Module Dongeons & Dragons 3ème Edition

La Pyramide Oubliée

Aventure pour des personnages de niveau 6 à 7

INTRODUCTION

La Pyramide oubliée est une aventure pour un groupe hétéroclite de niveau 6 à 7. Tous les alignements sont autorisés.

Il s'agit d'une suite à *La Pyramide de Pélor* (scénario 4-5) se déroulant quelques mois après les évènements de ce dernier. Le module peut se jouer indépendamment du scénario d'origine, mais pour une meilleure immersion dans l'histoire et pour en saisir toute la substance, sa pratique est recommandée.

Le début de l'histoire de l'aventure est assez simple : engagés comme escorte d'un riche héritier dans sa quête d'un tombeau antique, les PJ découvrent les vestiges d'un Mal ancien…

Normalement l'aventure se déroule dans le monde Greyhawk, dans le Sud-Est de la Flannesse, dans les Steppes Arides, mais elle peut être transposée ailleurs ou dans un autre monde de campagne (sauf pour ce dernier si la *Pyramide de Pélor* a eu lieu ailleurs…).

PREPARATIFS

Pour jouer cette aventure, il faut les trois livres de règles de D&D : *Manuel des Joueurs*, *Guide du Maître*, *Manuel des Monstres*, *Manuel des Monstres II*, *Manuel des Monstres III*, *Fiend Folio*, *Libris Mortis* et *Dieux et Demi-Dieux*.

L'*Atlas de Greyhawk* est optionnel, mais peut être utilisé pour situer les lieux de l'aventure.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Durant l'apogée de l'Empire Bakluni, Mérenhor, l'un de ses Empereurs, décida d'abandonner le Panthéon divin de son peuple et d'imposer le culte d'un Dieu unique. Adepte des sciences occultes et verser dans l'Art de la Nécromancie, il était devenu un fervent adorateur de Toldoth, une divinité maléfique prônant la non-vie et dont le culte était interdit. Usant de la force à travers une milice lui étant dévoué et ses pouvoirs décuplés par une relique de son Sombre Maître, Mérenhor voulait offrir son peuple à ce dernier…

Très vite renversé et exécuté avec ses fidèles, il fut enseveli dans son lieu de culte maudit et sceller avec celui-ci par un faux tombeau construit par-dessus. Une pyramide dont le rôle était autant d'empêcher le Mal pulsant dedans de s'en échapper, que de mettre sur de fausses pistes, ceux voulant retrouver ce qui avait été enfoui… Puis, autant que possible, toutes traces de l'existence de Mérenhor furent effacées de l'Histoire… Pour les baklunis, jamais ses huit années de règnes n'avaient eu lieu…

Bien des millénaires plus tard, l'Alu-Démone Zivah découvrit alors qu'elle manipulait une communauté religieuse afin de répandre le chaos dans des zones sinistrées, l'existence du Culte de Toldoth et l'emplacement d'un sanctuaire de celui-ci différent des autres. Un lieu qui renfermerait une puissante relique du Dieu maléfique et peut-être la dernière trace de sa présence sur la Taerre…

Chassée par un groupe d'aventuriers qui mit fin à son complot, elle décida de partir en quête de la relique, avide de sa puissance. Elle rencontra Aztar Kamala, un jeune héritier et archéologue amateur, venant de redécouvrir l'existence de Mérenhor et dont le tombeau qu'il recherchait, correspondait à l'emplacement du sanctuaire de Toldoth qu'elle souhaitait s'accaparé. Profitant de lui, le manipulant et le guidant, Zivah arriva à obtenir les clefs du tombeau de l'Empereur honnis et à faire organiser une expédition vers celui-ci…

ACTE I : Zeif et ses splendeurs

L'aventure débute en milieu d'après-midi dans la Cité de Zeif, Capitale du Sultanat du même nom, dans une auberge du nom de *Sanglier Rieur*. Cette dernière est un établissement majoritairement fréquenter par une population étrangère à celle du Sultanat et souvent composé de mercenaires. Il s'agit d'un véritable petit village dans la ville : une enceinte composée de plusieurs bâtiments articulés autour d'une cour centrale et possédant, outres des chambres à louer pour toutes les bourses, des échoppes proposant des services adapter aux aventuriers (forges, ravitaillement, etc…).

S'y trouvant (et y résidant), les PJ viennent d'achever une longue mission d'escorte. Celle-ci avait consisté à protéger une caravane marchande depuis le Ket jusqu'à Zeif. Un travail leurs ayant chacun rapportés 200 Po et 123 XP.

Texte à lire : « *Vous vous trouvez actuellement au Sanglier Rieur, une auberge principalement fréquentée par des étrangers dans la Cité de Zeif, Capitale du Sultanat du même nom. Vous vous y trouvez depuis la veille, après un long voyage depuis le Ket, durant lequel vous aviez escorté une caravane marchande…* »

L'ambiance est assez calme et peu de clients sont présents, beaucoup de caravanes étant partis au moment de l'arrivé des PJ. L'environnement de l'auberge est plus proche de celui du centre de la Flannesse, que du Sultanat, même si celui-ci est quand même présent avec les mets proposés.

Au bout d'un moment, un homme vêtu de belles étoffes fera son entrée. Typiquement habitant du Sultanat, il discutera avec plusieurs groupes attablés avant de venir auprès des PJ. Il se présentera comme étant Kélek, employé d'une riche famille locale (la famille Kamala, voir Annexe I) cherchant un groupe armé pour une mission d'escorte un peu particulière et pouvant être assez longue.

Si les PJ se montrent intéresser, il leur donnera rendez-vous le lendemain à 10 heure devant l'auberge pour les conduire chez son employeur. Dans le cas contraire, il faudra trouver un autre moyen de lancer l'aventure…

À 10 heure le lendemain, Kélek attendra les PJ comme convenu. Il les conduira dans une importante propriété où ils seront reçus par un chambellan dénommé Karlan. Celui-ci expliquera au PJ, la mission qu'il leur propose : escorter un des héritiers de la famille Kamala dans sa quête archéologique. Dénommé Aztar, il est le fils cadet du patriarche et un passionner autodidacte des mythes anciens. Souvent considérer comme fantasque, ses recherches ont déjà conduit à la découverte d'un mausolée que tous ne croyaient être qu'une légende (le Mausolée de Locktar, voir Annexe I). C'est pour cette raison, que sa famille désire qu'il soit bien accompagné dans sa prochaine expédition. La rémunération est de 1000 Po par PJ (une avance de 200 et le reste payé lors de leur retour), par contre, tout trésors archéologiques trouvés ne leurs appartiendront pas (le reste si). Le départ aura lieu dans un relais caravanier lointain (le relais Onian) que les PJ rejoindront par l'usage d'un sort de téléportation s'ils acceptent le travail et dès qu'ils seront prêts (le plus tôt possible, le jeune archéologue amateur étant presser de partir à l'aventure).

ACTE II : Etape éphémère à Onian

Leurs préparatifs terminés et la téléportation effectué, les PJ se retrouveront à Onian. Il s'agit d'un relais pour les caravanes lointaines, un lieu de paix assez libre et encadrer par une

milice financée par les caravaniers (et par la famille Kamala). Situé au bord d'une étendue désertique, ses quelques bâtiments en briques sont serrés les uns sur les autres.

Apparaissant dans une enceinte privée du relais, c'est là-bas que les PJ feront la connaissance d'Aztar que leur présentera Kélek. Surexcité, le jeune archéologue amateur leur expliquera le but de son expédition : retrouver le tombeau d'un souverain oublié de l'Empire Bakluni, un ancien empereur du nom de Mérenhor qui aurait été honni après avoir tenté d'imposer le culte d'un Dieu unique. Aztar en a découvert l'existence en étudiant d'anciens textes et a réussi à dénicher ce qui semble être la clef de sa dernière demeure. Il espère faire une découverte bien plus grande que celle du Mausolée de Locktar.

Aztar expliquera que le voyage jusqu'au tombeau durera neuf jours (environ 200 kilomètres à parcourir), sa destination finale est une oasis éloignée portant le nom de Jakat, un lieu servant parfois d'étapes à des caravanes lointaines. C'est là-bas qu'Aztar situe sa découverte.

Un jet de Connaissance réussi (DD25) indiquera vaguement aux PJ que l'oasis est peu connue, mais qu'elle dispose d'aménagement d'origine inconnu.

Extrêmement bavard, Aztar donnera facilement toute ses informations aux PJ et ira même jusqu'à leur montrer la clef : une petite pyramide doré doté d'un manche circulaire sur sa base. Sur ses faces, des inscriptions en baklunite ancien indiquent le nom du souverain dont Aztar recherche le tombeau.

Outre Aztar et les PJ, l'expédition sera composée d'un des serviteurs du riche héritier, Hustad, un homme à tout faire, et de Mona, l'assistante de l'archéologue amateur. Cette dernière est en réalité une Alu-Démone du nom de Zivah (les PJ ayant effectué la « Pyramide de Pélor » l'ont déjà affronté, mais sous une autre apparence) qui désire accéder aux secrets dont elle a connaissance dans le tombeau et pas son employeur qu'elle manipule…

Durant le voyage, l'équipe d'Aztar sera accompagné d'une roulotte d'Héjar (voir Annexe III pour plus de détails) sur laquelle une remorque a été accrochée pour transporter les provisions de l'expédition.

Donner « Roulotte PJ » aux PJ lorsque cela sera nécessaire.

Pendant leur court séjour dans le relais avant le départ de l'expédition, les PJ feront la connaissance du Culte d'Élishar à travers des prédicateurs fanatisés qui tentent en vain de convertir les caravaniers à leur Foi (voir Annexe I pour plus d'information sur la divinité).

ACTE III : Le voyage vers le tombeau

Durant le voyage, les PJ auront un peu de distraction comme l'indique le tableau suivant :

	Matin	**Après-midi**	**Nuit**
1er jour			1 Mohrg
2ème jour			
3ème jour	2 Manticores		
4ème jour			*spécial*
5ème jour	7 Zombies		
6ème jour			
7ème jour			2 Zézirh
8ème jour	3 Zézirh		
9ème jour			

Mohrg : p 138 du *Manuel des monstres*.
Manticore : p 133 du *Manuel des monstres*.
Zombie : p 191 du *Manuel des monstres* ; zombie de taille M.
Zézirh : p 205 du *Manuel des monstres III*.

La rencontre du quatrième jour est différente, car il s'agit d'une embuscade des adorateurs d'Élishar ne désirant pas que l'expédition d'Aztar rencontre le succès. Les PJ reconnaîtront parmi eux, les prédicateurs vus à Onian. Aucun d'entre eux se laissera capturer vivant, usant de poison plutôt que de se faire capturer (tous possèdent une dent creuse contenant la substance toxique).

