent et attaquent quiconque s'approche

Toucher l'eau ne déclenche pas de pourriture momifiante, mais la boire ou la mettre en contact avec une blessure ouverte, si.

Le bassin contient :

1. Une **tête de momie** en furie qui a sombré depuis longtemps dans la folie ;
2. Une lourde **chaîne d'or** valant 350 PO ;
3. Un **anneau magique** en argent ;
4. Un **outil magique** au choix du MJ ou aléatoire, ou 2d10x10 PO de joaillerie.



ANNEAU D'ARGENT : BAGUE DE VISION

Enfilée au doigt, l'un des yeux du porteur jaillit de son orbite, et devient dur comme du verre. L'œil voit toujours normalement.

12 : TOMBE DE XISOR LE VERT

PASSAGE

- ▶ Odeur d'**ozone**
- ▶ **Dalle piégée** dans le passage
- ▶ Active un sort d'**éclair**, vers l'entrée du couloir (4d6 dégâts, 2d6 si sauvegarde Sorts)
- ▶ Activé une seule fois
- ▶ Tiré depuis une **plaque d'électrum** dans le mur (100PO)

TOMBE

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 3m de haut
- ▶ Sent les **épices d'embaumement**
- ▶ 1 **cercueil de pierre**

Un parchemin de sort (venin oculaire, ou autre sort basé sur le venin) se trouve dans le cercueil de Xisor.

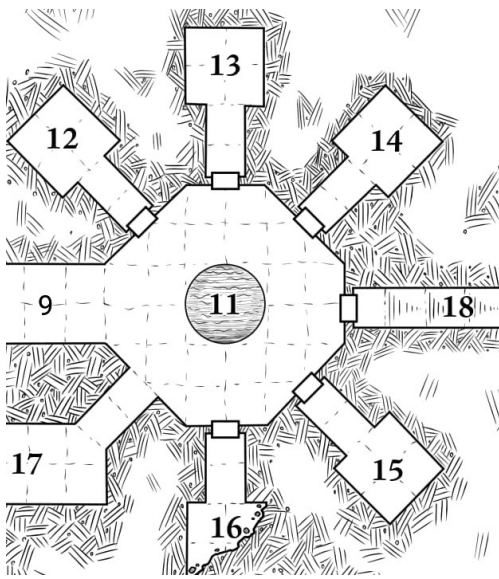
13 : TOMBE DE SPARAMANTUR

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 3m de haut
- ▶ Porte de pierre brisée
- ▶ Passage partiellement **effondré**
- ▶ Si excavation : **sons d'agitation** de l'autre côté
- ▶ **Sparamantur** attaque à vue
 - Squelette homme-serpent
- ▶ Ses ornements funéraires valent 100 PO

14 : TOMBE DE FRANBINZAR

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 3m de haut
- ▶ Sent le **goudron** et la **décomposition**.
- ▶ Tombe décorée de **peintures** et **gravures obscènes**
- ▶ **Cercueil de pierre** : restes de **Pudding Noir (Franbinzar)** (Pudding Noir)
 - **Ouverture** : attaque
 - **Trésor** : copies d'argile, mais 200 PO d'anneaux sont noyés dans sa masse

Si Franbinzar a été libéré, il est ajouté à la Table des **Monstres Errants** à la place d'un des présages.



17 : SOLDATS D'ARGILE

- ▶ Salle de 12m sur 6m, 3m de haut
- ▶ 3 rang de 6 **statues d'argile** de soldats hommes-serpents à taille réelle :
 - Apparence froide et sinistre
 - Leurs épées sont rouillées et inutilisables
 - Creuses mais vides
- ▶ Sous la statue au Sud-ouest : passage secret vers 38 : le Hall du Basilic (p. 9)

18 : SACRISTIE

Cette pièce était utilisée par les prêtres de la tombe supérieure.

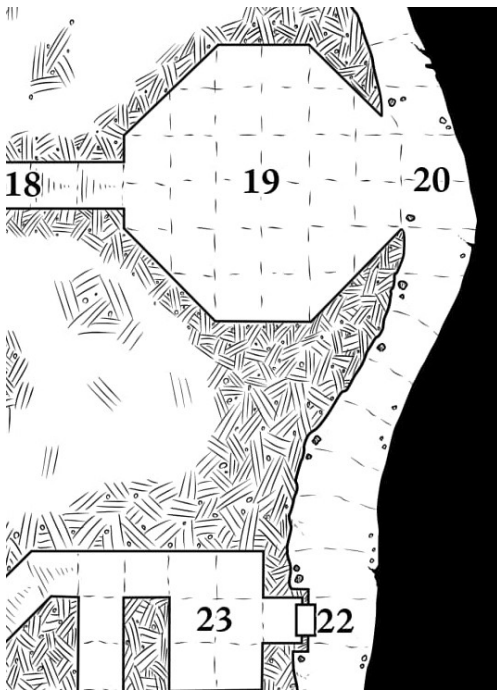
- ▶ Salle de 6m sur 6m, 3m de haut
- ▶ Sent le **bois pourrissant** et la **poussière**.

Elle contient :

- ▶ Trois lits,
- ▶ Des étagères vermoulues,
- ▶ Une icône religieuse de dieu-serpent en argent et émeraude (200 PO)
- ▶ Parchemins en langue inconnue (témoignent de la folie des momies emprisonnées). Éparpillés au sol.
 - l'un contient le nom de la **Succube** piégée en 32 : **Salle d'Invocation**

16 : TOMBE INACHEVÉE

- ▶ Salle de 6m sur 3m, 2m de haut
- ▶ Salle à moitié creusée
- ▶ Des outils d'excavation rouillent au sol..



18 : ESCALIERS

- ▶ Couloir de 15m de long, 3m de large et 3m de haut
- ▶ Air froid, **silence** total.
- ▶ Des **escaliers** s'enfoncent dans les ténèbres.
- ▶ Une légère brise se fait sentir.

La troisième volée de marches est piégée.

