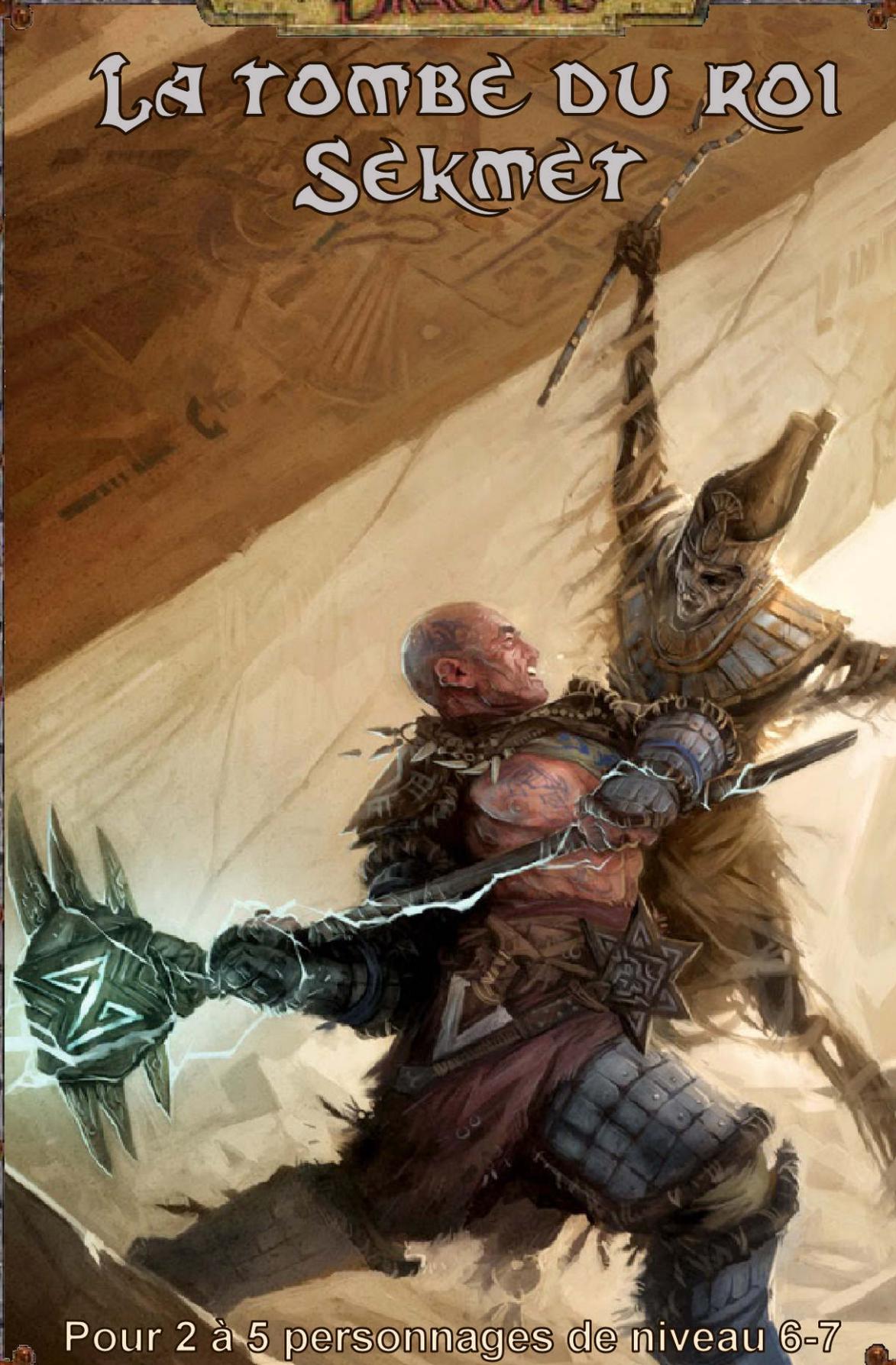


DUNGEONS  
DRAGONS

# LA TOMBE DU ROI SEKMET



Pour 2 à 5 personnages de niveau 6-7

# LA TOMBE DU ROI SEKMET

## SCENARIO POUR 2 à 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 6-7

### SYNOPSIS :

Les aventuriers voyagent vers le Sud et décident de prendre quelques jours de congé dans la ville de Sakkara, le Joyaux aux Portes du Désert. Ce qu'ils vont apprendre rapidement c'est que c'est la Saison des Tempêtes, un des moments les plus redoutés par les habitants du désert.

Une tempête de sable sans pareil va s'abattre sur la région et mettre à nu une tombe très ancienne. La guilde locale va faire appel à eux pour aller explorer et ramener les biens historiques d'une ancienne tombe pharaonique. Malheureusement, l'exploration de cet endroit mortuaire va réveiller l'ancien Roi Sekmet Ibn Nasaru, une momie royale qui ne désire rien d'autre que la vengeance. Une malédiction s'abat alors sur Sakkara...

*Les astérisques (\*) après un mot correspondent à des règles supplémentaires détaillées dans les Annexes en fin de scénario.*

### INTRODUCTION DES AVENTURIERS :

Voici quatre accroches possibles pour intégrer les personnages dans ce petit scénario.

- **L'appât du gain :** Les personnages sont des pilleurs de tombes. Ils voyagent vers le Sud pour retrouver des vestiges dans le Désert de la Désolation. Beaucoup de rumeurs concernent d'anciennes tombes qui recéleraient d'immenses richesses. Arrivés à Sakkara, ils seront bloqués une journée complète, pendant que la tempête fait rage dans toute la région...
- **L'érudition :** Les personnages ont entendu parler de la Guilde des Arkheos dans le Sud de l'Empire. Ils cherchent à les rencontrer et à essayer d'intégrer leurs rangs. La Guilde est une source de connaissances importante. Elle sera ravie de savoir que les personnages sont prêts à aller explorer la Tombe de Sekmet.
- **L'exploit :** Les personnages désirent acquérir du prestige. Partir à la conquête de lieux impies pour prouver qu'ils sont les héros que tout le monde attend. La bravoure et le combat leur sont chers. Le Sud est un lieu d'aventures sans pareil pour qui cherche à prouver au monde son héroïsme.
- **L'exploration :** Les personnages sont attirés vers le Sud de l'Empire ou sont mandatés par un puissant personnage, afin d'étudier le Désert de la Désolation. L'exploration de cet endroit n'a jamais vraiment été entreprise. Ce désert est vraiment très dangereux. Mais les personnages veulent en être les précurseurs.

### SÉANCE I – BIENVENUE À SAKKARA : [Env.2h de jeu]

♪ Jerry Goldsmith - *The Mummy - 04 - Giza Port*

Sakkara, « le Joyaux aux Portes du Désert » est une des plus anciennes cités du Sud de l'Empire. Elle fut fondée par Memhet le Prophète, c'est un fait établi pour les croyants mais c'est une légende pour les autres.

La cité compte plusieurs milliers d'habitants. Il est difficile de donner un chiffre exact, l'afflux de population étant relativement élevé dans cette partie du Sud. Sakkara est un des points de passage obligés pour préparer son voyage à travers le Désert de la Désolation.

Beaucoup se sont aventurés dans cette expédition, un nombre infime en est revenu. Le Désert reste un mystère, même pour la population locale. Le peu de personnes ayant survécu n'ont pas été bien loin et sont estropiées pour le reste de leur vie.

Des rumeurs parlent de dragons, de génies ou encore de démons et esprits étranges. Ils pourraient répondre aux souhaits les plus fous des intrépides qui entreprennent le voyage dans le Désert de la Désolation. Encore faut-il maîtriser les arcanes de la démonologie et être érudit dans la connaissance des djinns.