Durant le combat, l'un des acolytes restera dissimuler grâce à son Anneau d'invisiblité, attaquant les PJ par derrière.

L'affrontement terminé, des documents trouvés sur les corps indiqueront qu'ils rassemblaient des informations sur l'expédition d'Aztar. Ce dernier ne comprend nullement ce qu'il a pu faire pour attirer leurs colères…

Longhrim, fanatique d'Élishar (guerrier niveau 5, soldat de la Lumière niveau 1), FP6
Pv 51, CA 21, Init +5, VD 6,50m, Toucher : +13 (Epée bâtarde +2 ; dégâts : 1d10+5) ou +7 (Arc long ; dégâts : 1d8), Ref/Vig/Vol : +2/+8/+2, Align : Neutre Bon.
Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 15
Dons et pouvoirs spéciaux : Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée bâtarde), Enchaînement, Tir à bout portant.
Armures : Cuirasse +1, Ecu en acier +1.
Armes : Epée bâtarde +2 (1d8), Arc long (1d8 ; 20 flèches).

Acolytes anonymes (guerrier niveau 3) X3, FP3
Pv 27, CA 18, Init +5, VD 6,50m, Toucher : +6 (Epée bâtarde ; dégâts : 1d10+2) ou +5 (Arc long ; dégâts : 1d8), Ref/Vig/Vol : +2/+5/+2, align : Neutre Bon.
Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 12
Dons et pouvoirs spéciaux : Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée bâtarde), Détection des morts-vivants et renvoi des morts-vivants.
Armures : Cuirasse, Ecu en acier.
Armes : Epée bâtarde de maître (1d10), Arc long composite (1d8 ; 20 flèches).

Possessions du groupe :
- **Or :** 1 Pp, 236 Po, 34 Pa et 17 pc.
- **Autres objets magiques :** 4 Potions de soin léger, 1 Potion de soin modérée et une Potion de soin important, Anneau d'invisibilité (sur un des acolytes).
- **Autres :** 3 chameaux, provision pour une semaine pour trois personnes, cordes, paillasse, lanterne, 3 flaques d'huile et briquet.

Les Zombies du cinquième jour sont tous en haillons et porteurs de fers autour du cou, des chevilles et des poignets.

Aztar ne participe à aucun tour de garde, tout comme Mona/Zivah. Polyvalent, Hustad participera si on lui demande.

Durant l'ensemble des affrontements, Aztar se refugiera dans la roulotte avec Mona, laissant les PJ libre de régler les problèmes comme ils l'entendent…

ACTE IV : Ce que cache l'oasis

L'oasis de Jakat est composée d'un plan d'eau entouré de quelques palmiers. Un petit miracle situé dans un désert des moins accueillants…

Les PJ remarqueront assez vite que l'eau est issue d'un trou entre les deux pattes avant d'une statue de sphinx, crachant en permanence le liquide vital. Magique et imposante, celle-ci est dressée sur une plate-forme pavée partiellement recouvert de sable et situé à l'orée de l'oasis.

Donner carte « Oasis de Jakat PJ » aux PJ.

À peine arrivé sur place, Aztar demandera au PJ de dégagé la plate-forme à la recherche d'une serrure. Celle-ci se trouve sur l'arrière de la statue, il s'agit d'un trou circulaire facilement repérable (jet de Fouille, DD 15).

La serrure découverte, Aztar placera rapidement dessus sa clef, provoquant l'apparition du tombeau. Celui-ci composé d'une pyramide et d'un temple, deviendra visible lorsque le sable le recouvrant, s'écartera lors de l'activation de la serrure. Un escalier situé sur la plate-forme, permet d'y accéder.

Texte à lire : « *Un bruit semblable au vent se mit résonner autour de vous tandis que le sol du désert s'ouvrait afin de laisser apparaitre sous vos yeux ébahit, une pyramide. Une petite structure se dresse devant elle, accessible par un escalier prenant naissance au bord de la plate-forme sur laquelle s'élève la statue donnant vie à l'oasis.* »

Donner carte « Oasis de Jakat dévoilée PJ» aux PJ.

Si la clef est retirée de son support, le phénomène inverse se produit, faisant re-disparaitre le tombeau.

Excité par la confirmation de ses recherches, Aztar ordonnera l'exploration du site.

ACTE V : Exploration

En une ou plusieurs fois, les PJ devront explorer sous les indications d'Aztar, trois structures se succédant : le Temple, la Pyramide et le Temple Inconnu. Il s'agit d'une seule séquence de jeu, la suite du scénario se déroulant dans l'acte suivant : Complications. Il leur sera impossible d'aller au-delà du Temple Inconnu avant les évènements de cet acte.

Sinon, libre à eux de prendre leurs temps ou non, pour l'exploration des trois structures… Bien que motivé à l'excès par sa découverte, Aztar laisse libre champ aux PJ quant au rythme de visite, surtout après les premiers combats et pièges…

Aztar et Mona comprenant le baklunite ancien, tous deux traduiront les inscriptions dans cette langue aux PJ si nécessaire, mais ne seront d'aucune aide pour la résolution des énigmes…

- Le Temple :

Entièrement constitué de blocs de pierres blancs, le Temple se dresse devant la Pyramide et en est son unique accès. Au-dessus de son porche, se dresse le symbole de la divinité à laquelle il est dédié : Élishar.

Il ne dispose d'aucun système d'éclairage, seule la lumière de l'extérieur (et celles qu'amèneront les PJ), l'éclairera.

Sauf indication contraire, son sol est identique dans ses composants : des dalles de pierres parfaitement ajusté.

Sur chacun des deux obélisques se dressant devant le Temple, il se trouve inscrit en baklunite ancien : « *Les yeux de la vérité ne brilleront que pour ceux qui possèdent un esprit sain dans un corps fort, brillant comme le feu là où l'astre solaire s'éveille, et s'apaisant là où il se couche.* »

Il s'agit d'une indication pour connaître la combinaison d'ouverture de la porte de la Pyramide en O.

Rez-de-chaussée :

A = Cour intérieure.

Entièrement dallé, la cour intérieure donne accès aux intérieurs des deux pylônes, mais aussi à la salle de prière du Temple. Une partie de sa superficie est couverte, son toit plat reposant sur des colonnes uniformes sans aucune décoration supplémentaire.

Au centre, se dresse une imposante dalle en granit rose sur laquelle s'élève un cadran solaire des plus précis. Impossible à être soulever par les PJ, elle dissimule un passage secret donnant accès à la Pyramide. Celui-ci ne s'ouvrira que lorsque les deux *yeux* se trouvant en L et N, auront été récupéré de leurs supports muraux, provoquant le soulèvement de la dalle par quatre piliers.

(1) Cadran solaire.

(2) Imposante porte à double battant en bois. Elle s'ouvre en se poussant.

(3) & (4) Echelles montant vers F.

B = Salle pylône gauche.

Remplissant entièrement le pylône, cette salle haute de plafond contient en son centre, un escalier conduisant à K. Il ne s'y trouve aucune décoration superflue. D'étroites ouvertures vers son sommet permettent à la lumière d'y pénétrer.

Au-dessus de son entrée, il y est écrit en baklunite ancien : *« Esprit.* »

Sa porte à double battant en bois est fermée par une corde enroulée autour de ses poignées. Dessus, un sceau en cire représentant celui de Mérenhor est placé.

C = Salle pylône droit.

Remplissant entièrement le pylône, cette salle haute de plafond contient en son centre, un escalier conduisant à K. Il ne s'y trouve aucune décoration superflue. D'étroites ouvertures vers son sommet permettent à la lumière d'y pénétrer.

Au-dessus de son entrée, il y est écrit en bakluni ancien : *« Force. »*

Sa porte à double battant en bois est fermée par une corde enroulée autour de ses poignées. Dessus, un sceau en cire représentant celui de Mérenhor est placé.

D = Salle de prière.

Vaste pièce à colonnade, cette salle dispose de nombreuses ouvertures carrées situés sur tout autour de son sommet. Peinte en rouge, ses colonnes sont plus travaillées que celles de la cour intérieure. Egalement constitué de dalles, mais ajustés à la perfection, son sol est plus doux au contact. Des fresques dédiées au soleil et à sa vénération, sont peinte sur les murs, les

recouvrant entièrement. Les plus belles sont celles situées sur les murs constituant le sanctuaire central.

(5), (6), (7), (8) Belles portes en bois à double battant.

E = Sanctuaire.

Entièrement recouvert de peinture blanche, sans aucune autre décoration, le Sanctuaire dispose d'un autel en son milieu : un bloc de granit rose et taillé sur lequel le symbole de Élishar est gravé dessus. Faisant un mètre cinquante sur un mètre cinquante, il a une hauteur de trente centimètres.

Une vaste ouverture dans le plafond créer un puits de lumière lorsque le soleil est à son zénith.

S'il ne réagit que faiblement, le lieu est encore consacré, reliquat de l'aura divine qui bénissait jadis le Temple.

(9) L'autel.

<u>Les toits :</u>
F = Toit porche.

Haut de sept mètres, il est un passage obligatoire si on désire accéder à l'ensemble des toits du Temple sans en escalader les murs. Des échelles donnent accès aux toits des pylônes et à celui partiel de la cour intérieure.

Il est entouré d'une rambarde en pierres prévenant toute chute accidentelle (il en est également ainsi pour tous les autres toits).

(10) Échelles conduisant dans le pylône droit.

(11) Échelles conduisant dans le pylône gauche.

(12) Échelle menant à G.

(13) Échelle menant à H.

(14) et (15) Echelle menant sur I.

G = Toit pylône gauche.

Sommet du pylône gauche, il est accessible par une des échelles se trouvant en F. Il culmine à 11 mètres de hauteur.

H = Toit pylône droit.

Sommet du pylône droit, il est accessible par une des échelles se trouvant en F. Il culmine à 11 mètres de hauteur.

I = Toit cour intérieure.

Dominant la cour intérieure, se toit plat s'élevant trois mètres au-dessus du niveau du sol, est accessible par deux des échelles se trouvant en F. Il donne accès à J.

(16) et (17) Échelle menant sur J.

J = Toit principal.

Recouvrant la Salle de prière et une partie de son sanctuaire, se toit se dresse à huit mètres du sol. Une ouverture donne accès visuellement (et éventuellement physiquement) à l'intérieur de E.

