



## 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

### 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.

## 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 ( )	<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"/>		

- **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



## 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 ( )	<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"/>		

- **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 ( )	<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"/>		

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

1. **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)
2. **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
3. **Attaque normale**

**Stratégies possibles** :

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

## MONSTRES ERRANTS

- Présage du Basilic.** Des cliquetis et grincements d'une chaîne distante traînée sur de la roche et dans la poussière.
- Présage de Gelées Squelettes.** Des bruits de suction résonnant dans le lointain.
- Présage de Gobelins.**
  - ▶ Chuchotis, gloussements, grincements de dents et pourléchage de babines.
  - ▶ Le reflet d'yeux rouges dans l'obscurité.
  - ▶ Un fumet de pourriture fongique.
- Chauve-souris.** Nullement hostile, mais effrayante sur le moment. Volette de-ci de-là, plane en direction du gouffre.
- Grosse Araignée**
- 1d6 Gobelins Fongiques** en reconnaissance.
  - ▶ 1d6 autres gobelins fongiques postés au détour du prochain couloir.
- 1 Gelée Squelette.**
- 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

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

## GELÉE SQUELETTE

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

### STATISTIQUES

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

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

- ▶ **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.