PIÈGE

Dès qu'un poids est appliqué sur la marche

- ▶ Les marches basculent pour former une rampe de roche lisse
- ▶ Des épieux jaillissent du sol en bas de l'escalier (1D8 dégâts, 1D4 si sauvegarde Mort)
- ▶ Se réarme après 5 rounds

19 : ARÈNE DU GARDIEN COBRA

- ▶ Même forme et taille que 11 : Atrium des Tombes
- ▶ Pièce **octogonale**, avec une **grande ouverture** à l'est
- ▶ 18m sur 18m, 5m de haut
- ▶ **Arène** froide,
- ▶ Murs couverts de boucliers divers (des tribus vaincues par les hommes-serpents)
 - 5 sont fonctionnels, les autres pourris
 - 20 PO récupérables en les désassemblant (décorations en argent)
- ▶ Au centre une statue de pierre en forme de cobra
 - **Gardien Cobra de Pierre** attaque à vue

20 : GOUFFRE ET CHEMIN

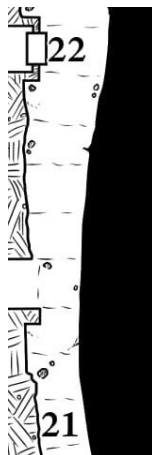
- ▶ Étroit chemin (3m) 24 m jusqu'à 22 : **Porte de Pierre**
- ▶ **Glissant** : course ou saut : chute dans le gouffre. (sauvegarde contre la mort +5 annule)
- ▶ **Gouffre** abyssal à l'est
 - large de 18m
 - mur opposé non visible

Si le groupe se met les gobelins fongiques à dos, ils tendent toujours une embuscade ici. Les gobelins sont collants et ignorent le sol glissant

21 : PATELLES DES DONJONS

Chemin couvert de **patelles des donjons** :

- ▶ mollusques à coquille de pierre
- ▶ **Contact** : paralysie 1D4 heures (sauvegarde paralysie annule)
- ▶ **Paralysé** : dévoré en 1D4 heures
- ▶ Connu si expérience de donjon



NIVEAU 3 : LA TOMBE INFÉRIEURE

STRUCTURE

Il y a deux chemins principaux "horizontaux" et trois "verticaux". Le donjon bifurque et reboucle.

Il est possible de remonter à la surface comme de plonger plus profond. Ou même de revenir de là où l'on est parti. Cet étage est indubitablement plus dangereux que les précédents.

La diplomatie et le troc font également leur apparition, de même que les Monstres Errants. Vous pouvez explo-

rer les niveaux 1 et 2 à votre rythme, mais passer trop de temps au Niveau 3 revient à prendre des risques in- considérés.

La conclusion de cet étage est ouverte : vous pouvez ajouter du contenu pour étendre ce donjon autant que vous le souhaitez. Arrivé là, si vous êtes un nouveau MJ ou débutant en jeux OSR, vous devriez être prêt à écrire votre propre donjon.

ZONES THÉMATIQUES

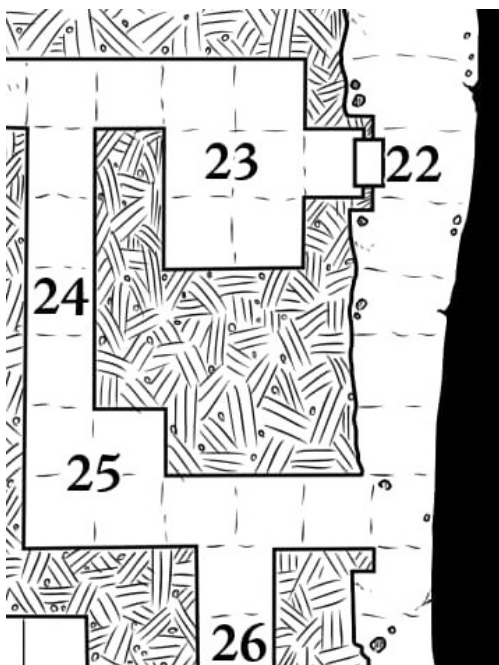
LES TERRIERS Gobelins

Les Gobelins Fongiques sont le miroir des PJ, leur opposé. Ils se complaisent dans la crasse, revivent sans cesse et commettent toujours les mêmes erreurs. Ils sont affamés, stupides, superstitieux et meurtriers, mais néanmoins attachants. Les terriers sont l'irruption

d'un barbarisme bruyant et enthousiaste dans la civilisation froide et moribonde.

Décrivez les terriers tant par le bruit que par l'odeur. Ça pue. Vous allez puer si vous vous attardez ici, et la Tombe des Rois Serpents n'est pas pourvue de bains. Des petits yeux de gobelins dans la pénombre. Des dents cliquetantes et des couteaux aiguïsés.





22 : PORTE DE PIERRE

- ▶ Enfoncée d'1,50m dans le mur
- ▶ Maintenu fermée par une lourde barre de pierre côté gouffre.
- ▶ En arrivant par l'autre côté, la porte ne peut être ouverte sans être détruite.
- ▶ **Piège :**
 - Même que 5 : Porte / Marteau
 - Marteau vers l'extérieur :
 - ◇ 1D6 dommage **puis** : (sauvegarde contre la mort +2 annule)
 - ◇ Poussé dans le gouffre (sauvegarde contre la mort annule)

24 : COULOIR

- ▶ Couloir de 3m sur 12m, 3m de haut
- ▶ Sent légèrement l'**acide**
- ▶ Bruits de **claquements humides**.
- ▶ Descend en pente douce vers le sud.
- ▶ **Gelée Squelette** au sud attiré par le bruit

23 : SALLE CÉRÉMONIELLE

- ▶ Salle de 6m sur 9m, 3m de haut
- ▶ Sent les **champignons séchés** et la **poussière**.
- ▶ Bancs au centre
- ▶ Anciennes tapisseries aux murs
- ▶ Fontaine asséchée (mur sud) :
 - Résidus d'or (10PO) sur espace plat au milieu

Utilisée autrefois par les prêtres hommes-serpents pour se préparer et méditer.

Les gobelins ont arraché la statue d'or qui ornait la fontaine pour la cacher dans leur salle du trône.

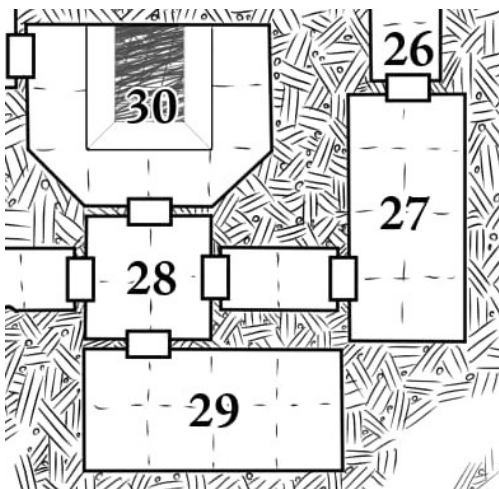
25 : FOSSE PIÉGÉE

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 3m de haut
- ▶ Air **froid**
- ▶ Carrelage de dalles :
 - certaines cassées
 - une manquante
- ▶ **Piège :**
 - Corniche large de 30 cm le long des murs, **sûre**
 - Autres carreaux ne sont soutenus que par de fines barres de métal
 - Pied dans la zone centrale :
 1. **Chute** : 1D6 dégâts (sauvegarde contre la mort annule)
 2. **Empalé** par les pics au fond : 1D6 dégâts (sauvegarde contre la mort annule)

La fosse contient plusieurs squelettes d'humains normaux, ainsi qu'un anneau d'or valant 20 PO.