En réussissant un jet de Fouille (DD 20), les PJ y découvriront une *Perle de Thaumaturgie - niveau 3* (*Guide du Maître*, p 221).

<u>Sous-sol :</u>
K = Salle d'épreuve gauche.

Bas de plafond, le sol de cette pièce est composé de larges carreaux de carrelage blanc (1m49 sur 1m49), à l'exception de ceux se trouvant à la sortie de l'escalier et avant la porte de pierre (voir plan). Trois boulets en marbre se trouvent à la droite de l'escalier.

Au fond de celle-ci, se trouve une porte faite d'un bloc de pierre gris totalement lisse sur lequel se trouve l'inscription suivante en baklunite ancien : « *Sans un esprit sain, un corps fort n'est rien.* »

Pour ouvrir la porte, il saut positionner les trois boulets sur les carreaux *vides*. Ceux-ci se dévoileront lorsqu'un des PJ marchera dessus. Sur les autres carreaux, des symboles apparaîtront (et disparaîtront après le départ du PJ), indiquant des indices servant à localisés des glyphes explosifs qui causeront 1d4 de dégâts de feu à chaque contact (voir sur plan pour leur localisation).

La porte se referme dès qu'un des boulets ne se trouve plus sur un des emplacements dédiés.

(18) Zone du puzzle.

(19) Porte de pierre. Elle s'ouvre en translatant verticalement vers le sol.

L= Salle du Sphinx de pierre gauche.

Installé dans le fond de la pièce, se dresse un Sphinx de pierre. Gardien des lieux, il attaquera les PJ se rapprochant de lui.

Derrière lui, dans l'encoche, se trouve incrusté dans le mur, un épais anneau doré dans lequel se trouve fixé un cristal jaune sphérique. Il est accroché dans ce qui ressemble à un œil sculpté dans la pierre. Se décrochant facilement, cet œil rouge actionne partiellement par sa non-présence, le soulèvement du cadran solaire. Le bruit du mécanisme sera entendu par les PJ.

Sphinx de pierre : voir Annexe II.

(20) Œil de pierre contenant l'*œil rouge*.

M = Salle d'épreuve droit.

Dans cette pièce basse de plafond et au sol composé de larges carreaux de carrelage bleutés (1m49 sur 1m49), se dresse trois lourdes statues représentant chacune un cobra sous différentes postures (coucher, debout et attaquant) mise en scène sur un socle. Trois des carreaux sont manquant, à la place de ceux-ci se trouve des mosaïques montrant chacune un cobra sous les mêmes postures que les statues.

Au fond de celle-ci, se trouve une porte faite d'un bloc de pierre gris totalement lisse sur lequel se trouve l'inscription suivante en baklunite ancien : « S*ans un corps fort, un esprit sain n'est rien.* »

Pour ouvrir la porte, il faut positionner la statue sur la dalle correspondant à sa posture. Les statues étant plutôt lourde (les poids varient entre elles), des jets de Force sont nécessaires pour chaque manipulation (déplacement dans un sens) :

Statue de cobra couché : DD 20
Statue de cobra debout : DD 25
Statue de cobra attaquant : DD 30

La porte se referme dès qu'une des statues ne se trouve plus sur son emplacement dédié.

(21) Porte de pierre. Elle s'ouvre en translatant verticalement vers le sol.

N= Salle du Sphinx de pierre droit.

Installé dans le fond de la pièce, se dresse un Sphinx de pierre. Gardien des lieux, il attaquera les PJ se rapprochant de lui.

Derrière lui, dans l'encoche, se trouve incrusté dans le mur, un épais anneau doré dans lequel se trouve fixé un cristal bleu sphérique. Il est fixé dans ce qui ressemble à un œil sculpté dans la pierre. Se décrochant facilement, cet œil bleu actionne partiellement par sa non-présence, le soulèvement du cadran solaire. Le bruit du mécanisme sera entendu par les PJ.

Sphinx de pierre : voir Annexe II.

(22) Œil de pierre contenant l'*œil bleu*.

O = Antichambre d'accès à la Pyramide.

Accessible seulement une fois le cadran solaire soulever, cette salle donne accès à l'unique ouverture de la Pyramide. Elle est constituée de blocs de pierres de petites tailles taillés à l'exception de sa face accolée à la Pyramide qui l'est de bloc bien plus imposant (il s'agit de la Pyramide elle-même).

Son accès est une pente qui s'enfonce sur un déniveler de six mètres de profondeurs.

Alignés le long des murs de la pièce, espacé entre les colonnes de soutènement, six Armures-sentinelles gardent immobile les lieux, attaquant tout intrus en ayant traversé la moitié. Leurs apparences et armements, paraissent dépasser depuis longtemps.

Armure-Sentinelle : p 31 du *Manuel des monstres II.*

(23) Porte de la Pyramide. Un bloc compact de pierre impossible à déplacer à la main ou à entaillé magiquement (tout comme l'ensemble de la structure de la Pyramide). De surface lisse, seul le cartouche de l'Empereur Bakluni se trouve gravé dessus.

L'ouverture de la Pyramide ne s'effectuera seulement lorsque les deux *yeux* auront été placé dans les emplacements leurs étant dédié et dans le bon ordre. Ceux-ci sont semblables à ceux dans lesquelles les yeux ont été découverts. Toute erreur provoquera 1d4 de dégâts de zone dans la salle (élément électrique).

Comme indiquer sur les deux obélisques, il faut d'abord mettre l'*œil rouge* à droite, puis l'*œil bleu* à gauche.

L'ouverture provoque la translation verticale vers le bas de la porte en pierre. Si un des *yeux* est enlevé, la porte se referme aussitôt.

(24) et (25) Réceptacles pour les *yeux*.

- La Pyramide :

L'ensemble de la structure de la Pyramide est fait de blocs de pierre couleur sable. Tous assez imposant, ils sont remarquablement taillés et parfaitement assemblés entre eux. Chacun des joints entre les blocs, est homogène et ne présente aucun défaut apparent.

La hauteur des couloirs ne dépasse pas les deux mètres à leurs points les plus hauts. Ils sont triangulaires.

Il fait assez frais dans la Pyramide, entre 5 et 10 degrés.

Sauf indication contraire, il n'y a aucune source lumineuse dans l'édifice.

(1) Porte de la Pyramide.

A = Entrée.

Une pièce assez vaste au plafond relevé pour se joindre parfaitement à ceux des corridors. Sur son sol, une inscription est gravée en baklunite ancien : « *Vous qui venez en ses lieux, vous n'y trouverez que la mort.* »

(2) Porte en bois à double battant. Elle est fermée par une corde enroulée autour de ses poignées. Dessus, un sceau en cire sur lequel le nom de Mérenhor est écrit en baklunite ancien, est placé.

B = Croisement.

Une salle au plafond pyramidale. Ses deux couloirs latéraux sont en pente ascendante.

C = Salle de la maquette.

Il s'agit d'une grande pièce possédant en son centre, une maquette de la Pyramide et du Temple. Recouvert de plâtre, ses murs sont ornés de fresques colorés racontant la construction de la Pyramide : elle a été élevée par de nombreux ouvriers avec l'assistance de magie profane et divine. Un chantier monumental qui semble n'avoir duré que trois lunes…

Au-dessus de la maquette, se trouve un *cercle de verre* incrusté dans le plafond plat et entouré de peinture en faisant un soleil. Il s'agit de l'extrémité d'un puits lumière traversant la Pyramide et prenant sa source en I.

Parfaitement invisible et totalement indétectable, une porte secrète se dissimule dans la salle. Elle ne s'ouvrira seulement lorsque le puits de lumière éclairera les lieux. L'usage d'un

sort de lumière (ou apparenté) sur le *cercle de verre*, le fera illuminer la pièce pendant le double de sa durée, mais n'enclenchera pas l'ouverture de la porte.

(3) Maquette.

(4) Porte secrète. Elle translate verticalement.

D= Angle piégé.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.
Une dalle piégée installé à son entrée (jet de Fouille DD 20 pour la détectée), déclenche le tir d'une flèche (jet de Réflexe DD 20, sinon 1d6 de dégâts).

E = Angle.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.

F = Angle.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.

G = Angle piégé.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.
Une dalle piégée installé à son entrée (jet de Fouille DD 20 pour la détectée), déclenche le tir d'une flèche (jet de Réflexe DD 20, sinon 1d6 de dégâts).

H = Croisement.

Une salle au plafond pyramidale.

(7) Porte coulissante en pierre. Lisse, il y est inscrit dessus le nom de Mérenhor en baklunite ancien. Un jet de Force (DD20) est nécessaire pour la soulever. Elle doit être calée, sinon elle redescend par son propre poids.

(6) Porte en bois à double battant. Elle est fermée par une corde enroulée autour de ses poignées. Dessus, un sceau en cire sur lequel le nom de Mérenhor est écrit en baklunite ancien, est placé.

I = Première chambre funéraire.

L'ensemble des murs de cette pièce haute de plafond (trois mètres de hauteur), est recouverte de plâtre blanc sur lequel sont peinte des prières en baklunite ancien pour le repos des morts. Un sarcophage ouvert constitué d'un seul bloc de pierre taillé, se dresse en son milieu.

Au-dessus du sarcophage, un *cercle de verre* est incrusté dans le plafond plat de la pièce et entouré de peinture en faisant un soleil. Il s'agit de l'extrémité d'un puits lumière traversant la Pyramide et prenant sa source en R. Sous le sarcophage, se trouve un autre *cercle de verre* à la décoration identique, l'extrémité supérieure du puits de lumière se terminant en C. Un jet de Force (DD25) est nécessaire pour déplacer le sarcophage.

L'usage d'un sort de lumière (ou apparenté) sur les *cercles de verre*, les fera illuminer la pièce pendant le double de sa durée, mais rien d'autre.

Son sarcophage est occupé par une Momie (le monstre, pas le corps embaumé inoffensif) qui attaquera la première personne qui se penchera dessus. Celle-ci, assez grande et obèse, porte des bijoux en or et pierres précieuses pour une valeur de 500 Po, mais rien d'extravagant.

La Momie est accompagnée par quatre Cobra de Fer qui l'accompagneront au combat.

Momie : p 139-140 du *Manuel des monstres.*
Cobra de Fer : p 35-36 du *Fiend Folio.*

Dissimulée derrière un faux panneau, se cache une porte secrète. A cause de l'humidité ambiante, elle est assez facilement détectable (jet de Fouille DD 15), ainsi que son mécanisme d'ouverture.

Aztar est assez déçu lors de la découverte de cette première chambre, pensant initialement qu'il s'agit de la tombe de Mérenhor et la trouvant bien trop simple à son goût. La découverte de la porte secrète, le remotive complètement.