Au-delà de son rôle important pour les aventuriers, Sakkara est également une plaque tournante pour le commerce. Les expéditions étant une bonne source de clients pour les marchands locaux. Le Souk de Sakkara est ouvert tous les jours, jour et nuit. On y trouve tous les épices connus, des mets extraordinaires

et des plantes médicinales insolites. Les armuriers et forgerons ne sont pas en reste, ils proposent les armes les plus originales de l'Empire. Malgré sa taille restreinte, Sakkara est vraiment le Joyaux du Désert.



*Vous arrivez enfin à Sakkara, le Soleil est à son Zénith, vous avez voyagé toute la nuit puis toute la matinée. Des bourrasques violentes de vent s'engouffrent dans les rues de la cité. D'après ce que vous avez entendu, c'est la Saison des Tempêtes, un moment redouté dans l'année. De fortes tempêtes traversent le Désert de la Désolation et Sakkara est placée dans un « nœud venteux ». Pendant plusieurs jours vous serez contraint, tout comme les habitants de la cité, à rester cloîtrés pour ne pas subir les vents effroyables.*

*Vos amis vous avez parlé d'un endroit en particulier pour trouver tous les renseignements que vous désiriez dans Sakkara : Le Thé à la Menthe, un salon de thé réputé et un point de rendez-vous pour bien des étrangers.*

*Le patron du Thé à la Menthe, Idzedine, un gros bonhomme assez petit à la moustache épaisse, vous indique une auberge pour les voyageurs non loin du Temple.*

*Pendant plusieurs jours vous êtes enfermés à l'auberge, la tempête fait rage. Après quelques jours, les personnages peuvent enfin sortir et visiter comme ils l'entendent Sakkara.*

**Voici quelques péripéties possible en ville [Les rencontres son brièvement décrites, elles sont à jouer] :**

- **Des enfants voleurs** – Des enfants affluent dans tous les sens et agrippent les personnages. Ils tentent de leur faire les poches rapidement. *Jet de Sagesse DD 10* pour éviter [Un Jet pour le groupe] – Si rate, les personnages perdent un objet au hasard.

- **Perdus dans le Souk** – Les personnages sont perdus dans le Souk, une demi journée à chercher à s'en sortir, entre les marchands qui tentent de leur vendre leurs produits et le dédale des rues... *Sagesse DD 15* pour s'en sortir – un jet par heure. Les personnages se perdent jusqu'au milieu de la soirée.

- **Embusqués par la Guilde des Voleurs** – La Guilde Des Voleurs n'est plus une légende pour les personnages, elle les embusque. Les voleurs tentent de leur extorquer leurs biens. Ils les menacent et essaient également d'embrigader un ou deux personnages dans leur Guilde.

Si une altercation violente éclate, la garde de la ville ne tarde pas à intervenir et embarque les personnes qu'elle peut. Les personnages ainsi arrêtés seront enfermés dans une geôle commune et ne seront interrogés que le lendemain...

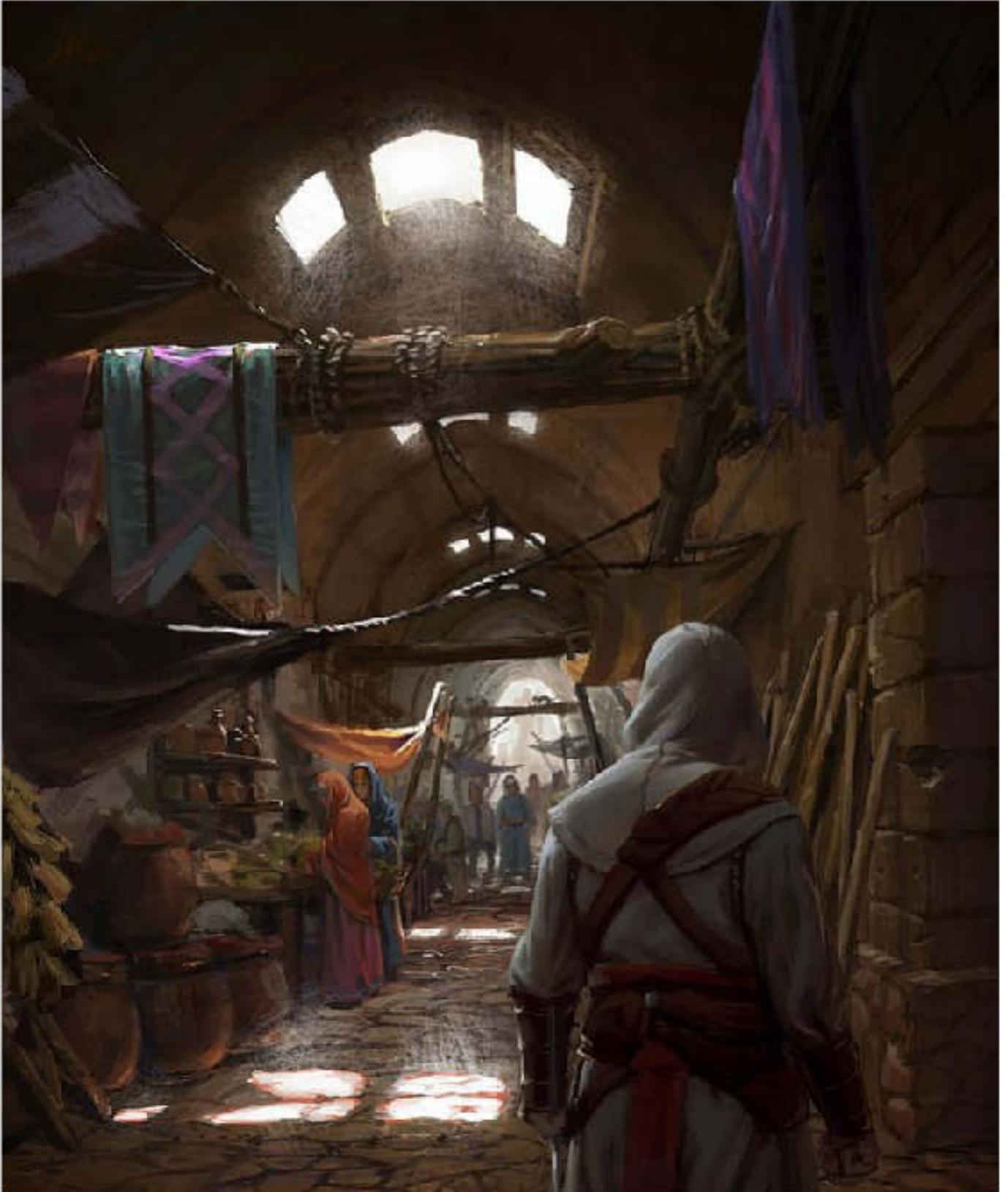
Quand les personnages retourneront au Thé à la Menthe ou encore à leur auberge, il y verront affiche ceci :

**AVIS AUX AVENTURIERS :**

*Nous recherchons un groupe de personnes prêtes a explorer le Désert de la Désolation. Suite a la tempête qui s'est abattue sur la région, nos sources ont indique que d'anciennes ruines ont été dévoilées. Dans le but de nous assurer cela, nous engageons des aventuriers pour l'exploration. Ces personnes s'engagent a nous ramener tout objet historique trouvé sur le site.*

**RECOMPENSE : 1000 Pièces d'Or.**

**La Guilde des ARKHEOS**



## **Sakkara [Cité]**

Sakkara est une petite oasis aux portes du Désert de la Désolation. Les mouvements de populations incessantes et l'afflux constant de migrants et autres voyageurs rendent le décompte de la population urbaine relativement difficile. Sakkara est une ville en mouvement. Une petite cite de passage pour nombre d'aventuriers.