Les gobelins remplacent les dalles chaque jour : ils utilisent le piège pour capturer leurs proies.





26 : COULOIR

- ▶ Couloir de 3m sur 6m, 3m de haut
- ▶ Mène à porte verrouillée :
 - **Serrure aisée** : capacité voleur x2
 - **Corrodée** : considérer comme une porte bloquée

27 : SALLE DES ESCLAVES

- ▶ Salle de 6m sur 12m, haute de 3m
- ▶ Air **chaud et vicié**.
- ▶ Taches de sang et roche usée
- ▶ **Sifflement** constant au sud-est.
- ▶ **Entraves rouillées** au sol.
 - Se ferment aux jambes si à moins de 30cm
 - Rouille : Brisées avec test de force

28 : DÔME

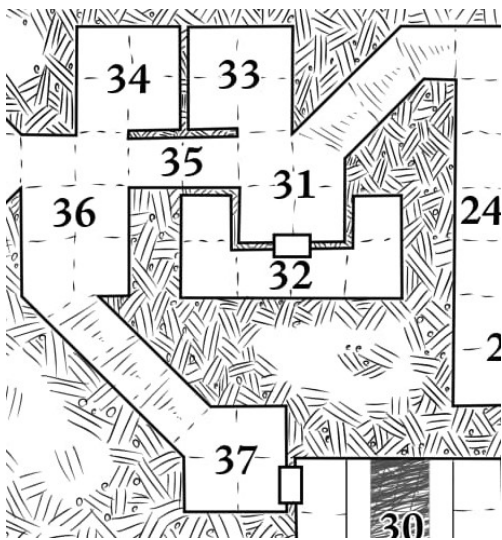
- ▶ Salle de 6m sur 6m, haute de 6m
- ▶ Air **chaud et vicié**.
- ▶ **Sifflement** constant au nord.
- ▶ Plafond : **Dôme**, fresques d'hommes-serpents triomphants
- ▶ Porte au milieu de chaque mur.
- ▶ Porte sud verrouillée :
 - Clef est au cou du Basilic (p. 14)
 - Trop épaisse pour être brisée
- ▶ Porte de pierre brisée à l'est.
- ▶ Porte de pierre entrouverte vers le nord.

29 : SALLE DU TRÉSOR

- ▶ Salle de 12m sur 6m, haute de 6m
- ▶ Contient tout ce que le MJ jugera bon de mettre au fond d'un donjon. [2000 PO au moins]

30 : FOSSE SACRIFICIELLE

- ▶ Salle de 12m sur 9m, haute de 6m
- ▶ Air vicié,
- ▶ **Flamme orangée** au nord, au fond d'une fosse profonde de 5m aux parois en pente.
- ▶ Feu est alimenté par du gaz naturel acheminé depuis une antique mine perdue dans les tréfonds
- ▶ Chemin large de 60 cm borde le trou
- ▶ **Os carbonisés** couvrent le fond
- ▶ **Coulures d'or** sont visibles autour de la flamme
- ▶ **Pierres précieuses** couvertes de carbone (500 PO en tout) scintillent dans la lueur orangée du feu
- ▶ Si PJ entrent dans la fosse :
 - -1D6 CON (temporaire, sauvegarde poison annule)
 - 0 CON : inconscient, glisse jusqu'à la flamme : 2d6 dégâts de feu par round



37 : HALL GARDÉ

- ▶ Salle de 6m sur 6m, haute de 3m
- ▶ Sent la **poussière**
- ▶ Faible **cliquetis de chaîne** dans le lointain.
- ▶ Deux **statues de gardes** hommes-serpents aux coins sud
 - Incroyablement **réalistes**
 - Bien plus fines que tous les autres reliefs de la tombe

Les statues sont des hommes-serpents pétrifiés, placés ici en guise de punition. S'ils sont dé-pétrifiés, ils entrent dans une rage noire pendant 10 minutes, puis s'effondrent dans le désespoir.

Les statues peuvent se vendre 500 PO chacune dans une grande ville, ou 10 fois plus à un mage capable de reconnaître leur véritable nature.

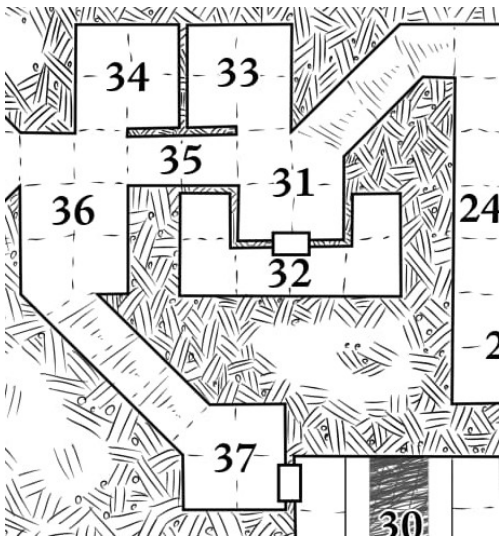
32 : SALLE D'INVOCATION

- ▶ Salle de 12m sur 6m, haute de 3m, en forme de U
- ▶ Odeur de **vieux vin**, **papier brûlé** et **pourriture fongique**
- ▶ Énorme pile de débris bloque la porte.
 - 30 minutes à débayer,
 - Très Bruyant
- ▶ côté ouest, un **Succube**
 - **Non hostile**
 - Prétend avoir été capturé par les gobelins et gardé prisonnier
 - **Entravé** au pied (illusion)
 - Au centre d'un cercle de confinement (difficile à voir)
 - ◇ Brisé si franchi
- ▶ Petit **autel**
- ▶ 2 **bols en or** (150 PO chacun)
- ▶ **Dague magique +1**
- ▶ **Serpent de pierre** sinueux
 - Magique
 - Permet d'ouvrir la porte de 46 : Salle du Trône

La pièce s'avère être une ancienne chambre d'invocation. Baltoplate a été invoqué par les hommes-serpents pour répondre à leurs questions sur les enfers abyssaux.

33 : AUTEL

- ▶ Salle de 6m sur 6m, haute de 3m
- ▶ Sent légèrement l'**acide**.
- ▶ **Statue menaçante** à tête de cobra.
 - Percée à sa base de deux trous assez larges pour laisser passer un bras humain
 - **A du jeu** : peut pivoter.
 - Sens anti-horaire : gaz empoisonné (1D6 dégâts, sauvegarde poison annule).
 - Sens horaire : [2d1000 + 100 PO].