(7) Sarcophage en pierre blanche.

(8) Porte secrète.

J = Croisement piégé.

Une salle au plafond pyramidale. Ses deux couloirs latéraux sont en pente ascendante.

Une dalle piégée installé à son entrée (jet de Fouille DD 25 pour la détectée), déclenche le tir d'une flèche (jet de Réflexe DD 20, sinon 1d6 de dégâts).

K = Angle.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.

L = Angle piégé.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.

Une dalle piégée installé à son entrée (jet de Fouille DD 25 pour la détectée), déclenche le tir d'une flèche (jet de Réflexe DD 20, sinon 1d6 de dégâts).

M = Angle piégé.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.

A partir de ce point, le sol reste plat.

Une dalle piégée installé à son entrée (jet de Fouille DD 25 pour la détectée), déclenche le tir d'une flèche (jet de Réflexe DD 20, sinon 1d6 de dégâts).

(9) Porte en bois à double battant. Si elle parait fermée par une corde enroulée autour de ses poignées sur laquelle un sceau en cire sur lequel le nom de Mérenhor est écrit en baklunite ancien, est placé, elle est barrée par une poutre depuis l'intérieur de O.

N = Angle.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.
À partir de ce point, le sol reste plat.

(10) Porte en bois à double battant. Si elle parait fermée par une corde enroulée autour de ses poignées sur laquelle un sceau en cire sur lequel le nom de Mérenhor est écrit en baklunite ancien, est placé, elle est barrée par une poutre depuis l'intérieur de P.

O = Antichambre piégée.

Une étroite salle toute en longueur fermer de l'intérieur, elle est remplie d'un gaz empoisonné verdâtre. Lorsqu'elle s'ouvre, son poison s'échapper vers les PJ les plus proche, avant de se dissiper au-delà de 3 mètres. Si une de ses portes venait à être ouverte à travers d'attaque sur sa structure, le gaz atteindra seulement le PJ responsable du coup libérateur avant de se dissiper au contact de l'air.

Effet du poison : jet de Vigueur (DD 20), sinon 1d8 de dégâts et second jet de Vigueur (DD 20) pouvant causer une perte temporaire (1d6 heure) de 1d3 de Force.

Un jet de Connaissance de la pierre (DD 20) fera remarquer au PJ que les portes de la salle sont conçues de manière à rendre la pièce close intégralement.

Dedans, les PJ trouveront un corps dessécher d'un homme vêtu des restes de ce qui semble être une tenue de serviteur. Il tient entre ses mains, deux flacons ouverts – un bleu et un vert –, et un chapelet dédié à Élishar enroulé autour des poignets.

(11) Porte en bois à double battant. Elle est fermée par une poutre depuis l'intérieur de O.

P = Antichambre piégée.

Une étroite salle toute en longueur fermer de l'intérieur, elle est remplie d'un gaz empoisonné verdâtre. Lorsqu'elle s'ouvre, son poison s'échapper vers les PJ les plus proche, avant de se dissiper au-delà de 3 mètres. Si une de ses portes venait à être ouverte à travers d'attaque sur sa structure, le gaz atteindra seulement le PJ responsable du coup libérateur avant de se dissiper au contact de l'air.

Effet du poison : jet de Vigueur (DD 20), sinon 1d8 de dégâts et second jet de Vigueur (DD 20) pouvant causer une perte temporaire (1d6 heure) de 1d3 de Force.
Un jet de Connaissance de la pierre (DD 20) fera remarquer au PJ que les portes de la salle sont conçues de manière à rendre la pièce close intégralement.

Dedans, les PJ trouveront un corps dessécher d'une femme vêtue des restes de ce qui semble être une tenue de serviteur. Elle tient entre ses mains, deux flacons ouverts – un bleu et un vert –, et un chapelet dédié à Élishar enroulé autour des poignets.

(12) Porte en bois à double battant. Elle est fermée par une poutre depuis l'intérieur de P.

Q = Chapelle.

Sur l'ensemble des murs de la pièce qui est recouverte de plâtre, des prières en baklunite ancien dédiées aux repos des morts, sont inscrite en noir et alignée verticalement. Son plafond arrondit, est peint d'une fresque colorée symbolisant un ciel sur lequel un soleil brille. Sur un des murs, le symbole d'Élishar est gravé, faisant face à la porte conduisant dans la seconde chambre funéraire. Un petit autel se dresse devant.

(13) Symbole d'Élishar.

(14) Porte coulissante en pierre. Lisse, il y est inscrit dessus le nom de Mérenhor en baklunite ancien. Un jet de Force (DD 20) est nécessaire pour la soulever. Elle doit être calée, sinon elle redescend par son propre poids.

(15) Porte en bois à double battant. Elle est fermée par une corde enroulée autour de ses poignées. Dessus, un sceau en cire sur lequel le nom de Mérenhor est écrit en baklunite ancien, est placé.

De la lumière filtre d'en-dessous.

R = Seconde chambre funéraire.

Comme la salle précédente, du plâtre recouvre les murs. Dessus est également écrit des prières en baklunite ancien. Au centre, se trouve un sarcophage en granit rose. Il est ouvert, montrant son contenu : une momie possédant un masque un or. Tout comme la momie de la première chambre funéraire, elle est parée de bijoux en or et pierres précieuses, mais ceux-ci sont de facture supérieure (pour une valeur de 2000 Po).

Au-dessus du sarcophage, une semi-sphère est incrustée dans le plafond plat de la pièce et entouré de peinture en faisant un soleil. Elle éclaire de sa lumière, l'intégralité de la pièce. Sous le sarcophage, se trouve un *cercle de verre* à la décoration identique, l'extrémité supérieure du puits de lumière se terminant en R. Un jet de Force (DD 25) est nécessaire pour déplacer le sarcophage, permettant l'alimentation des différents puits de lumière et l'illumination (si le sarcophage en I est déplacé, de C).

Dissimuler invisible dans les angles de la pièce, quatre Armures-Sentinelles gardent les lieux, attaquant les intrus. Elles sont semblables à celle combattu dans le Temple.

Armure-Sentinelle : p 31 du *Manuel des monstres II.*

Tout danger écarter, en examinant les lieux (la chambre funéraire et la salle au trésor), Aztar fera pars d'un étrange sentiment au PJ : la momie ne lui semble pas trop correspondre aux descriptions antiques de Mérenhor. Ce dernier étant décrit comme grand et obèse, contrairement au corps se trouvant dans le sarcophage qui est svelte et de taille moyenne.

Malgré cela, il est assez satisfait de sa découverte, mais espérait mieux.

(16) Sarcophage.

S = Salle au trésor.

Dans cette salle se trouve soigneusement empilé, du mobilier de valeurs, des pièces d'ébénisterie grandement travaillés : trois chaises, une table, un banc, deux coffrets, un lit et une maquette de bateau.

Des répliques d'aliments en cire y sont également entreposées dans des tonneaux, tout comme des pièces en bois reproduisant de manière réaliste, des pièces d'or.

Si dans les coffrets se cache des étoffes en soie en grande qualité, un jet de Fouille (DD 15) révélera dans l'un d'entre eux, caché entres les plies de tissus, huit petites figurines en ivoire valant chacune 50 Po. Elles représentent des animaux.

T = Angle.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.

(17) Cadre en pierre rouge incrusté dans le couloir. Enchanté à la fois de magie divine et profane, il est recouvert de runes. Un jet de Déchiffrage (DD 25), révélera au PJ qu'il s'agit d'une barrière de protection contre un phénomène inconnu.

(18) Grille métallique. Un Jet de Force (DD 22) est nécessaire pour la soulever. Elle doit être calée, sinon elle redescend par son propre poids.

(19) Cadre en pierre rouge incrusté dans le couloir. Enchanté à la fois de magie divine et profane, il est recouvert de runes. Un jet de Déchiffrage (DD 25), révélera au PJ qu'il s'agit d'une barrière de protection contre un phénomène inconnu.

U = Angle.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.

(20) Cadre en pierres rouges incrusté dans le couloir. Enchanté à la fois de magie divine et profane, il est recouvert de runes. Un jet de Déchiffrage (DD 25), révélera au PJ qu'il s'agit d'une barrière de protection contre un phénomène inconnu.

(21) Grille métallique. Un Jet de Force (DD 22) est nécessaire pour la soulever. Elle doit être calée, sinon elle redescend par son propre poids.

(22) Cadre en pierres rouges incrusté dans le couloir. Enchanté à la fois de magie divine et profane, il est recouvert de runes. Un jet de Déchiffrage (DD 25), révélera au PJ qu'il s'agit d'une barrière de protection contre un phénomène inconnu.

V = Angle.

Une petite pièce au plafond pyramidale. Son sol est plat.

(23) Cadre en pierres rouges incrusté dans le couloir. Enchanté à la fois de magie divine et profane, il est recouvert de runes. Un jet de Déchiffrage (DD 25), révélera au PJ qu'il s'agit d'une barrière de protection contre un phénomène inconnu.

(24) Grille métallique. Un Jet de Force (DD 22) est nécessaire pour la soulever. Elle doit être calée, sinon elle redescend par son propre poids.

W = Puits ténébreux.

La salle a été construite autour des monolithes et du puits. Le sol est partiellement

recouvert de dalles en pierres, laissant rapidement place à une surface en terre aride.

Les lieux sont éclairés par une demi-sphère lumineuse incrustée au-dessus du puits, elle illumine abondamment l'ensemble du puits.

Avec un jet de Connaissance religion (DD 25) les PJ seront capables d'identifier le symbole de Toldoth (Dieux et Demi-Dieux, p 210). S'ils ont joué dans « La Pyramide de Pélor », ils reconnaîtront facilement le Dieu maléfique.

Surprit de la présence d'un tel lieu sous la Pyramide, Aztar voudra explorer à tout prix le puits, voulant comprendre son lien avec Mérenhor. Surtout si les PJ lui expliquent qui est Toldoth (s'il connait Élishar, Aztar ignore tout de son obscur opposant) ...

(25) Puits de descente. Il s'agit d'un puits vertical doté d'un étroit escalier circulaire fait de pierre. Ses parois sont faites de briques liées ensembles par une sorte de ciment. Par endroit, certaines briques sont manquantes où brisées.

Le puits mène dans le Temple Inconnu.

(26) Monolithe de pierre. Les quatre monolithes sont usés par le temps et les intempéries. Ils sont tous recouvert d'antiques runes indéchiffrables ainsi qu'un étrange symbole : une sorte de disque sombre. Ces derniers ont tous été détérioré volontairement pour être traverser par une inscription unique en baklunite ancien : *« Lumière. »*

(27) Limite entre le sol de la Pyramide et la roche du puits.