### **7 lieux importants :**

1. **Le Thé à la Menthe** : Le plus grand salon de the de Sakkara. Lieu obligé pour échanger et se rencontrer. La plupart des nouveaux arrivants sont invites a s'y rendre.

2. **Le Palais du Vizir** : Un grand bâtiment inaccessible au public. Là se règlent la plupart des affaires de la région. On y est rarement admis sans titre de noblesse...

3. **L'Oasis de Memhet** : C'est un petit lac naturel. Selon l'histoire de Sakkara, c'est Memhet Ibn Salat qui a découvert cette oasis au milieu du désert.

Memhet était un mage sans pareil, certains affirment qu'il fut prophète du Dieu Unique. Il a entretenu magiquement l'oasis et a fonde la cite de Sakkara. La cite est un point de convergence majeur pour les pèlerins. Aujourd'hui, l'Oasis de Memhet est le point d'eau principal de Sakkara, un lieu de méditations. L'eau a Sakkara est sacrée.

4. **Le Souk** : Le grand marché de Sakkara. On y trouve une multitude de produits rares pour ceux qui viennent du Nord. Les épices sont les rois dans ce temple du commerce. On y rôti des moutons entiers, on y vend du bétail, on y mange avec appétit... Le Souk est un haut lieu de Sakkara. Mais attention aux voleurs et autres escrocs ! Des rumeurs courent au sujet d'une guilde de voleurs opérant a Sakkara...

5. **Le Temple du Dieu Unique** : L'Omniscient a un culte important au sein de la cite. On dit que c'est le Prophète Memhet lui-même qui a fonde Sakkara.

La prière a lieu 7 fois par jours pour les adorateurs du Dieu Unique. Un groupe de 7 Guerriers de la Foi défendent le Temple.

6. **La Guilde Arkheos** : Cette guilde regroupe tous les amoureux de l'Histoire du Desert de la Désolation. Leur but est de retrouver les traces de l'existence des anciens souverains, les reliques des prophètes, de marcher sur les traces de Memhet le Prophète.

Arkheos emploie régulièrement des aventuriers pour effectuer des fouilles sur des sites dangereux mais susceptibles de receler des objets majeurs de l'histoire des peuples nomades.

7. **Le rempart de Sakkara** : C'est la défense de la cite. Chaque tour possède une garnison de 5 archers, 7 lanciers et 10 guerriers royaux. Ces soldats sont entretenus par le Calife (il a sous son joug une dizaine de cité, dont Sakkara). Leur entrainement intensif en fait de parfaits combattant. Aucun aventurier étranger n'ose tenter quoique ce soit de stupide face a eux.



## **SÉANCE II – LE DÉSERT DE LA DÉSOLATION : [+1h de jeu]**

♪ Jerry Goldsmith - *The Mummy - 06 - The Caravan*

Pour atteindre la Tombe du Roi Sekmet Ibn Nasaru, il y a une journée complète de marche dans le Désert de la Désolation à partir de Sakkara.

Les joueurs devront prévoir leur voyage à travers le désert avec les provisions adéquates et assez de rations d'eau potable. S'ils manquent d'eau, chacun devra faire un jet de Constitution DD 15 ou perdre la moitié de ses Points de Vie.

Dans la journée, le Désert de la Désolation est une fournaise qui avoisine les 50°C. Les dunes sont balayées par des bourrasques relativement violentes. La nuit, la température descend en dessous de 10°C, et les vents sont encore plus violents...

### ***Quelques conséquences de la déshydratation [Tirer 1D3] :***

1. Maux de tête et fatigue (-2 à tous les jets)
2. Délires, hallucinations, mirages... (-2 à tous les jets d'Intelligence et de Sagesse)
3. Faiblesse (-1 PV par heure sans eau)

Pour connaître tous les détails sur le voyage dans le désert, les provisions nécessaires et les modalités d'un tel périple, le groupe est autorisé à faire un seul et unique jet d'Intelligence [Érudition : Connaissance du Désert] DD 15.

### ***Quelques rencontres dans le désert [Tirer 1D8] :***

1. Une Caravane de Nomades (Neutres)
2. Une Caravane de Marchands d'Esclaves (Agressifs)
3. Un Ver des Sables\* (Agressif – Créature Monstrueuse)
4. Un Groupe d'Aventuriers (Amicaux)
5. Un Groupe de Bandits (Agressifs)
6. Des Scorpions Géants\* (Agressifs – Créatures Monstrueuses)
7. Une Lamie (Suiueuse semi-agressive – Créatures Monstrueuses)
8. Deux basilics (Agressif – Créature Monstrueuse)

## **SÉANCE III – LA TOMBE DU ROI SEKMET : [+2h de jeu]**

♪ Jerry Goldsmith - *The Mummy - 08 - The Crypt*

*Contre le flanc Ouest d'une colline érodée, l'entrée monumentale d'une tombe royale se présente à vos yeux. Cette large entrée soutenue par quatre énormes piliers surplombe un escalier ensablé et balayé par les vents du désert. Encore sous le sable il y a quelques heures, la tombe semble sortie d'une dune géante... L'entrée de cette tombe pharaonique est apparue comme une cicatrice dans le Désert de la Désolation. Les résidus de la tempête nocturne balaient encore le flanc de la colline. Un frisson vous parcourt alors que vous vous apprêtez à monter le large escalier menant à la tombe. Une odeur de renfermé et de pourri s'échappe, un escalier étroit descend dans les ténèbres...*

Voici le cœur du scénario, l'ancre de la momie Sekmet Ibn Nasaru. C'est un tombeau royal qui forme un ensemble de salles mortuaires. Ce complexe s'apparente à un mini donjon avec plusieurs pièges, des énigmes et des rencontres désagréables. Si les joueurs sont malins ils découvriront le trésor de Sekmet, ce qui permettra de le vaincre plus facilement.

*Il est possible que des personnages périssent dans ce dédale. En effet, il a été conçu comme les vieux donjons des années 80, sans soucis d'équilibrage des rencontres. Le thème a été favorisé par rapport à l'équilibrage mécanique entre les rencontres et l'expérience des personnages. Il est donc primordial que les joueurs fassent appel à leur bon sens et leur sagacité.*

**Voici ce que les personnages peuvent connaître de l'histoire de Sekmet ou de la région et ses vestiges :**  
*[Intelligence – Connaissance : Histoire]*

- **DD10** – La tombe du Roi Sekmet date de 200 ans. Ce fut un roi apathique, jouet de sa propre femme, Neferati. La tradition pharaonique voulait qu'on enterre le pharaon, son ministre et la femme du pharaon, dans le même complexe mortuaire.
- **DD15** – Neferiti fit assassiner son mari. C'était une adoratrice du dieu de la mort, Anubis. Elle connaissait les rituels permettant de voyager dans le plan négatif de la mort. Elle étudia avec attention la nécromancie, la science de la mort. Ekhu Le Sage succéda à Sekmet comme mari de Neferiti. La Reine Sorcière l'aurait transformé en gardien de la tombe après sa mort...
- **DD20** – Avant de mourir, Neferiti décida qu'elle aussi laisserait une marque maudite sur le Désert de la Désolation. Elle confectionna un phylactère qui enferme encore l'âme de Sekmet, un rubis énorme qui scellerait la tombe du pharaon. Le Rubis des Rois fut ainsi créé.