34 : ZONE DE REPOS DES PRÊTRES

- ▶ Salle de 6m sur 6m, haute de 3m
- ▶ Odeur de **sang desséché**, de **tissus pourrissants** et de **champignons défraîchis**.
- ▶ Porte de bois a pourri sur place.
- ▶ 5 Coussins déchiquetés, maculés de sang
- ▶ **3 œufs de pierre**
 - Magiques
 - Enduits de sang : chauffe (bouillotte) 8 heures

35 : CORRIDOR PIÉGÉ

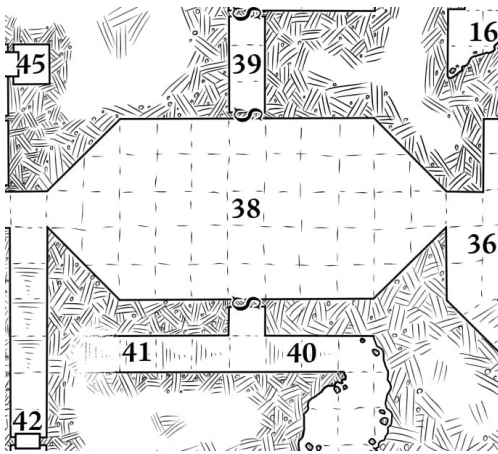
- ▶ Couloir de 6m sur 3m, haut de 3m
- ▶ Sent la **poussière**.
- ▶ **4 sillons au plafond** évoquant le corps d'un serpent
- ▶ **Bandes de dalles** serpentent au sol.
 - Marcher dessus : déclenche
 - 4 pendules tranchants surgissent du plafond : 1D6 dégâts (sauvegarde mort annule)
 - Pendant 3 round : si mouvement, doit esquiver un pendule
 - Round 4 : tout s'écroule. 2D6 de dégâts (sauvegarde mort ½ dégâts)

36 : VESTIBULE

- ▶ Salle de 6m sur 9m, haute de 5m
- ▶ Sent le **tissu pourrissant**.
- ▶ Tintement de chaîne à l'ouest.
- ▶ Tentures partiellement pourries jonchent le sol
- ▶ Dallage à motifs géométriques.
- ▶ Se plaquer au mur ouest permet de se cacher du **Basilic**.
- ▶ Couloir en pente vers le sud-est.

37 : FOSSE PIÉGÉE

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 3m de haut
- ▶ Air **froid**
- ▶ Carrelage de dalles :
 - certaines cassées
 - une manquante
- ▶ **Piège** :
 - Corniche large de 30 cm le long des murs **sûre**
 - Autres carreaux ne sont soutenus que par de fines barres de métal
 - Pied dans la zone centrale :
 1. **Chute** : 1D6 dégâts (sauvegarde contre la mort annule)
 2. **Empalé** par les pics au fond : 1D6 dégâts (sauvegarde contre la mort annule)
- ▶ Fosse vide



38 : HALL DU BASILIC

- ▶ Grande salle de 34m sur 17m, haute de 15m
- ▶ Creusée à même la roche
- ▶ Air stagnant
- ▶ Tintements de chaîne
- ▶ Respiration à peine perceptible (**Basilic**)
- ▶ **8 piliers de roche**, certains détruits.
- ▶ **Statues de pierre** (araignées, gobelins, chauve-souris) détruites et parsemant le sol.
- ▶ Statues taillés avec une incroyable précision
- ▶ Mosaiques d'hommes-serpents triomphants sur les murs.

39 : PASSAGE SECRET

- ▶ Couloir de 3m sur 12m, 1.5m de haut
- ▶ Air stagnant, nuages de poussière.
- ▶ Taillé à même la roche
- ▶ La porte devrait être invisible mais la mosaïque la cachant est endommagée et la **révèle**
- ▶ Mène en **17 : Soldats d'Argile**

40 : PASSAGE SECRET

- ▶ Couloir de 3m sur 3m, 1.5m de haut
- ▶ Air aigre, relents immondes.
- ▶ **Intact**, caché par une mosaïque.
 - **Difficile** à détecter
 - Même principe que celle au nord : **localisable**
- ▶ Murs lisses et soigneusement taillés
- ▶ Sol couvert de **détritus gobelins**.

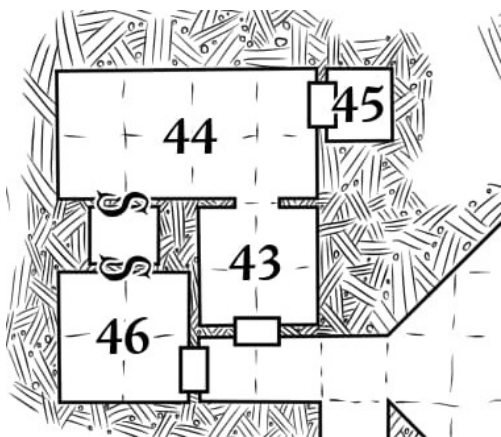
47 : ESCALIER VERS LA SURFACE

- ▶ Couloir de 10m sur 1m, 2.5m de haut
- ▶ Terreux, humide.
- ▶ Émerge entre les racines d'un arbre.

48 : PORTE EN CYLINDRE

- ▶ Au bout d'un corridor de 3m sur 18m, 3m de haut
- ▶ Couloir en pente
- ▶ **Cylindre de roche** taillé d'une alcôve
 - Peut accueillir deux personnes.
 - Pivote dans les deux sens
 - **Sens anti-horaire** : l'alcôve arrive face à des lances jaillissant de la roche pour transpercer les occupants (1d6 dégâts par round).
 - **Sens horaire** : autel avec idole de pierre portant 2 bols en or (100 PO chaque).
 - **180 degrés** : débouche sur 47 : Terrier Gobelins





43 : ANTICHAMBRE DE XIXIMANTRE

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 5m de haut
- ▶ Relents âcres, milles odeurs
- ▶ Taillée à même la roche
- ▶ Bas-reliefs de pierre noire.
- ▶ Lampes magiques violacées incrustées dans les murs
- ▶ Présence de **Xiximanter**

44 : RÉSERVE À INGRÉDIENTS

- ▶ Salle de 12m sur 6m, 5m de haut
- ▶ Relents âcres, milles odeurs
- ▶ Lampes magiques violacées incrustées dans les murs
- ▶ Barils, caisses, cercueils, flacons, bottes d'herbes.
 - Une fiole contient du safran en poudre (2000 PO)
 - Une petite bouteille renferme 1d10 graines d'une espèce de plante à présent disparue (300 PO chacune)
- ▶ Six oubliettes à couvercles de bronze sont incrustées dans le sol
- ▶ Une contient 1d10 Gobelins Fongiques.
- ▶ Passage secret derrière les caisses

Xiximantre ne cédera rien de son stock à moins d'obtenir en échange des ingrédients d'encore plus grande rareté ou valeur