Tout autour, un cadre circulaire en pierres rouges le délimite. Enchanté à la fois de magie divine et profane, il est recouvert de runes. Un jet de Déchiffrage (DD 25), révélera au PJ qu'il s'agit d'une barrière de protection contre un phénomène inconnu.

- Le Temple Inconnu :

L'ensemble du complexe baigne dans la lumière par des cristaux lumineux installé dans sa structure bien longtemps après sa construction. Comme le puits, les salles du temple souterrain sont entièrement faites de briques. Le plafond est assez bas (1m80) et composé de grosses pierres posées comme traverses. Le sol est recouvert de poussière

Les PJ ayant effectué « La Pyramide de Pélor » et donc ayant déjà visité un complexe semblable, identifieront sans difficulté les lieux.

A = Entrée du Temple Inconnu.

Il s'agit d'une salle possédant quatre passages dotés d'escalier en plus de son puits d'accès. Au centre de celle-ci et axé sur le puits par lequel les PJ y ont pénétré, se trouve une large dalle noire sculptée de manière à ressembler au symbole de Toldoth.

(1) Puits de descente. Il s'agit d'un puits vertical doté d'un étroit escalier circulaire fait de pierre. Ses parois sont faites de briques liées ensembles par une sorte de ciment. Par endroit, certaines briques sont manquantes où brisées.

(2) Pierre imposante sculptée de manière à représenter le symbole de Toldoth. Elle est aussi large que le puits et il est possible de se déplacer dessus puisqu'elle est encastrée dans le sol.

(3) Escalier descendant. Tous les escaliers partant de la salle A pour rejoindre les salles B, C, D et E sont identiques.

B = Salle obscure.

Vide, cette pièce possède sur son sol, une mosaïque montrant un monde totalement privé de lumière. Une inscription plus récente en baklunite ancien a été rajoutée dessus : *« La Lumière vaincra l'Obscurité. »*

C = Salle cartographique.

Sur le sol de cette pièce se trouve une mosaïque représentant une carte de l'antique Flannesse. Elle est semblable à la Flannesse actuelle à un détail près : le Nyr Dyv est plus petit et possède de nombreuses îles (les légendaires Îles de la Terreur). Sur la carte est aussi un indiqué un royaume au nord du Nyr Dyv (celui de Vecna) et deux autres sur ce qui est désormais la Mer de poussière et les Steppes Arides (il s'agit des anciens empires Suellois et Baklunie). On y trouve aussi des indications indiquant le temple où se trouvent les PJ et une dizaine d'autres situés dans le nord (plus précisément dans l'Empire de Iuz.)

Une inscription plus récente en baklunite ancien l'endommage partiellement, mais la rend pas illisible : « *Aussi étendu sera l'Obscurité, la Lumière la repoussera. »*

Jet de Connaissance histoire DD 15 pour identifier les empires Suellois et Baklunie.

Jet de Connaissance histoire DD 20 pour identifier les supposée Iles de la Terreur et leur histoire légendaire.

Jet de Connaissance histoire DD 25 pour identifier le royaume de Vecna.

Jet de Connaissance histoire DD 15 pour découvrir la signification des marques indiquant les temples de Toldoth sur la carte. Les PJ ayant effectué « La Pyramide de Pélor », identifieront facilement le lieu de leur précédente aventure.

D = Salle de la non-vie

La mosaïque qui recouvre le sol de la pièce montre un monde uniquement composé de morts-vivant. Une inscription plus récente en baklunite ancien la traverse : *« La Lumière renverra les non-morts dans l'Obscurité. »*

E = Salle à l'escalier.

Cette salle ne contient qu'un escalier en son centre.

(4) Escalier descendant, il mène à la salle F.

F = Salle de prière.

La pièce comporte une fosse dans laquelle se trouve l'autel, on y accède par quelques marches. Elle est à peine plus haute que les autres du temple (environ 2 mètres), mais la hauteur est deux fois plus importante dans la fosse (4 mètres environ).

Une imposante pierre noire taillée de manière à représenter le symbole de Toldoth, occupe une partie du mur de la fosse, mais est défiguré par un portail métallique se greffant dessus. Non d'origine, il remplace une porte secrète dont des vestiges sont visible.

Quoi que tenterons les PJ, ils seront incapables d'ouvrir la porte, seulement de voir à travers ses barreaux le couloir obscur auquel elle mène… Une serrure des plus complexes le

verrouille et résiste à toute ouverture forcée. Il est également impossible de l'arracher de son support… Elle ne s'ouvrira que bien plus tard…

Le lieu n'est plus consacré depuis des siècles, à part le symbole géant détérioré, il n'y a plus aucune présence de Toldoth (pour l'instant).

Gardant les lieux, un Ophidien Métallique se trouve dedans, attaquant tout intrus jusqu'à sa destruction.

Ophidien Métallique : voir Annexe II.

Face à l'impossibilité d'ouvrir la porte, Aztar acceptera à contrecœur de faire demi-tour. Il est par ailleurs extrêmement étonné de la présence d'un lieu de culte maléfique sous la Pyramide. Il en vint même à penser qu'il s'agit peut-être la raison pour laquelle la Pyramide a été oubliée et que Mérenhor honnis des siens, émettant l'hypothèse que le Dieu unique que le souverain voulait imposer, soit Toldoth et non Élishar…

Nota : ce qui se trouve sous le Temple Inconnu n'existe pas dans le complexe visité durant « La Pyramide de Pélor », il s'agit d'une structure particulière…

(5) Petit escalier descendant dans la fosse.

(6) Autel consacré à Toldoth. Il s'agit d'un simple bloc de pierre.

(7) Porte complexe verrouillée.

ACTE VI : Complications

Durant la première nuit après la fin de l'exploration des trois structures et le blocage devant la porte verrouillée du Temple Inconnu, Mona/Zivah passera à l'action. Contrôlant deux Rutterkins, elle les enverra attaquer les PJ dans le but de les éliminer avant la poursuite de ses projets.

L'attaque se fera en deux fois, un premier Rutterkin apparaîtra, faisant diversion, avant que le second vienne en renfort. Pendant l'affrontement, Aztar qui était resté dans son chariot avec Hustad et Mona, se fera *enlever* par cette dernière et conduit dans les profondeurs de la Pyramide…

Rutterkin : p 170-171 de *Les Chapitres Interdits*.

Après la destruction des deux Démons, les PJ retrouveront Hustad en état de choc. Traumatisé, ce dernier racontera avoir vu Mona changer d'aspect (elle a repris son apparence initiale d'Alu-Démone) et emmener Aztar avec elle…

A partir de cet instant, la porte qui était resté verrouiller dans le Temple Inconnu, ne l'est plus. Lorsque les PJ iront devant, ils la trouveront ouverte et non forcer, Zivah en possédant la clef. Libre à eux de plonger dans l'obscurité ou pas…

ACTE VII : Dans l'obscurité

La porte franchit, les PJ sont libres d'aller ou pas jusqu'où bout de l'exploration de ce qui s'y trouve derrière et de sauver ou pas, Aztar. S'ils décident d'abandonner, l'archéologue perdra la vie, rejoignant les rangs des fidèles de Mérenhor qui essayera de sortir de sa prison avec les conséquences que cela pourrait engendrer. Par ailleurs, dans ce cas, ils ne toucheront pas la somme promise pour leur travail… De plus, la famille Kamala pourrait éventuellement essayer de se venger…

Il n'y a aucune limite de temps pour l'exploration, Aztar n'étant pas réellement en danger, seulement prisonnier en attendant sa *conversion* à Toldoth.

- Sous le Temple Inconnu :

Accessible seulement par le Temple Inconnu, l'immense caverne sert de passage obligatoire pour atteindre plusieurs sous-ensembles dont celle conduisant à la fin du scénario. Leur ordre de résolution est libre.

(1) Porte complexe désormais non verrouillée.

(2) et (3) Cadre en pierre rouge incrusté dans le couloir. Enchanté à la fois de magie divine et profane, il est recouvert de runes. Un jet de Déchiffrage (DD 25), révélera au PJ qu'il s'agit d'une barrière de protection contre un phénomène inconnu.

Des coups de burins tout autour du *cadre* indique que les parois ont été creusé pour l'installés.

A= Seuil de la cavité.

Le couloir débouche sur une petite pièce née d'une encoche dans une plus grande cavité. Son sol a été taillé afin d'être plat, mais n'est pas totalement de niveau. Ses parois s'effacent sur une courte surface afin de donner sur sa cavité-mère et un pont maçonné conduisant à un escalier de pierres.

Au centre de la salle, se trouve une stèle en pierre blanche ayant la forme d'un obélisque. S'élevant sur un mètre de hauteur et cimenté au sol, elle a été fendue en deux par de nombreux coups successifs sur son sommet cassé. Il est inscrit en baklunite ancien : « *Au-delà de ce seuil, règne seulement l'Obscurité.* »

A partir de ce point, il n'y a plus aucune source lumineuse. La seule lumière sera celle qu'apporteront les PJ.

(4) Stèle.

B = Cavité (haut).

Il s'agit surtout d'une vaste caverne rocheuse totalement obscure au plafond recouvert de stalactites. Un pont maçonné la traverse, menant à un escalier descendant dans ses profondeurs. Plus on descend dedans, plus elle s'élargit.

Bâti majoritairement en pierres taillées et maçonnées, son escalier est constitué d'un pylône serpenté par des marches. Assez ancien et abîmé par le temps, nombreux sont ses éléments usés et bougeant, dont ses marches devenues par endroits, glissante. Aucune rambarde ne le ceinte.

Il en est de même pour son pont, fait aussi de pierres taillées et maçonnées, sans aucun garde-fou.

(5) Pont maçonné.

(6) Escalier.

C = Cavité (bas).

Le bas de la cavité, situé vingt-quatre mètres plus bas, est plus large que son haut. Son sol est approximativement à niveau : en l'étudiant en détails, les PJ découvriront des traces de travaux afin d'obtenir ce résultat. La température est également plus froide, proche du zéro. Il y a beaucoup d'humidité et un léger ruissellement sur les parois.

Sur le sol, des débris de corps et de bandelettes sont éparpillés. Des fragments semblant provenir de zombies ou apparentés (il s'agit des restes du passage de Zivah avec Aztar).

D = Chantier abandonné.

Un tunnel avait commencé à être creuser dans la paroi de la cavité, son cadre est bien défini.