**La rencontre avec la momie du Roi Sekmet – cf. Séance IV – La Malédiction :**

*Dès que le tombeau de Sekmet libère sa momie, un énorme rubis se descelle de la tombe et tombe à terre. Soudain, un tourbillon de ténèbres s'élève dans les airs et une forte odeur de pourriture infeste l'air. Vous ressentez une énorme fatigue traverser votre corps et votre esprit. La momie se lève et avance vers vous, un regard noir comme le néant vous fixant froidement...*



## La Tombe du Roi Sekmet Ibn Nasaru [Tombe Royale]

1. **Entrée de la Tombe** : Un couloir dans les ténèbres. La pierre qui constitue le dédale est très humide (*risque de glissade si course – Dex. DD 15*). **Piège DD 15** ; Att. +1 – Déluge de flèches. Une dalle déclenche. *Second effet* : Réveil des 4 momies de guerriers des salles 2.

2. **Tombe des Guerriers** : Un tombeau dans une petite pièce à quatre piliers.

**Momies\* de Guerriers x 4** : PV : 55, Init : +0, VD: 6 m (4 cases), CA : 20, Attaque de base/lutte : +4/+11  
Attaque : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie), EO/A : 1,50 m/1,50 m, Attaques spéciales : désespoir, putréfaction de momie, *Capacités* : Mort-vivant, Putréfaction de Momie ; *Allergie* : Feu (dégâts doublés).

3. **Salle du Ministre** : Grand mausolée verrouillé par deux doubles portes. Au milieu de cette grande salle, un bassin d'acide (*Acide, Att.+3, effet continu -1pv – (Constitution DD 15 pour stopper)*) au milieu duquel, surélevé, trône un grand sarcophage. C'est le tombeau du Ministre du Roi Sekmet.

**Piège DD 20** ; Att. +2 – Nuée de scorpions [Dex DD 20 pour éviter, dégâts 1/2].

Ouverture de la salle déclenche, mécanisme dans les portes.

**Énigme** : Les quatre angles du bassin d'acide sont munis d'une dalle représentant les quatre éléments [*Actuellement les 4 sont EAU*]. Toucher une de ces dalles change le signe élémentaire dessiné dans cet ordre : Eau, Feu, Air, Terre. Si les quatre angles représentent le FEU (*maladresse, ou si tout le monde veut le faire en même temps... Sagesse la plus faible contre DD 15 pour ne pas que ça arrive...*), le tombeau au milieu du bain d'acide libère une **Gardien Squelette** [*Le Ministre de Sekmet*]. Si les quatre éléments sont disposés dans l'ordre logique d'Aristote : Feu, Air, Eau et Terre, le tombeau est définitivement plongé dans le bain d'acide.

**Passages Secrets** : Si l'énigme est découverte et que le tombeau est plongé dans l'acide, les deux passages secrets s'ouvrent.

**Gardien Squelette\*** PV : 36, Init : +8, VD: 9 m (6 cases), CA : 18, Attaque : cimenterre (1d6+1/18–20) ou griffes (1d4+1), Attaque à outrance : 4 cimenterres ou 4 griffes, *Capacités* : Mort-vivant, Magie (Etourdissement, Ténèbres) ; *Allergie* : Armes Magiques.

4. **Le couloir aux piliers** : Une longue pièce comptant huit piliers. La hauteur du plafond est de plus de 10 mètres. La salle empeste la pourriture et la putréfaction. Des restes immondes jonchent le sol. Des grognements sont audible à quelques mètres...

**Goules\* [x10]** – PV : 13, Init : +2, VD: 9 m (6 cases), CA : 14, Att : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), AS : fièvre des goules, paralysie

**Piège DD 15 – Déclenchement** : dalle à l'entrée (amovible ; si elle reçoit plus de 20 kgs) – **Ensablement** : La salle se condamne et le sable commence à couler par les 4 coins de la pièce, à plus de 10 mètres de haut. Le seul moyen d'y échapper est de trouver le passage secret dans le mur Nord.

**Passage Secret** : Dans le mur Nord un passage dissimulé permet d'accéder au tombeau de Sekmet, au Temple d'Anubis et à la Salle des Trésors. Une porte coulissante en pierre dont le mécanisme est un levier cache sous une pierre du mur Est peut être découverte sur un *test de Sagesse DD 10* si on prend le temps (un tour de 10 minutes), *diff. 15* dans la précipitation, *DD 20* si l'ensablement a débuté.

• **Le Piège à la croisée des couloirs** : Exactement à la croisée des couloirs qui mènent dans les salles 5, 6 et 7, une dalle amovible déclenche un piège.

**Piège DD 10 – Déclenchement** : Dalle – Att. +0 – Nuée de scarabées [Dex DD 20 pour éviter, dégâts 1/2].

5. **Salle des Trésors du Roi** : Une grande salle de près de 20 mètres de longueur et 15 mètres de hauteur. Elle comporte 9 piliers. Un coffre imposant est placé contre le mur Ouest, un autre, tout aussi imposant est contre le mur Est.

**Pièges DD 10** [pour chaque coffre] – *Déclenchement* : Ouverture du coffre – *Dard empoisonné* : Att.+0 ; *Poison* : Effet continu -1 Point d'Héroïsme – Constitution DD 10 pour stopper.

**Trésors** : Outre 5 (x nombre de joueurs) Points Trésor à répartir entre les personnages, les coffres contiennent :

- **L'Épée de Sekmet** (*Épée Magique +1*) – Une lame ruisselante comme un miroir avec un étrange texte dans une langue inconnue grave. Le pommeau est une tête de chacal sculptée dans un matériau inconnu semblant être une sorte de pierre...
- **Arc de Neferiti** (*Arc Magique +1*) – Un arc dans un métal ressemblant fortement à du titane. La corde est en acier trempé. Des écritures arcaniques ornent l'arme.
- **Le Grimoire du Ministre** (*Fonctionne comme un parchemin rechargeable avec 30 niveau de sorts*) – *Sorts contenus* : Ténèbres (N3), Nécromancie (N4), Invocation (N5) – Le Grimoire ne contient que 12 NS actuellement.

**6. Autel dédié au dieu de la mort (Anubis)** : Le petit temple dédié au dieu chacal Anubis est une salle perpétuellement éclairée par deux lumières magiques, deux petites flammes de bougie qui lévitent sur l'autel d'Anubis. Des hiéroglyphes ornent tous les murs de la salle. Deux piliers s'élèvent de part et d'autre de l'autel. Sur l'autel le Livre des Morts présente le rituel de momification. Malheureusement cela reste plutôt incompréhensible pour qui ne connaît pas l'écriture hiéroglyphique...

**Énigme** : Juste à côté de l'autel est disposée une étrange « jeu ». C'est une pierre imposante sur laquelle sont disposées trois pierres d'onix. Sur la grosse pierre est gravé ceci :

*Je suis l'unité indivisible,  
Lorsqu'on me multiplie par moi-même  
Je reste le même,  
Je suis le début de tout.  
Prends ce que je suis.*

Si les personnages n'enlèvent qu'une seule et unique onyx sertie, la partie inférieure de l'autel s'ouvre et libère un trésor !

**Trésor** : *Fouet de Flamme* (*Arme Magique +1*) – Fouet de 3 mètres, produit des dégâts de Feu (1d6).

**7. Tombeau du Roi Sekmet** : Une grande salle carrée flanquée, contre le mur Ouest, d'un immense sarcophage en or massif. Une multitude de bas reliefs illustrent la vie du monarque. De longs extraits du Livre des Morts sont gravés à même le tombeau royal. Trois piliers flanquent le mur Est, ils possèdent un texte gravé (*une énigme*).

Des l'entrée dans la salle, les deux double portes se referment brusquement.