45 : LABORATOIRE À POTIONS

- ▶ Salle de 3m sur 3m, 3m de haut
- ▶ Lampes magiques violacées, bouillonnement,
- ▶ Éprouvettes alchimiques, verrerie poussiéreuse et étagères luisantes de magnifiques flacons.
- ▶ Porte de fer verrouillable.
- ▶ À peine assez de place pour travailler.
- ▶ Sur les étagères :
 - 2 potions de mutation de sort
 - 1 potion d'immortalité modérée (1d100 + 20 années de vie naturelle supplémentaires)
 - 1 potion de poison indétectable (aucun goût mais tue (pas de jet de sauvegarde) en 1 minute)
 - 2 potions de soin
 - 1d10 + 10 potions aléatoires

Xiximantre n'autorisera pas les PJ à y accéder à moins qu'ils n'acceptent de devenir ses apprentis (ou victimes)

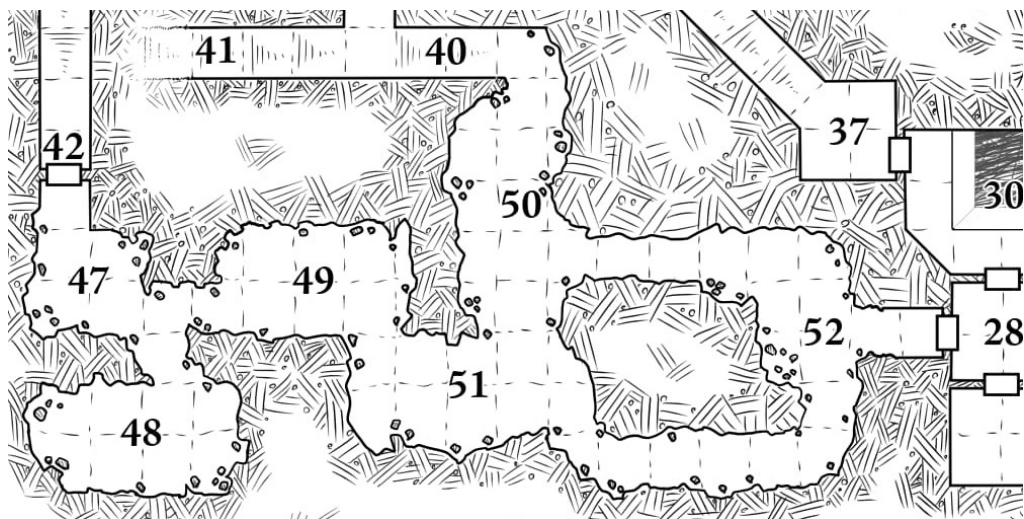
Ses potions les plus puissantes prennent des décennies à élaborer. Il est prêt à échanger ses concoctions contre des créatures vivantes, sorts, ingrédients rares et apprentis. Il n'acceptera ni monnaie ni trésors.

Si les aventuriers transportent ouvertement des objets pillés dans la tombe, cela éveillera ses soupçons et il tentera de les empoisonner, capturer ou manipuler.

46 : SALLE DU TRÔNE

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 6m de haut
- ▶ Sent la poussière et les copeaux de métal.
- ▶ La porte est faite de **serpents de pierre** entremêlés.
 - L'un est manquant, en **32 : Salle d'Invocation**.
 - Si remis en place, la porte glisse et s'ouvre silencieusement
- ▶ Murs de roche rouge, ornée d'ors et de **miroirs**
- ▶ Murs décorés d'écaillés joliment gravées.
 - 8 miroirs de la taille d'une main dressés sur des présentoirs en bois : 100 PO chaque
 - trône : 2500 PO. 3 personnes pour le soulever
- ▶ **Passage secret** derrière une tenture pourrissante.

Si les PJ utilisent le passage secret, le sorcier sera surpris, ainsi que furieux s'ils ne parviennent pas à donner une excuse plausible.



47 : TERRIER GOBELIN

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 1.5m de haut
- ▶ Empeste le graillon, les champignons, la pourriture et l'humidité.
- ▶ Chuchotis.
- ▶ Sol couvert de scarabées
- ▶ Des débris jusqu'au mollet.
- ▶ Fouille des débris :
 - 2d6 couteaux d'argent (10 PA chaque)
 - PJ couvert de fange et guano
- ▶ Stock de plumes, chiffons et bols de graisse

48 : FOSSE DE GÉNÉRATION DE GOBELINS

- ▶ Salle de 12m sur 6m, 1.5m de haut
- ▶ Pestilence fongique, animaux pourrissants, gobelins à demi formés.
- ▶ **Spectacle répugnant** : Jet de sauvegarde contre le poison ou fuite avec nausée

La fosse réincarne les âmes des gobelins fongiques morts, c'est l'une des expériences ratées de **Xiximantèr**, censée apporter l'immortalité.

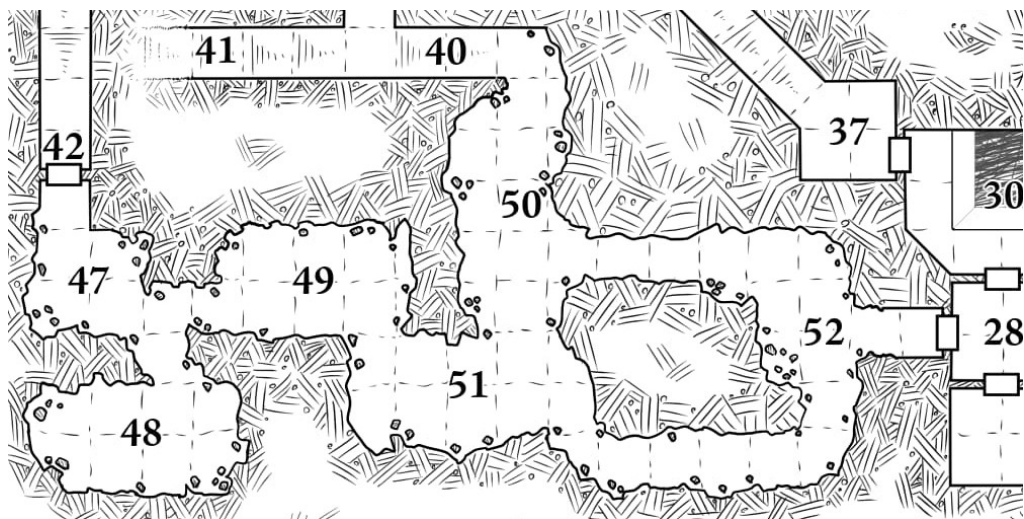
Aucun trésor ici, mais tant que cette salle n'est pas incendiée, le nombre de gobelins dans le donjon sera toujours *"beaucoup trop de gobelins"*.