(7) Entrée de la Chapelle du Soleil agonisant. Il s'agit d'une façade lisse avec trois ouvertures.

(8) Entrée de la Chapelle du Soleil mort. Il s'agit d'une façade lisse avec trois ouvertures.

(8) Entrée nécropole inachevée. Il s'agit d'une paroi brute avec une ouverture taillée dessus.

E = Paroi sculptée.

Sur une hauteur de sept mètres, l'ensemble de la paroi a été sculpter afin d'en faire ressortir ses trois imposantes portes. Dominées par celle du centre, elles sont entourées de bas-reliefs représentant des squelettes grandeur nature les soutenant. Au-dessus, le symbole de Toldoth a été reproduit, symbolisant un soleil noir bénissant les morts.

Chacune des trois portes est fermée par de lourds doubles battants en pierres installés sur des axes en fonte. Malgré leurs apparences massives, leurs reliefs géométriques travaillées les allègent fortement et les rend facilement manipulable (comme de lourdes portes en bois).

(10) Entrée nécropole gauche.

(11) Entrée nécropole centrale.

(12) Entrée nécropole droite.

- Chapelle du Soleil agonisant :

La Chapelle est intégralement taillée dans la roche, seule trois ouvertures sur sa façade lisse indiquent sa présence. Si celle du centre est plus large, elles sont de hauteur identique (dans les deux mètres).

Elle se situe à l'Ouest.

(1) Entrée de la Chapelle.

A = Antichambre.

Sur les murs, des mosaïques représentant des gens enchainés se laissant mourir pour rejoindre la non-vie, sont collés. Des anneaux métalliques rouillés sont fixé en dessous.

Dedans, se trouve deux Serviteurs de Mérenhor et trois zombies (recouvert de bandelettes, ceux-ci ressemblent à des momies, mais n'en sont pas). Ils attaquent les PJ dès qu'ils les voient. Au bout de quatre tours de combats, deux autres Serviteurs de Mérenhor accompagné par deux zombies les rejoignent, venant de la Chapelle du Soleil mort (vidant celle-ci par l'occasion).

Serviteur de Mérenhor : voir Annexe II.
Zombie : p 191 du *Manuel des monstres* ; zombie de taille M.

(2) Escalier descendant. Il s'enfonce sur une profondeur de cinq mètres.

B = Salle de prière.

Une dalle noire représentant le symbole de Toldoth est incrustée dans le sol. Tout autour, sur les murs, des mosaïques sont installées. Elles montrent des gens en pleine dévotion pour que Soleil couchant ne revienne pas une fois la nuit tombée.

- Chapelle du Soleil mort :

La Chapelle est intégralement taillée dans la roche, seule trois ouvertures sur sa façade lisse indiquent sa présence. Si celle du centre est plus large, elles sont de hauteur identique (dans les deux mètres).

Elle se situe à l'Est.

(1) Entrée de la Chapelle.

A = Antichambre.

Sur les murs, des mosaïques représentant des gens enchainés se laissant mourir pour rejoindre la non-vie, sont collés. Des anneaux métalliques rouillés sont fixé en dessous.

Dedans, se trouve deux Serviteurs de Mérenhor et deux zombies (recouvert de bandelettes, ceux-ci ressemblent à des momies, mais n'en sont pas). Au bout de quatre tours de combats, deux autres Serviteurs de Mérenhor accompagné par trois zombies les rejoignent, venant de la Chapelle du Soleil agonisant (vidant celle-ci par l'occasion).

Serviteur de Mérenhor : voir Annexe II.
Zombie : p 191 du *Manuel des monstres* ; zombie de taille M.

(2) Escalier descendant. Il s'enfonce sur une profondeur de cinq mètres.

B = Salle de prière.

Une dalle noire représentant le symbole de Toldoth est incrustée dans le sol. Tout autour, sur les murs, des mosaïques sont installées. Elles montrent des gens en pleine dévotion pour que Soleil ne se lève pas.

- Nécropole inachevée :

C’est par une simple ouverture dans la paroi brute de la cavité, qu’apparait cette nécropole totalement inachevée. Aucun travail de finition n’ayant été effectué, ses murs, son sol et son plafond, sont parcouru de défauts et de marques d’outils.

(1) Entrée de la Nécropole inachevée.

A = Antichambre inachevée.

Une salle dont une partie des murs n’a pas fini d’être tailler dans la roche. Elle donne sur un couloir s’achevant brutalement.

(2) Début de salle non excavée.

B = Salle achevée non finalisée.

Cette pièce bien que totalement excavée, n’a subi aucune finition.
Caché dans un recoin, un Ogre Momifié guette tout imprudent entrant dans sa *demeure*. Même pour une créature morte-vivante, son apparence semble plus difforme de la *normale*, indiquant des difformités de son vivant…

Ogre Momifié : p 95-96 du *Libris Mortis*.

En fouillant la pièce (jet de Fouille DD 15), les PJ trouveront le *Bouclier de Brennus* (voir Annexe IV).

C = Salle inachevée.

Débutée, les travaux d’excavation de cette pièce n’ont jamais été achevés.

- Nécropole gauche :
L’ensemble de la nécropole est creusé dans la roche. Bien que non parfaites, ses différentes parois sont soignées et dépourvues d’inesthétiques marques d’outils dessus.

(1) Entrée de la nécropole.

A = Antichambre de la nécropole.

Point d’entrée de la nécropole, cette salle s’allonge en un couloir donnant sur les différentes chambres funéraires.
Lorsqu’ils entreront dans ce lieu, les PJ seront attaquées par un Serviteur de Mérenhor accompagné de deux zombies recouverts de bandelettes.

Serviteur de Mérenhor : voir Annexe II.
Zombie : p 191 du *Manuel des monstres* ; zombie de taille M.

(2) Porte métallique à double battants formant une grille. Non verrouillée, mais fermée, son déplacement provoque un grincement.

(3) Porte métallique à double battants formant une grille. Entrouverte, son déplacement provoque un grincement.

(4) Porte métallique à double battants formant une grille. Non verrouillée, mais fermée, son déplacement provoque un grincement.

B = Chambre funéraire 1.

Au centre de cette salle se dresse un sarcophage sans couvercle, un bloc de granit sans aucun signe distinctif.

C = Chambre funéraire 2.

Idem B.

D = Chambre funéraire 3.

Idem B et C.

- Nécropole droite :

L'ensemble de la nécropole est creusé dans la roche. Bien que non parfaites, ses différentes parois sont soignées et dépourvues d'inesthétiques marques d'outils dessus.

(1) Entrée de la nécropole.

A = Antichambre de la nécropole.

Point d'entrée de la nécropole, cette salle s'allonge en un couloir donnant sur les différentes chambres funéraires.

Errant dans l'antichambre, sept zombies recouverts de bandelettes s'intéresseront aux PJ lorsqu'ils les verront.

Zombie : p 191 du *Manuel des monstres* ; zombie de taille M.

(2) Porte métallique à double battants formant une grille. Entrouverte, son déplacement provoque un grincement.

(3) Porte métallique à double battants formant une grille. Non verrouillée, mais fermée, son déplacement provoque un grincement.

(4) Porte métallique à double battants formant une grille. Non verrouillée, mais fermée, son déplacement provoque un grincement.

B = Chambre funéraire 1.

Au centre de cette salle se dresse un sarcophage sans couvercle, un bloc de granit sans aucun signe distinctif.

C = Chambre funéraire 2.

Idem B.

D = Chambre funéraire 3.

Idem B et C. Dans le sarcophage, les PJ trouveront des vieilles pièces d'or pour une valeur de 23 Po.

- Nécropole centrale :

L'ensemble de la nécropole est creusé dans la roche. Bien que non parfaites, ses différentes parois sont soignées et dépourvues d'inesthétiques marques d'outils dessus.

C'est dans ce lieu que ce trouve Aztar, son exploration conclura une partie du scénario.

Niveau 0 :

(1) Entrée de la nécropole.

A = Corridor.

Un long couloir dont la monotonie est brisée par des encoches dans lesquelles le symbole de Toldoth est reproduit au-dessus de petit autel. A son bout, se dresse une porte semblable à celle franchit en (1) pour pénétrer dans le couloir : une porte fermée par de lourds doubles battants en pierres installés sur des axes en fonte et qui malgré son apparence massive, est fortement allégés par ses reliefs géométriques travaillées, ce qui la rend facilement manipulable (comme de lourdes portes en bois).

(2) Lourde porte en pierre

B = Antichambre.

Une vaste pièce disposant de colonnes en pierres taillées et cimenté qui soulage le plafond. Elle donne sur plusieurs chambres funéraires et une seconde antichambre.

Dedans, un groupe de huit zombies recouverts de bandelettes, erre.

Zombie : p 191 du *Manuel des monstres* ; zombie de taille M.

(3), (4), (6), et (8) Portes métalliques à double battants formant une grille. Non verrouillées, mais fermée, leurs déplacements provoquent des grincements.

(5) et (7) Portes métalliques à double battants formant une grille. Entrouvertes, leurs déplacements provoquent des grincements.

(9) Imposante porte métallique à double battants formant une grille. Non verrouillée, mais fermée, son déplacement provoque un grincement.

C, D, E, F, G = Chambres funéraires vides.

Au centre de chacune de ces salles se dresse un sarcophage sans couvercle, un bloc de granit sans aucun signe distinctif.

H = Chambre funéraire occupée

Identique aux autres chambres funéraires, cette dernière est occupée par un Serviteur de Mérenhor.

Serviteur de Mérenhor : voir Annexe II.

I = Seconde antichambre.

Une grande pièce donnant sur plusieurs chambres funéraires et une pièce principalement occupée par un escalier descendant. Sa forme particulière, offre de nombreux recoins pour se dissimuler.

Dedans, caché dans ses recoins, se trouve un Serviteur de Mérenhor. Bien plus visible, cinq zombies recouverts de bandelettes l'accompagnent.

Serviteur de Mérenhor : voir Annexe II.
Zombie : p 191 du *Manuel des monstres* ; zombie de taille M.

(10) (11), (13), (14) et (15) Portes métalliques à double battants formant une grille. Non verrouillées, mais fermée, leurs déplacements provoquent des grincements.

(12), (16) et (17) Portes métalliques à double battants formant une grille. Entrouvertes, leurs déplacements provoquent des grincements.

(18) Imposante porte métallique à double battants formant une grille. Non verrouillée, mais fermée, son déplacement provoque un grincement.

J, K, L, M, N, P et Q = Petites chambres funéraires doubles vides.