**Énigme** : Sur les trois piliers de la salle, trois propositions gravées constituent une énigme. *Correctement répondre à cette énigme libère les personnages*. Les deux double portes s'ouvrent magiquement. Une réponse fautive, non seulement laisse les portes verrouillées (il faudra se libérer magiquement – *Sort d'Ouverture*) mais aussi libère *Sekmet Ibn Nasaru* de son sommeil mortuaire.

*Je dévore tout sur mon passage,  
Je ronge le fer et mords l'acier,  
Je réduis la pierre en poudre,  
J'use les hautes montagnes.  
(Je suis le temps)*

*La dalle du sarcophage est glissée lentement et une main pourrissante sort du tombeau...*

**SEKMET IBN NASARU, Momie Royale\*** – AC 21 ; PV 74 ; Init : +3 ; *Capacités* : Mort-vivant, Putréfaction de Momie\*, Magie (Bouclier, Ténèbres, Boule de Feu) ; *Allergie* : Feu (Dégâts doublés).

**Spécial** : Phylactère\* – Rubis des Rois. Il contient l'âme de Sekmet, il est indestructible. Une fois Sekmet vaincu, il n'est pas détruit. Il disparaît pour réapparaître dans son tombeau. Pour l'empêcher de revenir (après un cycle lunaire complet) il faut sceller le tombeau avec un Sort de Fermeture (Ouverture inverse) et y enchâsser le Rubis des Rois. Tant que le tombeau n'est pas scellé et le Rubis des Rois remis en place, la Malédiction [Annexe II] s'abat sur toute la région...

**8. Sarcophage de la Reine Neferiti** : Une grande salle a huit piliers ou trône au milieu un immense sarcophage. C'est le tombeau de la Reine Neferiti. Des qu'on entre dans cette salle des cris effrayant d'outre-tombe s'élèvent dans les airs et un spectre macabre surgit de la tombe.

**Neferiti, Sorcière Spectrale (Spectre\*) [Costaud]** – PV : 45, Init : +7, VD : 12 m (8 cases), vol 24 m, CA : 15, Att : contact intangible +6, 1d8 plus absorption d'énergie, EO/A : 1,50 m/1,50 m, AS : absorption d'énergie, création de rejetons.

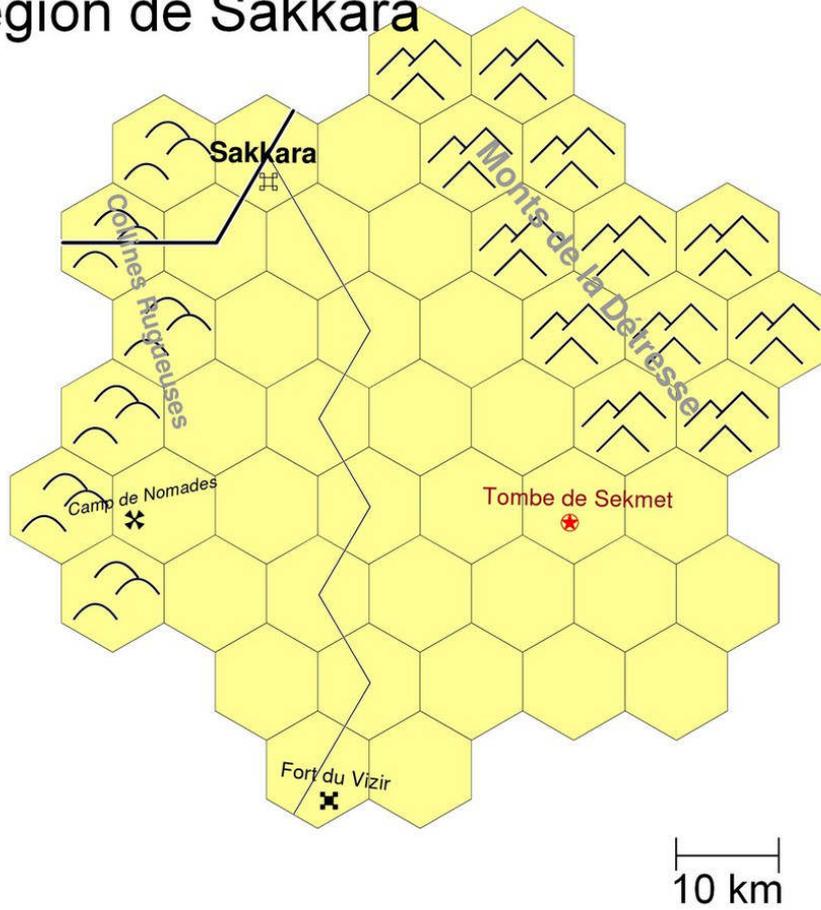
Auteur : MRZ (Mister Zombie)

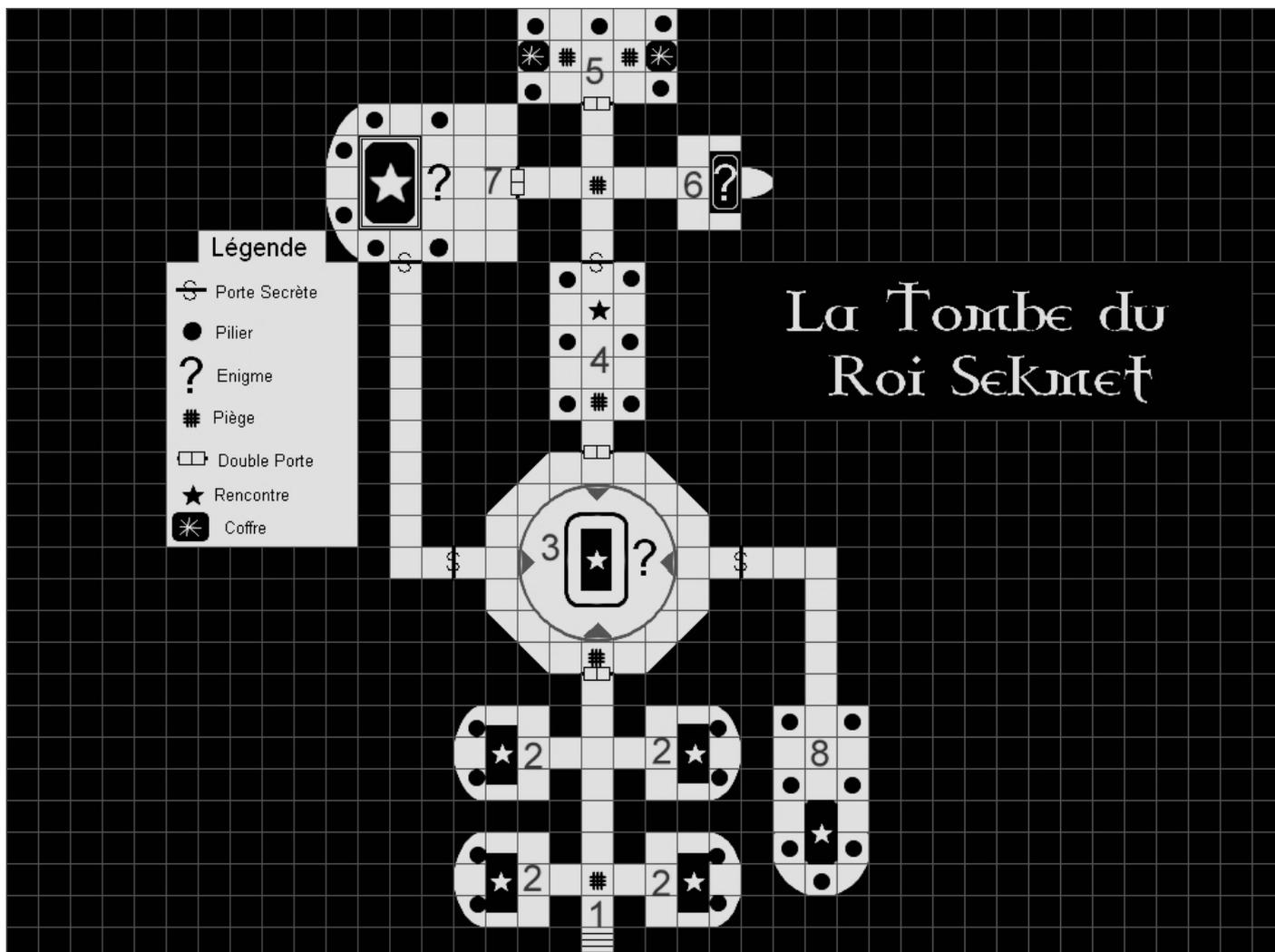
Illustration de couverture: Mummy Pharaoh And Sphinx par Paizo  
Corrections, transformation en 3.5 & page de couverture : Syrinity