49 : SALLE DU TRÔNE GOBELIN

- ▶ Salle de 9m sur 6m, 1.5m de haut
- ▶ Chuchotis, bruits de scarabées écrasés
- ▶ 1d6 (explosif) **Gobelins Fongiques** présents
 - Mangent des chauves-souris, se battent ou vénèrent leur roi actuel
 - Si aucun Roi : vénèrent une idole sculptée en boue et brindilles
- ▶ **Couronne gobeline** : faite de bâtons et couverts tordus

51 : DORTOIR GOBELIN

- ▶ Salle de 15m sur 6m, 1.5m de haut
- ▶ Crasse, pourriture, chuchotis
- ▶ Statues grossières de boue et bâtons.
- ▶ **Nuit** : 1d6 (explosif) **Gobelins Fongiques**
- ▶ **Jour** : 3d6+10 (explosif) **Gobelins Fongiques**
 - Presque **invisibles** parmi les débris.
 - **Endormis**
 - **Bruit** : se réveillent en 2 rounds



SO : FERMES GOBELINES

- ▶ Salle de 6m sur 12m, 1.5m de haut
- ▶ Plantes en putréfaction, puanteur du fumier, spores de champignons
- ▶ Sol inégal
- ▶ Des débris jusqu'aux genoux
- ▶ Les **Gobelins Fongiques** plantent tout et n'importe quoi

▶ **Fouille** (1 tour par carré de 1.5m) :

1. Un doigt et une fourchette
2. Une dague rouillée
3. 2D100 PO
4. Rubis (300 PO)
5. Des os de poulet
6. **Couronne des rois serpents**

Les apothicaires et sorciers expérimentés peuvent identifier les champignons bleus poussant ici comme des concombres des donjons, capables de guérir la pétrification en 1d6 jours une fois coupés en rondelles et frottés contre la peau.

COURONNE DES ROIS SERPENTS

- ▶ Composée de 8 petits serpents d'or et platine entremêlés, aux yeux d'émeraude et dents de diamant
- ▶ 3000 PO de matériaux
- ▶ **Magique** :
 - **Si portée** : sauvegarde contre les sorts, ou être prostré et terrifié une heure
 - **3 échecs** consécutifs : état permanent

S2 : SALLE DE GARDE DES GOBELINS

- ▶ Salle de 6m sur 6m, 1.5m de haut
- ▶ Air vicié
- ▶ Pourriture en train de sécher
- ▶ Stock d'armes **Gobelins Fongiques**
 - 2 fourches,
 - Une pile de couverts en argent (200 PO)
 - des douzaines de bâtons affûtés
- ▶ **1 Gobelins Fongiques** fait le guet
 - Armé d'un balai
 - Éloigne les **Gelée Squelette**
 - Repousse les PJ si arrivent du **28 : Dôme**
 - S'enfuit en hurlant si les PJ arrivent du **28 : Dôme**

DESCRIPTION DES MONSTRES

NIVEAU 1

SQUELETTE

► **Apparence :**

- Squelette humain muni de crocs et d'une arme rouillée.
- Couvert de bracelets.

► **Désirs :** protéger le reste de la Tombe des Rois Serpents et tuer tout intrus.

► Ne subissent que la moitié des dégâts infligés par les armes perçantes ou tranchantes.

► Ils craquent et cliquettent, meurtriers et implacables

STATISTIQUES

CA 7 [12] **TACO** 19 [0]

Attaque 1D6 (griffes)

Sauvegardes MP 12 B 13 PP 14 S 15 SSB 16

Mouvement 18m **Moral** 12

DV 1 **XP** 10

PV () □□□□□□□□

PV () □□□□□□□□

PV () □□□□□□□□



NIVEAU 2

FRAGMENTS DE MOMIE

- **Apparence :**
 - Bras noircis et décomposés
 - Doigts acérés
- **Désirs :** étrangler des choses, occire les vivants.

STATISTIQUES

CA	7 [12]	TACO	19 [0]
Attaque	1D6 (griffes)		
Sauvegardes	MP 12 B 13 PP 14 S 15 SSB 16		
Mouvement	18m	Moral	12
DV	1*	XP	13
PV ()	□□□□□□□□		
PV ()	□□□□□□□□		

- **Maladie :**
 - Maladie putrescente au toucher
 - Guérison magique inefficace
 - Guérison naturelle 10x plus longue
 - Ne peut être éliminée que par magie
- **Mort-vivant**
 - Silencieux.
 - Insensible aux effets affectant les créatures vivantes.
 - Immunisée contre les sorts affectant ou lisant l'esprit.

Ils se tortillent, grimpent votre corps et tentent de vous étrangler.

SPARAMANTUR

- **Apparence :**
 - Squelette humain muni de crocs et d'une arme rouillée.
 - Couvert de bracelets.
- **Désirs :** protéger le reste de la Tombe des Rois Serpents et tuer tout intrus.

STATISTIQUES

CA	7 [12]	TACO	17 [2]
Attaque	1D8 (Hache de bataille)		
Déplacement	18m	Moral	12
Sauvegardes	MP 12 B 13 PP 14 S 15 SSB 16		
Mouvement	18m	Moral	12
DV	3	XP	35
PV ()	□□□□□□□□		
	□□□□□□□□		
	□□□□□□□□		

- Ne subit que la moitié des dégâts infligés par les armes perçantes ou tranchantes.
- Il craque et cliquette, meurtrier et implacable

PUDDING NOIR (FRANBINZAR)

- ▶ **Apparence** : 100 kg de mélasse noire
- ▶ **Désirs** : Se nourrir.

STATISTIQUES			
CA	6 [13]	TACO	15 [4]
Attaque	2D8 (toucher)		
Sauvegardes	MP 10 B 11 PP 12 S 13 SSB 14		
Mouvement	18m	Moral	12
DV	5	XP	300
PV ()	□□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□		

- ▶ **Immunité** : Blessé uniquement par le feu, autres : dégâts temporaires
- ▶ **Division** : Les attaques qui ne sont pas liées au feu (y compris les sorts) provoquent la division du pudding. Chaque coup crée un nouveau pudding de 1 DV qui inflige 1d6 points de dégâts.
- ▶ **Corrosion** : Peut dissoudre le bois ou le métal en un tour (10% de chances).
- ▶ **Collant** : Peut se déplacer sur les murs et les plafonds.
- ▶ **Suintement** : Peut s'infiltrer à travers les petits trous et fissures.
- ▶ **Régénération** : Si tué, se régénère en 1d20 heures, à moins d'être incinéré.
- ▶ **Attaques multiples** : Peut cibler tous les PJ adjacents à chaque round, effectuant un jet d'attaque classique pour chacun.

Franbinzar était le dernier roi de la forteresse.

Sa momification ne s'est pas déroulée correctement. Il s'est transformé en Pudding Noir.

On peut apercevoir 200PO d'anneaux noyés dans sa masse.