Plus étroite que les précédentes chambres funéraires accessibles par B, celles-ci sont occupées par deux sarcophages sans couvercle. Deux blocs en granit installés de chaque côté de leurs portes.

O = Petite chambre funéraire double occupée.

Identique aux autres chambres funéraires accessibles par I, cette dernière est occupée par un Serviteur de Mérenhor qui jaillira de son sarcophage à gauche sur le PJ entrant dans les lieux.

Serviteur de Mérenhor : voir Annexe II.

R = Salle de l'escalier.

Occupant une grande partie de cette pièce, un escalier permet d'accéder à un niveau inférieur de la nécropole. Ce dernier se situe huit mètres plus bas.

(19) Escalier.

<u>Niveau -1 :</u>
S = Seconde salle de l'escalier.

Tout comme pour R, l'escalier occupe une grande partie de la pièce.

A son bout, se dresse une porte semblable à celle franchit en (1) et (2) pour pénétrer dans le reste du complexe funéraire : une porte fermée par de lourds doubles battants en pierres

installés sur des axes en fonte et qui malgré son apparence massive, est fortement allégés par ses reliefs géométriques travaillées, ce qui la rend facilement manipulable (comme de lourdes portes en bois).

En pénétrant dans la salle, les PJ entendront un léger bruit qui va s'intensifier au fur-et-à-mesure qu'ils avanceront dans le reste de la nécropole, celui d'un battement de cœur…

(20) Lourde porte en pierre

T = Salle du trône.

Chapelle dédiée à Toldoth (une dalle représentant son symbole est incrustée dans le sol au centre, cette pièce a été aménager afin de servir de salle du trône à Mérenhor. Installer sur un siège rappelle les meubles trouver dans la Pyramide, le souverain déchu accueillera les PJ lorsqu'ils entreront dans la pièce.

Totalement momifier contrairement à ses fidèles, Mérenhor reste grand et obèse. Bien que recouvert de nombreuses étoffes coloré, ses bandelettes sont sales et tachées à de nombreux endroits, par une substance noire. Deux points rouges brillent à l'emplacement de ses yeux. Un némès coiffe sa tête.

Il est accompagné par deux Serviteurs de Mérenhor installés plus en avant devant lui.

Texte à lire : « *Assis devant vous, se dresse une momie grande et obèse. Des étoffes colorées la recouvrent, mais ne cache nullement ses bandelettes sales sur lesquelles une substance noire trace des motifs chaotiques. Coiffés d'un némès, elle vous fixe de ses deux yeux rouges avant de s'adresser à vous dans sa voix d'outre-tombe :*

– Vous aussi comme cette femme que j'ai chassée, vous venez essayée de dérober ma puissance… »

Mérenhor est totalement hostile aux PJ, mais il acceptera de les épargnés s'ils lui font allégeance, ainsi qu'à Toldoth… Il est fanatisé et désire, s'il arrive à sortir de sa prison, reprendre ses projets de faire de Toldoth l'unique divinité de la Taerre. Si les PJ l'interrogent sur Aztar, il répondra simplement que l'archéologue découvre la vrai Foi auprès de son Maître (il est dans la Salle du Cœur de Toldoth).

Au bout d'un moment, las de *parlementer* avec les PJ, il les attaquera (sauf s'ils ne l'ont pas déjà fait avant).

Serviteur de Mérenhor : voir Annexe II.

<u>Mérenhor, Mort-vivant évolué, FP8.</u>
Mort-vivant (Loyal, Mal) de taille M
Pv 97, CA 21 (+1 Dex, +10 naturelle ; contact 11, dépourvu 21), VD 6m (4 cases), Toucher : +11 (Sceptre de Mérenhor, dégâts : 1d8+8), Réf/Vig/Vol : +8/+13/+20, Align : Loyal Mauvais.
Caractéristiques : For 24, Dex 12, Con –, Int 16, Sag 20, Cha 17
Compétences : Concentration +8, Connaissance (religion) +6, Déplacement silencieux +5, Détection +18, Discrétion +7, Perception auditive +18
Dons et particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (5/+1), vision dans le noir (18 m), aura de Toldoth, Magie de guerre, Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine, Science de l'initiative
Objets magiques : Sceptre de Mérenhor (voir Annexe III)
Combat :

Mérenhor peut aussi bien combattre à distance qu'au corps à corps. Il aime débuter un affrontement en usant de ses pouvoirs avant de lui-même se jeter dans la mêlée. Il ne craint nullement pour son existence, comptant sur Toldoth à travers sa relique, le Cœur de Toldoth, pour le relever à chaque destruction.
Aura de Toldoth (Sur) : Baignant dans l'énergie négative de Toldoth, Mérenhor est immunisé face aux pouvoirs de magie divine ou profane, l'impactant sur sa nature de mort-vivant tel *renvoi/destruction des morts-vivants*. Il génère autour de lui, une zone de 20 mètres protégeant de manière identique tout morts-vivants s'y trouvant.
Sort : Mérenhor lance des sorts comme un prêtre de niveau 6
Niveau 1 : Bouclier de la Foi, Faveur divine, Blessures légères.
Niveau 2 : Arme spirituel, Cacophonie.
Niveau 3 : Dissipation de la magie.

(21) Trône.

(22) Escaliers descendant. Ils s'enfoncent dans le sol sur une quinzaine de mètres.

(23) Imposante porte métallique à double battants formant une grille. Non verrouillée, mais fermée, son déplacement provoque un grincement.

U = Salle du Cœur de Toldoth.

Dans cette pièce, suspendue par des chaînes, se trouve un cœur géant à quatre ventricules totalement décharnés. Suivant un rythme régulier, il bat, laissant un fluide noir putride couler de ses orifices jusqu'au bassin se situant sous lui.

Dans un des recoins de la pièce se trouve Aztar, recroquevillé et traumatisé. Il ne cesse de dire qu'il ne veut pas de la non-vie.

Le Cœur de Toldoth est une relique du Dieu maléfique, un objet impie qui lui sert à corrompre la Vie pour conduire ses bénéficiaires dans la non-vie. Il est la source des maléfices animant Mérenhor et ses fidèles.

Dès qu'ils pénètrent dans la pièce, les PJ doivent effectuer un jet de Volonté (DD 15). Les PJ échouant se retrouveront immobiliser face au Cœur à l'observer et à entendre de douces paroles les enjoignant à rejoindre Toldoth. Toutes les cinq minutes, les PJ *charmés* devront effectuer un nouveau jet de Volonté avec de la difficulté supplémentaires (DD 20, 25 et 30). A la fin, s'ils ont échoué à tous leurs jets, ils ne désirent plus que rejoindre Toldoth…

Pour être libérer de l'emprise initial (et des suivantes), secouer les PJ *charmés* est suffisant, l'effet étant plus de la fascination qu'un véritable envoutement…

Le Cœur est destructible, il suffit juste de lui infliger 111 points de dégâts. Si les PJ l'attaque, au bout de 50 points de dommages, Mérenhor fera son retour pour protéger la relique de son sombre Maître. Par ailleurs, si les PJ quittent la salle sans avoir détruit le Cœur, le souverain déchu reviendra quand même pour attaques les PJ de nouveau en T. Il lui manque à chaque fois les trois quarts de ses PV.

Le Cœur détruit, l'influence de Toldoth sur les lieux disparait, mettant fin à son emprise sur ce qui se trouve sous la Pyramide et à l'existence des morts-vivants s'y trouvant.

Aztar reprendra ses esprits facilement une fois la relique disparue (ou s'il s'éloigne d'elle). Il racontera que Zivah voulait le Cœur, mais a été surprise par la présence de Mérenhor et vaincue par celui-ci, elle l'abandonna dans sa fuite.

(24) Bassin remplit d'un liquide noir et putride.

(25) Chaînes maintenant le Cœur accroché.

(26) Le Cœur de Toldoth.

ACTE VIII : Retour non paisible

Durant le voyage de retour, les PJ auront un peu de distraction comme l'indique le tableau suivant, un trajet surtout troubler par Zivah :

	Matin	Après-midi	Nuit
1er jour			
2ème jour			
3ème jour		*Zivah*	
4ème jour			
5ème jour			
6ème jour	5 Zombies		
7ème jour			
8ème jour			
9ème jour			

Harssaf : p 104 du *Manuel des monstres III.*
Zombie : p 191 du *Manuel des monstres* ; zombie de taille M.

La rencontre du troisième est caractérisée par la présence de Zivah venant se venger des PJ. Elle est accompagnée de trois Harssafs qu'elle a charmés, rongeant totalement leurs individualités. Elle ne cache plus sa nature d'Alu-Démone, ni sa véritable identité. Des stigmates noirs sont visibles partout sur son corps (les mêmes marques visibles sur les bandelettes de Mérenhor), signe de la corruption de Toldoth, augmentant ses capacités, mais détériorant sa santé mentale. Sombrant dans la démence, elle affrontera les PJ jusqu'à la mort.

Avant et durant l'affrontement, Zivah aura des propos déments, insinuant que les PJ sont coupables de son échec et qu'ils vont payer pour cela…

À sa mort, son corps ne disparait comme il le devrait pour tout Extérieur, signe supplémentaire de la corruption de Toldoth sur elle… En l'examinant en détail, les PJ verront que l'Alu-Démone semblait *pourrir* de l'intérieur…

Zivah, Alu-Démone (Démon) corrompue, FP6.
Extérieur (Chaos, Mal) de taille M
Pv 83, CA 25, Init +2, VD 9 m (vol : 15m), Toucher : +9 (Hache d'Astéro, dégâts : 1d8+7) ou +10 (griffes x2, dégâts : 1d3+5), Réf/Vig/Vol : +8/+8/+9, Align : Chaotique Mauvais.
Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 13, Int 15, Sag 10, Cha 10.
Dons et pouvoirs spéciaux : Esquive, Attaque en puissance, RD (10/magie), Extérieur, RM 12, Pouvoir des démons, Télépathie.
Compétences : Bluff +7, Concentration +9, Connaissances des sorts +5, Connaissances (religion) +9, Perception auditive +12, Déplacement silencieux +6, Fouille +8, Evasion +6, Discrétion +7, intimidation +7.
Attaques spéciales : Sorts, Toucher vampirique.
Objets magiques : Anneau de téléportation (1 fois par jour), Amulette d'alignement faussé (Zivah apparait comme Neutre Bon au lieu de Chaotique Mauvais), Hache d'Astéro.

Combat :
Zivah combat soit avec sa hache, soit avec ses griffes. Elle use de ses pouvoirs magiques comme soutien.