DnD 2015



# Région de Sakkara





## ANNEXE II : LA MALÉDICTION DE NEFERITI, LA REINE MAUDITE

La **Reine Neferiti**, femme du Pharaon Sekmet Ibn Nasaru, était une *sorcière*. Elle trompa son mari, faible par nature, avec son Vizir (Premier Ministre) Ekhu Le Sage, également Grand Prêtre d'Anubis.

Neferiti était naturellement attirée vers les forces obscures et particulièrement par les **Arcanes d'Anubis**. Pendant une bonne partie de sa vie elle étudia la sorcellerie et surtout la nécromancie. Neferiti apprit les rituels nécessaires à mise en œuvre de sorts nécromantiques permettant la résurrection des momies. La tombe destinée au Roi Sekmet, Ekhu Le Sage et à elle-même fut préparée rituellement pour devenir l'autel de momies puissantes.

Le **Pharaon Sekmet** mourut dix ans plus tôt. Neferiti fit donc l'essai sur son défunt mari et fit tuer quatre gardes royaux afin de les momifier et mettre en place le fameux rituel de résurrection.

Durant dix ans, Neferiti dirigea le Royaume de la Désolation avec son nouveau mari, **Ekhu Le Sage**. Le peuple ne voyait pas d'un bon œil cette nouvelle situation, Sekmet, malgré son apathie était appréciée de la population.

**Neferiti fit un pacte avec Anubis** pour avoir la vie éternelle et régner sans partage sur la région. Ce que demandait le Dieu Obscur était tout simplement un sacrifice d'un sang bleu (noble). Neferiti choisit, par symbolisme et vilénie, son propre mari, Ekhu Le Sage.

Anubis le transforma en **Gardien Squelette**, une abomination à quatre bras. Le peuple maudit cette reine immonde. **Horus**, plus que jamais, fut l'objet de ferventes prières. Le Dieu Solaire répondit de façon étonnante à ce peuple meurtrie, *il lança une malédiction éternelle sur Neferiti*.

**La Reine Nécromante ne vivrait donc pas éternellement** comme elle l'entendait, le pacte avec Anubis devenant obsolète suite à la malédiction d'Horus : Elle serait condamnée à devenir un spectre attachée à sa tombe pour la fin des siècles, ruminant sans cesse ses propres cauchemars et ses regrets... Avant de mourir, Neferiti décida qu'elle aussi laisserait une marque maudite sur le Désert de la Désolation. Elle confectionna un **phylactère** qui enferma l'âme de Sekmet, un rubis énorme qui scellerait la tombe du pharaon. Le Rubis des Rois fut ainsi créé.

***Ainsi est la malédiction de Neferiti :***  
*Qui descelle ce phylactère*  
*Qui libère Sekmet de son repos temporaire,*  
*Fait tomber une nuit éternelle,*  
*Pour que morts et démons échappent à leur sommeil.*

### **ANNEXE III : MONSTRES**

#### **Momie Guerrière**

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 8d12+3 (55 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +4/+11

Attaque : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Attaque à outrance : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : désespoir, putréfaction de momie

Particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +8

Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con —, Int 6, Sag 14, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8

Dons : Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine Science de l'initiative, Science du critique

Alignement : généralement loyal mauvais

La momie est un cadavre embaumé et animé grâce à des rituels enseignés par d'anciens dieux du désert dont tout le monde a heureusement oublié le nom.

La plupart des momies mesurent entre 1,50 m et 1,80 m, et pèsent 60 kg environ.

Elles parlent le commun mais y ont rarement recours.

**Combat** : La momie donne des coups terribles. Sa force physique et sa détermination sans faille en font déjà un terrible adversaire, mais elle possède aussi de nombreux autres pouvoirs.

**Désespoir (Sur)**. Quiconque aperçoit une momie doit réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être paralysé de désespoir pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Putréfaction de momie (Sur)**. Maladie surnaturelle ; coup, jet de Vigueur (DD 16), temps d'incubation, 1 minute ; effet : affaiblissements temporaires de 1d6 points de Con et 1d6 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Contrairement aux maladies normales, celle-ci se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (en tombant à 0 de Constitution) ou soit soigné comme cela est décrit ci-dessous.

La putréfaction de momie est une puissante malédiction, pas une maladie naturelle. Tout personnage tentant de lancer une invocation (guérison) sur une créature frappée par ce mal doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20) sans quoi le sort n'a aucun effet.



Pour soigner la putréfaction, il faut briser la malédiction à l'aide d'une annulation d'enchantement ou d'une délivrance de la malédiction (test de niveau de lanceur de sorts, DD 20), après quoi il n'est plus nécessaire d'effectuer de test de niveau de lanceur de sorts pour lancer des sorts de guérison sur la victime. En outre, ce mal peut être soigné comme n'importe quelle maladie normale.

Si le malade succombe, son corps pourrit très rapidement et se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent.

Les momies guerrières sont des momies « standards », d'anciens guerriers momifiés qui ont subi un rituel nécromantique qui en fait, pour l'éternité, les gardiens mort-vivants de tombes de rois...

### **Momies royale** (Pharaon Sekmet)

Mort vivant de taille moyenne

Dés de vie : 11d12+3 (74 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +5 naturelle, bracelets d'armure +2, anneau de protection +1), contact 18, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +4/+11

Attaque: Coup (+5 corps à corps) ou gourdin (+5 corps à corps), ou dague (+5 corps à corps); ou arbalète légère avec des carreaux de maître (+10 à distance)

Dégâts : Coup 1d8+5 et paralysie; Bâton 1d6; dague 1d4; arbalète légère 1d8

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Vitesse: 9 m.

Attaques spéciales: Putréfaction de momie, aura de peur, toucher paralysant, sorts.

Particularités spéciales: traits des morts-vivants, +4 de résistance au renvoi, DR 15 / + 1,

Jets de sauvegarde: Vig +4, Réf +7, Vol +10 (manteau de la résistance 1)

Caractéristiques: For 10, Dex 16, Con -, Int 19, Sag 14, Cha 13

Compétences: Concentration +15, Discrétion + 15, Connaissances (mystères) 18, Perception auditive +15,

Déplacement silencieux +16, 14 Regard, Recherche 16, Sense Motive 10, Spellcraft 18, Fouille +15

Dons : Magie de guerre, Création d'objets merveilleux, Incantation rapide, Écriture de Parchemins,

Autonome, Incantation silencieuse, École renforcée (Evocation), Incantation statique, Robustesse

Capacités : Mort-vivant, Touché de la Momie\*, Magie (Bouclier, Ténèbres, Boule de Feu) ; *Allergie* : Feu.