GARDIEN COBRA DE PIERRE

- ▶ **Apparence** :
 - Chevalier de pierre vêtu d'une armure sculptée.
 - Une de ses mains manie une imposante épée dentelée.
 - L'autre est libre au début du combat.
- ▶ **Désirs** : protéger le reste de la Tombe des Rois Serpents et tuer les intrus.

STATISTIQUES			
CA	3 [16]	TACO	15 [4]
Attaque	2D6 (épée dentelée)		
Sauvegardes	MP 10 B 11 PP 12 S 13 SSB 14		
Mouvement	18m	Moral	12
DV	4+1	XP	125
PV ()	□□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □		

Attaques : Chaque round, le Gardien Cobra de Pierre peut appliquer une de ces stratégies :

- Appel du Bouclier** : Le Gardien appelle à lui un des boucliers couvrant les murs de l'arène.
 - ▶ 1d6 dégâts (jet de sauvegarde contre la mort pour esquiver) si sur trajectoire
 - ▶ Garde le bouclier (+1 CA)
- Bond et Impact** : Le Gardien bondit à travers les airs puis plonge jusqu'à 6 m de sa position initiale.
 - ▶ toute créature adjacente : 1d4 dégâts (sauvegarde contre la mort annule).
 - ▶ si dégât : projeté au sol
- Attaque normale**

Stratégies possibles :

- ▶ Prendre le Gardien en **tenaille**
- ▶ **Fuir** : Trop imposant pour l'escalier
- ▶ **Courir** : suit le PJ tant que détectables

NIVEAU 3

MONSTRES ERRANTS

- 1. Présage du Basilic.** Des cliquetis et grincements d'une chaîne distante trainée sur de la roche et dans la poussière.
- 2. Présage de Gelées Squelettes.** Des bruits de suction résonnant dans le lointain.
- 3. Présage de Gobelins.**
 - ▶ Chuchotis, glossements, grincements de dents et pourléchage de babines.
 - ▶ Le reflet d'yeux rouges dans l'obscurité.
 - ▶ Un fumet de pourriture fongique.
- 4. Chauve-souris.** Nullement hostile, mais effrayante sur le moment. Volette de-ci de-là, plane en direction du gouffre.
- 5. Grosse Araignée**
- 6. 1d6 Gobelins Fongiques** en reconnaissance.
 - ▶ 1d6 autres gobelins fongiques postés au détour du prochain couloir.
- 7. 1 Gelée Squelette.**
- 8. 1d10+5 Gobelins Fongiques** parés au combat. L'un d'eux est muni d'une lance faite de couverts, absurdement peu pratique à manier (1d6 dégâts, allonge)

GROSSE ARAIGNÉE

- ▶ De la taille d'un poing.
- ▶ Cherche à manger des chauves-souris, pas les PJ.
- ▶ **Venimeuse** : 1d4 dégâts
 - sauvegarde poison annule
- ▶ **lâche**
- ▶ Mets de choix pour les gobelins fongiques.

STATISTIQUES

CA	7 [12]	TACO	19 [0]
Attaque	1D3 (morsure) + poison		
Sauvegardes	MP 12	B 13	PP 14 S 15 SSB 16
Mouvement	9m	Moral	8
DV	1/2	XP	5
PV ()	□□□□		

GELÉE SQUELETTE

- ▶ **Apparence** : Un squelette couvert de mucus orange
- ▶ **Désirs** : écraser des crânes et créer plus de gelées squelettes.

STATISTIQUES

CA	7 [12]	TACO	19 [0]
Attaque	1D4 (griffes)		
Sauvegardes	MP 12	B 13	PP 14 S 15 SSB 16
Mouvement	9m	Moral	12
DV	2	XP	20
PV ()	N.A.		
PV ()	N.A.		
PV ()	N.A.		
PV ()	N.A.		

- ▶ Immunisés à tous dommages.
- ▶ **Solutions possibles** :
 - Fuir,
 - les faire pétrifier par le **Basilic**,
 - les précipiter dans le gouffre,
 - les attacher
 - les enfermer dans une salle
 - les précipiter en **25 : Fosse Piégée** ou **37 : Fosse Piégée**
- ▶ Sortent des fosses / se libèrent des cordes (temps variable).
- ▶ 4 gelées squelettes en tout
 - Vaincue : retirer de la **Table des Monstres Errants**
- ▶ **Contagion** : Toute victime (tuée) devient une gelée squelette en 10 minutes.
 - **Gobelins Fongiques** immunisés.



GOBELINS FONGIQUES

STATISTIQUES			
CA	6 [13]	TACO	19 [0]
Attaque	1D6 (arme)		
Sauvegardes	MP 14 B 15 PP 16 S 17 SSB 18		
Mouvement	18m	Moral	7
DV	1-1	XP	5
PV ()	□□□□□□□□		
PV ()	□□□□□□□□		
PV ()	□□□□□□□□		
PV ()	□□□□□□□□		
PV ()	□□□□□□□□		
PV ()	□□□□□□□□		
PV ()	□□□□□□□□		

► Apparence :

- pâles et rabougris,
- Énorme tête ovale
- Plein de dents et deux petits yeux rouges beaucoup trop près l'un de l'autre.
- Texture évoque une purée de pommes de terre à la colle blanche.
- Portent sur eux des couverts de table.

► **Désirs** : un roi, à manger, des choses qui brillent, encore à manger

► **Non hostiles** : ils cherchent seulement à couronner quelqu'un Roi des Gobelins (Initialement)

► **Dialecte** : gobelin cliquetant et limité.

► Aisément **corruptibles**

► Si PJ hostiles :

- **Fuite**
- **Embuscades** récurrentes
- Sournois et patients
- Escaladent (lentement) les murs : surprendre les aventuriers en leur plongeant dessus
- Seaux d'eau pour éteindre les torches
- Cordes pour emmêler les combattants
- Tirent profit des pièges du donjon
- De nuit, harcèlent le campement

► **Roi des gobelins** : destin

- suivi jusqu'à la pleine lune

- puis assailli, traîné jusqu'à un autel au sommet d'une colline et éventré

► **Connaissances** :

- Peuvent avertir au sujet du **Basilic**
- Ignorent l'existence du **39 : Passage Secret**
- Ignorent tout des niveaux supérieurs : bloqués par le **Gardien Cobra de Pierre**

La nuit venue, ils utilisent **41 : Escalier vers la Surface** pour se faufiler jusqu'à l'extérieur.

À moins que **48 : Fosse de Génération de Gobelins** ne soit incendiée, le nombre de gobelins dans le donjon sera toujours "beaucoup trop de gobelins".

Les gobelins fongiques sont des rats de laboratoire parvenus à s'échapper. Bien que **Xiximanter** ne s'oppose pas à ce qu'on les lui rende, ils ne lui sont pas d'une grande utilité.