Une momie royale est une momie d'un ancien prêtre/mage/roi. Elle connaît certains sorts et est affublée d'une malédiction...

**Combat** : Traits des morts-vivants : Insensible aux effets affectant l'esprit, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la maladie. Non soumis aux coups critiques, les dégâts de subjugation, les dégâts de capacité, le drain d'énergie ou la mort par dégâts massifs.

Immunités (Ex): Les momies royales sont immunisées au froid, à la métamorphose et aux attaques affectant l'esprit. La jet de sauvegarde sur la sagesse contre l'aura de peur de cette momie est un DD de 16.

Le DD de sauvegarde contre ses sorts est 14 + niveau du sort.

Objets magiques portés: Parchemin divin de brume de dissimulation et de blessures légères; Chapelet de prière (karma).

### **Gardien Squelette**

Homme d'armes humain squelette - Ces gardiens squelettes sont des morts-vivants possédant quatre bras et ayant une taille impressionnante (+ 2 mètres).

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 4d12 (36 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+1 Dex, +5 naturelle, +2 écu en acier), contact 11, pris au dépourvu 15



Attaque de base/lutte : +0/+1

Attaque : cimenterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 4 cimenterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou 4 griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +0, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Dons : Science de l'initiative

Alignement : toujours neutre mauvais

## Goule

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 2d12 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu  
12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : fièvre des goules, paralysie

Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +0, Vol +5

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5

Dons : Attaques multiples

Alignement : toujours chaotique mauvais

La goule parle les langues qu'elle maîtrisait de son vivant (le commun en fait généralement partie).

**Combat** : La goule attaque par surprise chaque fois que possible. Elle surgit de derrière une pierre tombale, saute du toit d'un mausolée ou jaillit du sol où elle attendait, tapie.

Fièvre des goules (Ext). Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Un humanoïde mort des suites de la fièvre des goules revient à la non-vie sous forme de goule à minuit lors de la nuit suivante. La victime ne conserve aucun des pouvoirs qu'elle possédait de son vivant. Elle n'est pas sous le contrôle des autres goules, mais ressent un profond besoin de chair fraîche et se conduit en tous points comme une goule ordinaire. Un humanoïde de 4 DV ou plus revient sous forme de blême plutôt que de goule.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Les goules sont des morts-vivants anthropophages. Elles sont voraces et attaquent généralement en groupes de 10. L'antre de goules est imprégnée d'une puanteur immonde et des restes d'êtres vivants dépecés jonchent le sol. Les goules provoquent la **Paralysie** (sauf pour les Elfes) sur une attaque réussie. Elles en profitent pour dévorer leur victime. La goule est une créature classique des contes arabes, c'est une abomination qui hante les déserts.



## Lamie

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+9 (58 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : contact (+12 contact au corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse) ; ou dague (+12 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou griffes (+12 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : contact (+12 contact au corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse) ; ou dague (+12/+7 corps à corps, 1d6+4/19-20) et 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : diminution permanente de Sagesse, pouvoirs magiques.

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 15, Cha 12

Compétences : Bluff +14, Concentration +10, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +11, Diplomatie +3, Discrétion +11, Intimidation +3

Dons : Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Volonté de fer

Alignement : généralement chaotique mauvais

Une lamie fait 2,40 mètres de long et pèse 350 kilos environ.

**Combat :** Bien que la lamie soit puissante et dangereuse au combat, elle n'apprécie pas les affrontements équitables. Elle fait grand usage de ses pouvoirs magiques, attirant ses proies à l'aide d'illusions et usant d'Attaque éclair pour surgir et absorber la Sagesse de leur adversaire. Ensuite, elle utilise ses pouvoirs d'enchantement pour charmer les malheureux. Au corps à corps, la lamie utilise une dague et porte deux coups de griffes.

Pouvoirs magiques. Déguisement et ventriloquie, à volonté ; charme-monstre (DD 15), image accomplie (DD 14), image miroir et suggestion (DD 14), 3 fois/jour ; sommeil profond (DD 14), 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Diminution permanente de Sagesse (Sur). Chaque fois que la lamie réussit une attaque de contact au corps à corps, sa cible subit une diminution permanente de 1d4 point de Sagesse (même si la lamie n'en tire aucun bénéfice direct). Elle essaye d'utiliser cette attaque dès le début du combat, afin de rendre ses adversaires plus vulnérables à ses pouvoirs de charme-monstre et de suggestion.

Compétences. Les lamies bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Discrétion.



## Basilic

Créature magique de taille M

Dés de vie : 6d10+12 (45 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

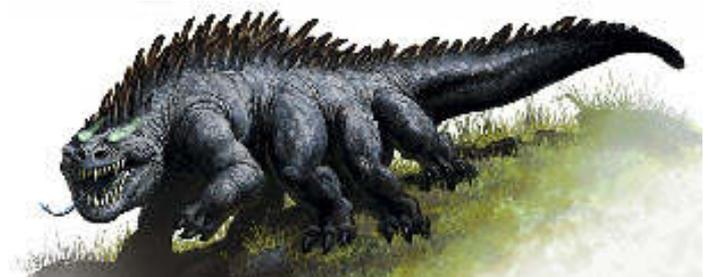
Classe d'armure : 16 (-1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m



Attaques spéciales : regard pétrifiant

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 15, Dex 8, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +7, Discrétion +0\*, Perception auditive +7

Dons : Combat en aveugle, Vigilance, Vigueur surhumaine

Le basilic est un monstre reptilien capable de pétrifier ses adversaires d'un seul regard. Généralement, son corps est d'un brun terne, sauf au niveau du ventre, qu'il a jaunâtre. Il a parfois une petite corne recourbée au-dessus du museau. À l'âge adulte, il atteint une longueur de 2 mètres, plus sa queue (laquelle fait généralement entre 1,50 mètre et 2 mètres). Il pèse aux alentours de 150 kg.

**Combat** : Le basilic s'appuie sur son regard, ne mordant ses adversaires que s'ils arrivent au contact. Bien qu'équipé de huit pattes, il est assez lymphatique et dépense le moins d'énergie possible. Quiconque s'enfuit devant lui a de fortes chances de ne pas être poursuivi, ou alors sur une courte distance.

Ce monstre passe le plus clair de son temps immobile, à guetter ses proies (petits mammifères, oiseaux, reptiles et autres créatures similaires).

Regard pétrifiant (Sur). Victime transformée en pierre de façon permanente, portée 9 mètres, jet de Vigueur DD 13 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. \* La coloration terne du basilic et sa capacité à rester immobile des heures durant lui confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion en milieu naturel.

### **Spectre** (Reine Neferiti)

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 7d12 (45 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 24 m (bonne)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/—

Attaque : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejetons

Particularités : aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +7

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15

Compétences : Connaissances (religion) +12, Détection +14, Discrétion +13, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +14, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)

Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Alignement : toujours loyal mauvais

Le spectre ressemble tellement à ce qu'il était de son vivant que quiconque le connaissait ou a vu son portrait le reconnaît. Bien souvent, son corps lumineux et semi-transparent porte les blessures qui ont causé sa perte. Le froid de la mort plane autour de lui et dans le lieu qu'il hante.

Un spectre a la taille d'un humain et ne pèse rien.

**Combat** : En cas de combat rapproché, le contact glacé du spectre vole l'énergie vitale de ses adversaires. Ce mort-vivant fait usage de sa nature intangible en jaillissant des murs, du sol ou du plafond pour mieux surprendre ses proies.



Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par un spectre acquiert aussitôt 2 niveaux négatifs. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 15. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif ainsi conféré, le spectre gagne 5 points de vie temporaires.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par un spectre en devient un à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du spectre qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'un spectre à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Ils restent paniqués tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins du spectre.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). Le spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort lumière du jour) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde. Dans ce cas de figure, il ne peut plus attaquer et n'a plus droit qu'à une seule action (de mouvement ou d'attaque) par round. Un spectre est un mort agressif et intangible. Il est animé par la colère, la vengeance ou le regret.

### Ver des Sables

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 8d10+20 (87 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 9 m (sable)

Classe d'armure : 16 (-2 taille, +8 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +8/+22

Attaque : morsure (+17 corps à corps, 2d6+7)

Attaque à outrance : morsure (+17 corps à corps, 2d6+8)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : souffle, stridulation

Particularités : spasmes d'agonie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +1

Caractéristiques : For 22, Dex 10, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +3, Discrétion +3\*, Perception auditive +3

Dons : Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Alignement : généralement neutre

Le ver des sables ne peut pas creuser à travers la pierre, mais il traverse le sable et la terre. Lorsqu'il creuse dans un matériau solide, il laisse derrière lui un tunnel praticable de 1,50 mètre de diamètre.

Un ver des sables mesure 8 mètres de long et 1,00 mètre de diamètre. Il pèse environ 2 tonnes.

**Combat** : Le ver des sables se cache sous le sol jusqu'à ce que des proies arrivent à proximité. Il ouvre les hostilités en stridulant, puis attaque les créatures étourdies à l'aide de ses mandibules.

Souffle (Sur). Cône de sable, 9 mètres de long, 1 fois par heure ; dégâts 10d6, jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts. Les adversaires figés par les stridulations du ver n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

Stridulation (Sur). Le ver des sables peut émettre un son étrange qui fige celui qui l'entend. C'est un effet de son et mental, de type coercition, qui affecte toutes les créatures (autres que des vers des sables ou des glaces) comprises dans un rayon de 20 mètres de rayon. Ces dernières doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être étourdies tant que le ver émet ce bruit, même si elles sont attaquées. Elles ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'on les attaque ou si elles sont violemment secouées (action complexe). Lorsqu'une créature a réussi un jet de sauvegarde contre cette attaque (pas nécessairement le premier), elle n'est plus affectée par les stridulations de ce ver des sables pendant une journée entière. Cet effet est produit au niveau 8 de lanceur de sort. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.



Spasmes d'agonie (Ext). Lorsqu'on le tue, le ver se transforme aussitôt en sable et explose. Cette explosion inflige 8d6 points de dégâts perforants à toutes les créatures distantes de 30 mètres ou moins (jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. \* La couleur du ver des sables et sa tendance à se cacher sous le sable lui confèrent un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion dans son environnement naturel.

Le ver des sables est un ver géant qui vit exclusivement dans les zone désertiques. Il est attiré par les tempêtes magnétiques et les vibrations. Il se nourrit de tout ce qui peut être ingéré. C'est une créature redoutée par tous les nomades du désert.

### Scorpion Géant

Vermine de taille G

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : pince (+6 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 pinces (+6 corps à corps, 1d6+4) et dard (+1 corps à corps, 1d6+2 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : constriction (1d6+4), étreinte, venin

Particularités : perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 19, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Discrétion +0, Escalade +8

Dons : —

Alignement : toujours neutre

Le scorpion monstrueux a de bonnes chances d'attaquer toutes les proies qui se présentent. Il charge souvent ses adversaires.

#### Combat :

Constriction (Ext). S'il remporte un test de lutte, le scorpion monstrueux inflige automatiquement des dégâts de pinces.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le scorpion monstrueux doit commencer par toucher à l'aide d'une de ses pinces. Pour ce qui est des tests de lutte, il exploite son modificateur de Force ou de Dextérité, en choisissant le plus élevé.

Venin (Ext). Le dard des scorpions monstrueux est venimeux. Reportez-vous à la table ci-dessous. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire. DD du jet de Vigueur : 14, Dégâts : 1d4 Con.

Compétences. Le scorpion monstrueux bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Escalade.



## ANNEXE IV : RÈGLES

### Les Pièges :

Les pièges peuvent être détectés et désamorçés. Ils sont caractérisés par une difficulté (DD) et une attaque (Att.). La difficulté (**DD**) est à égal ou dépasser pour détecter ou désamorcer le piège. L'attaque (**Att.**) est à utiliser comme avec les monstres.

## Types de piège :

Les pièges sont de nature mécanique ou magique. Les premiers incluent fosses, fléchettes, chutes de pierres, salles remplies d'eau, lames tourbillonnantes et tout ce qui dépend d'un mécanisme quelconque. Un personnage peut concevoir un tel piège s'il réussit un test d'Artisanat (fabrication de pièges) ; voir Conception d'un piège, ci-dessous, et la description de la compétence...

Les pièges magiques sont divisés en deux catégories : les sorts et les objets. Les objets déclenchent un effet magique quand on les active, comme le font les baguettes, les sceptres, les anneaux, etc. Pour créer un tel piège, il faut posséder le don Création d'objets merveilleux (voir Conception d'un piège, ci-dessous, et la description du don).

Pour ce qui est de l'autre catégorie, il s'agit simplement de sorts qui fonctionnent sur le même principe que des pièges. Pour créer un tel piège, il faut louer les services d'un personnage capable de lancer le sort. Il peut s'agir d'un PJ ou d'un PNJ engagé dans ce sens.

## Pièges mécaniques

Toute créature réussissant un test de Fouille (DD 20) repère un piège mécanique simple avant qu'il ne se déclenche (cette catégorie comprend les collets, les trappes, ou les pièges déclenchés par un fil de détente).

Un personnage doté de l'aptitude de classe de recherche des pièges réussissant un test de Fouille (DD 21) peut également repérer un piège bien dissimulé ou complexe. Les pièges complexes sont caractérisés par leur mécanisme de déclenchement, autrement plus perfectionné qu'un simple fil de détente : plaque à pression, mécanisme relié à une porte, différence de poids ou de pression atmosphérique, vibrations, et ainsi de suite.

## Pièges magiques

De nombreux sorts peuvent être utilisés pour créer des pièges. Sauf précision contraire dans la description du sort, partez du principe que ce qui suit est toujours vrai :

- Un test de Fouille (DD 25 + niveau du sort) réussi par un personnage possédant l'aptitude de recherche des pièges permet de repérer le piège avant qu'il ne se déclenche. Les autres personnages n'ont aucune chance de remarquer un piège magique à l'aide de leur compétence de Fouille.
- Les pièges magiques offrent un jet de sauvegarde permettant d'échapper à leur effet (DD 10 + niveau du sort x 1,5).
- Les pièges magiques peuvent être désarmés par un personnage possédant l'aptitude de recherche des pièges s'il réussit un test de Désamorçage/sabotage (DD 25 + niveau du sort).

## DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage

Le concepteur d'un piège mécanique fixe le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage. Pour ce qui est des pièges magiques, la valeur de chaque DD dépend du sort de plus haut niveau utilisé.

**Pièges mécaniques.** Le DD de base des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 20. Le fait d'augmenter ou de réduire ces DD affecte le prix de base (voir Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques) et peut en faire de même à l'égard du FP (voir Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques).

**Pièges magiques.** Le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 25 + niveau du sort de plus haut niveau utilisé. Seuls les personnages dotés de l'aptitude de classe de recherche des pièges peuvent se frotter à un test de Fouille ou de Désamorçage/sabotage visant un piège magique. Ces DD n'affectent pas le coût ou le FP du piège.