SUCCUBE

- ▶ **Apparence** : Jeune botaniste de la race du premier PJ qu'il aperçoit, et de sexe approprié
- ▶ **Désirs** :
 - **Recharger ses réserves** : embrasser un PJ (drain)
 - **S'échapper** : pousser quelqu'un à s'approcher et franchir le cercle de confinement.

STATISTIQUES

CA	2 [17]	TACO	14 [+5]
Attaque	1D3 (2 × griffes)		
Sauvegardes	MP 10 B 11 PP 12 S 13 SSB 14		
Mouvement	18m	Moral	10
DV	6*	XP	500
PV ()	□□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□		

- ▶ **Immunité** : Pétrification, Feu et armes non magiques
- ▶ **Drain d'énergie** : Un baiser draine d'un niveau. Sauvegarde contre la mort annule
- ▶ **Sorts** : Charme-personne, Image miroir
- ▶ Son nom véritable (**Baltoplate**) figure sur un parchemin en salle **15 : Sacristie**
- ▶ Fuit tout combat, refuse de s'y risquer.
- ▶ Ne revient pas ensuite.
- ▶ Si doit marchander pour sa vie / liberté, il peut proposer de :
 - Détecter les poisons,
 - Révéler d'anciens secrets
 - Tuer n'importe quelle personne mortelle que les PJ peuvent nommer
- ▶ Patient et fourbe, mais tient toujours parole



BASILIC

► Apparence :

- titanesque lézard octopède à tête crocodilienne aplatie et pleine de dents.
- Œillères de bronze vissées dans le crâne
- Collier autour du cou, juste devant sa première paire de pattes.

► Désirs : nourriture, chaleur et liberté.

STATISTIQUES			
CA	4 [15]	TACO	13 [+6]
Attaque	1 morsure (1d10 + pétrification)		
Attaque	1 regard (pétrification)		
Attaque	1 coup de queue (1D8 + projection)		
Sauvegardes	MP 10 B 11 PP 12 S 13 SSB 14		
Mouvement	18m	Moral	10
DV	6+1*	XP	950
PV ()	□□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □		

► **Surprise** : Les personnages surpris par le basilic subissent une attaque de son regard pétrifiant.

► **Éviter son regard** : Une personne qui cherche à combattre le basilic en évitant son regard subit un malus de 4 pour toucher, tandis que le basilic bénéficie d'un bonus de +2.

► **Utiliser un miroir** : Le reflet du basilic est inoffensif. Se battre en regardant dans un miroir inflige un malus de 1 à l'attaque. Si le basilic voit son propre reflet (2 chances sur 6), il doit effectuer un jet de sauvegarde ou être pétrifié.

► Pétrification :

- **Simple coup d'œil** : légère sensation de pression
- **Fixe 1 round** : les membres sont lents, pesants, les pensées ralentissent. Immobile et -4 à la défense (sauvegarde contre la Pétrification annule). L'effet prend fin dès que le basilic détourne le regard.
- **Fixe 2 rounds** : Transformé en pierre (sauve-

garde contre la Pétrification annule). Si réussite, reste cependant fixée sur place.

► Œillères peuvent être fermées

► Comportement :

- **Affamé (par défaut)** : se mouvant lentement dans l'obscurité, humant l'air, cherchant à identifier une proie isolée. Il se tient sur ses gardes si le groupe déclenche le piège du **35 : Corridor Piégé** ou ouvre la porte du **39 : Passage Secret**.
- **En digestion (si repus)** : lové dans un coin, dos au mur, la tête relevée et paré à réagir. 3 chances sur 6 d'être endormi.
- **Curieux (si repus)** : humant l'air, dodelinant de la tête pour éviter de pétrifier quelque chose par accident. Il peut reconnaître ceux qui l'ont nourri à l'odeur (lézard apprivoisé, il a appris à ne pas mordre la main qui le nourrit).
- **Rage (si effrayé ou blessé)** : bondit en arrière de 3 m, dresse la queue et charge une cible dans le même tour. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie .

► Repus avec :

- 30 rations de voyage
- 2 humains normaux
- 1 cheval
- 6 gobelins fongiques

Les mages et alchimistes accordent une grande valeur aux yeux du basilic (300 PO chaque).

Ses glandes salivaires contiennent l'équivalent de 2 potions de "Transmutation de la Pierre en Chair".

Son squelette pierreux peut se revendre 1000 PO, ou 300 PO pour la tête seule.

Vivante, la bête peut s'échanger contre 10.000 PO dans une ménagerie, le double si elle est domestiquée.



XIXIMANTER

► **Apparence :**

- Buste humain desséché
- Queue de serpent squelettique.
- Haillons d'une robe de mage
- Charmes et amulettes pendent à son cou.
- Deux yeux rouges, brûlant telles des aiguilles de feu.
- Deux crocs acérés.
- Toujours poli.

► **Désirs :** êtres vivants, sorts, ingrédients rares pour potions

STATISTIQUES			
CA	1 [18]	TACO	11 [+8]
Attaque	1 griffes (1d8 + paralysie)		
Sauvegardes	MP 6 B 7 PP 8 S 9 SSB 10		
Mouvement	18m	Moral	10
DV	10***	XP	3700
PV ()	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

► **Mort-vivant :** Silencieux jusqu'à l'attaque. Immunisé contre les effets qui affectent les créatures vivantes (par exemple le poison). Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (par exemple, charme, immobilisation, sommeil).

► **Immunité :** Armes non magiques, électricité, froid, tous les sorts qui provoquent la métamorphose, la folie, la mort.

► **Aura de peur :** Xiximanter peut décider d'activer/désactiver son aura de peur. Ceux qui le voient doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts ou fuir pendant 2d6 tours. Les personnages de niveau 4 ou plus sont immunisés.

► **Griffe paralysante :** sauvegarde contre la paralysie

ou paralysé pendant 6 tours.

► **Sorts mémorisés :** Comme un mage de niveau 10.

- **Niveau 1 :** Projectile magique, Sommeil, Charme-personne
- **Niveau 2 :** Invisibilité, ESP, Détection de l'invisible
- **Niveau 3 :** Boule de feu, Foudre, Paralysie
- **Niveau 4 :** Mur de feu, Confusion, Allométamorphose
- **Niveau 5 :** Débilité mentale, Téléportation

► **Attitude :**

- Raisonnable, avenant ("*Bonjour, bipèdes*")
- Besoin de créatures vivantes, de préférence intelligentes, des sorciers dans l'idéal.
- Les distille pour élaborer ses potions
- Croit fermement être sur le point de faire une découverte révolutionnaire
- Croit que la ville des hommes-serpents s'étend toujours à la surface, que la tombe est pleine de prêtres
- Entre dans une rage folle si confronté à la réalité