Pouvoirs magiques à volonté : *charme-personne*, *profanation*, *détection des pensées*, *métamorphose* (taille moyenne, humanoïde seulement), *suggestion* ; une fois par jour : *porte dimensionnelle*. Ces capacités sont considérées comme des sorts lancés par un magicien du 8ème niveau (DD de sauvegarde : 12 + niveau du sort).

Toucher vampirique : Si Zivah porte avec succès une attaque de ses griffes, elle peut alors temporairement gagner des points de vie égaux aux dégâts infligés. Notez que l'Alu-Démone ne peut pas gagner plus de points de vie que ceux de la victime +10 (ce qui est suffisant pour la tuer). Les points de vie temporaires disparaissent en une heure.

Pouvoirs des démons : Immunité au poison, à l'électricité ; au feu, au froid. Résistance à l'acide de 20. Vision nocturne sur 50 mètres.

Télépathie : Zivah peut communiquer par télépathie avec toute créature à moins de 50 mètres.

Compétences : Zivah possède un bonus racial de +4 en Perception et Perception auditive.

Les Zombies du sixième jour sont comme ceux rencontrer lors du voyage allé : tous en haillons et porteurs de fers autour du cou, des chevilles et des poignets.

Comme lors du précédent trajet, Hustad acceptera de participer au tour de garde. Aztar, quant à lui, laissera les PJ gérer les affrontements. Encore plus, depuis les évènements de la Pyramide…

De retour à Onian, Kélek écoutera les PJ et les payera normalement avant de les faire renvoyer dans la Cité de Zeif, se changeant de prévenir les autorités compétentes concernant le tombeau... Il se montera assez intéresser par leur expédition et avide de détails, mais également stupéfait par les dangers qu'elle recelait.

CONCLUSION

Avertit par Kélek – et éventuellement les PJ – le Sultanat de Zeif organisera une expédition pour sceller définitivement la Pyramide, évitant tout risque inutile. Une campagne préventive, surtout si le Cœur de Toldoth a été détruit. Mais il n'est pas sûr que toute trace de la divinité maléfique ait été éradiquée : bien que morte, Zivah a été contaminée par son miasme et la mort est un domaine que Toldoth connait fort bien…

Dans le cas contraire, si le Cœur existe toujours, sous peu, avant que l'expédition débute, Mérenhor pourrait bien revenir revendiquer son empire…

Par ailleurs, détenteurs de secrets concernant Mérenhor, les PJ risquent assez vite de devenir les cibles de ceux désirant que l'Histoire continue d'oubliée l'existence de l'Empereur honnis. Surtout parmi les adorateurs d'Élishar, certainement avides de venger les leurs tuer par les PJ…

ANNEXE I : Informations à diffuser durant l'aventure

La famille Kamala : Il s'agit d'une riche famille marchande ayant fait fortune en organisant des caravanes lointaines souvent considérés comme dangereuse financièrement. Elle est également connue pour avoir compté dans ses rangs, le magicien Héjar, un puissant utilisateur de la magie profane et créateur d'objets magiques, un peu fou, disparu avec sa Tour de sorcellerie depuis des décennies (elle s'est envolée avec son propriétaire).

Depuis quelques temps, elle est souvent évoquée en bien à cause d'un de ses héritiers considérer comme fantasque, Aztar, qui a découvert un lieu considérer jusqu'à peu, comme était une fiction (le Mausolée de Locktar).

Mausolée de Locktar : Il s'agit des vestiges de la tombe de Locktar, un guerrier ayant participé à la fondation du Sultanat de Zeif. Longtemps considéré comme une légende, il fut découvert par Aztar en se basant sur d'antiques textes que beaucoup jugeaient comme fantaisiste. Bien qu'en ruines et pillé, le lieu fit la renommée du jeune archéologue amateur.

Élishar : Antique Divinité dédié au Bien et aux énergies positives, Élishar était implanté sur la Taerre bien avant les vagues d'immigrations qui ont fait de la Flannesse ce qu'elle est actuellement. Si cette entité divine n'est plus présente depuis longtemps, quelques-uns de ses anciens sanctuaires ont perduré avec des reliquats de pouvoirs, permettant l'existence d'une secte de fidèles connus pour être assez rigide sur leurs dogmes…

Voir p 206 à 210 de *Dieux et Demi-Dieux* pour plus de détails sur Élishar et son culte.

Toldoth : Divinité maléfique contemporaine d'Élishar et son opposé, Toldoth était également implantée bien avant les vagues d'immigrations qui ont fait de la Flannesse ce qu'elle est actuellement. Bien qu'officiellement cette entité ne soit plus présente sur la Taerre depuis longtemps comme Élishar, certains de ses anciens sanctuaires ont aussi perduré même s'ils sont censés avoir perdu tous leurs pouvoirs…

Voir p 210 à 212 de *Dieux et Demi-Dieux* pour plus de détails sur Toldoth et son culte.

ANNEXE II : Monstres

Sphinx de pierre

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 9d10+30 (83 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 27 m (médiocre)
Classe d'armure : 19 (–1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +9/+18
Attaque : bec (+13 corps à corps, 1d10+5)
Attaque à outrance : bec (+13 corps à corps, 1d10+5) et 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2)
Particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +5
Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con -, Int -, Sag 15, Cha 10
Compétences : Détection +14, Perception auditive +10, Discrétion + 10
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Vigilance
Environnement : tous
Organisation sociale : solitaire ou groupe
Facteur de puissance : 5
Trésor : aucun
Alignement : neutre

Les Sphinx de pierre sont des créations artificielles ayant l'apparence de statues représentant des Sphinx Hiéracosphinx. D'origine inconnu, on les trouve le plus souvent dans les tombeaux comme gardien, profitant de leur apparence pour surprendre les pilleurs ou et autres voleurs.

Combat : Les griffes du Sphinx de pierre sont assez puissantes pour lui permettre de venir à bout du plus terrible adversaire. Malgré son intelligence limitée, il est assez rusé pour fondre sur ses proies.
Pattes arrière (Ext). : Bonus à l'attaque +13 corps à corps, dégâts 1d6+2.
Compétences : Le Sphinx de pierre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Ophidien Métallique

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 16d10+30 (103 pv)
Initiative : +9
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), escalade 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 25 (–1 taille, +9 Dex, +9 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +9
Attaque : morsure (+17 corps à corps, 1d6+10)
Espace occupé/allonge : 3 m x 6m/2 m
Particularités : créature artificielle, réduction des dégâts (10/+1), RM 20, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +5, Vol +6
Caractéristiques : For 25, Dex 28, Con -, Int -, Sag 13, Cha 3
Compétences : Détection +16, Perception auditive +15, Escalade +15

Environnement : tous
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : neutre

Faisant dans six mètres, les Ophidiens Métalliques ressemblent à des serpents, mais les éléments métalliques les composants, trahissent rapidement leur nature artificielle. Ils sont souvent de couleur chromé et assez rigide dans leurs mouvements. Leurs yeux brillent d'une lumière verdâtre.

Basé sur l'antique science donnant naissance aux Golems, les Ophidiens Métalliques sont des créatures artificielles créées dans le but de servir de gardien. Assez rare, on les trouve essentiellement dans des ruines antiques. On ignore qui a pu les concevoir, mais d'anciens textes incomplets mentionnent souvent la Princesse-Démon Chiryua, aussi connu sous le nom de Reine des Marionnettes, comment étant leur créatrice.

Combat : Passif, les Ophidiens Métalliques attendent que leurs cibles entre dans la zone qu'ils sont censés protéger pour attaquer. Si la menace s'éloigne, ils ne la poursuivront pas. Bien trop rigide, ils sont incapables d'étreindre ou de constricté leurs adversaires.

Serviteur de Mérenhor

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)
Attaque à outrance : coup (+11 corps à corps, 1d6+10)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (5/+1), vision dans le noir (18 m), aura de Toldoth
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +8
Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con –, Int 10, Sag 14, Cha 15
Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8
Dons : Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine, Science de l'initiative
Environnement : quelconque
Organisation sociale : seul ou en groupe
Facteur de puissance : 5
Alignement : loyal mauvais

Les Serviteurs de Mérenhor sont des morts-vivants issus de ses anciens fidèles qui ont été exécuté et enseveli avec lui. Animés par le pouvoir du Cœur de Toldoth, ils ont une apparence de momie, mais n'ont pas subi l'intégralité du rituel de momification, en faisant des zombies intelligents recouvert de bandelettes. Une marque noire circulaire, symbolisant leur allégeance à Mérenhor et à Toldoth, est dessinée sur leurs torses.

Ils parlent uniquement les langues qui étaient les leurs de leur vivant.

Combat : Les Serviteurs de Mérenhor comptent essentiellement sur leurs physiques pour vaincre leurs adversaires. Obnubilé par leurs fanatismes envers leurs Maîtres, leurs forces physiques et leurs déterminations sans faille en font de terribles opposants.
Aura de Toldoth (Sur) : Baignant dans l'énergie négative de Toldoth, les Serviteurs de Mérenhor sont immunisés face aux pouvoirs de magie divine ou profane, les impactant sur leur nature de mort-vivant tel *renvoi/destruction des morts-vivants*. Ils génèrent autour d'eux, une zone de 20 mètres protégeant de manière identique tout morts-vivants s'y trouvant.

ANNEXE III : Le véhicule d'Aztar

Le véhicule d'Aztar est une des sept Roulottes d'Héjar crées par le magicien disparu du même nom. Bien que ressemblant à des roulottes en bois, il s'agit de puissants artefacts magiques disposant de leur propre attelage constitué de deux chevaux mécaniques en airain. Leurs corps est composé majoritairement de bois avec un minimum de pièces en métal ou en autres matériaux. Leurs intérieurs est isolé du froid et des chaleurs extrêmes, possédant un environnement considéré comme neutre pour un humain. Mais la température peut être augmenté par un usage excessif de son poêle magique, qui bien ne nécessitant pas de carburant, peut créer des flammes importante (10% de chance lors d'une utilisation que le poêle s'emballe et que la température augmente de 10 degrés pendant 12 heures). Son sol est plat, propre et sec, repoussant toute saleté pouvant provenir de l'extérieur (comme de la boue ou de l'eau).

Cela étant, les Roulottes procurent une protection importante en étant aussi résistant qu'une maison en pierres renforcé magiquement, elles résistent aussi bien au feu que la pierre et sont invulnérable aux projectiles normaux. Par contre, si elles sont immunisées au sort *Dissipation de la magie*, il en est rien face à une *Disjonction de Mordenkaimen* (Jet de sauvegarde identique à son Propriétaires, dans le cas où la Roulotte n'en aurait pas, sinon la considérer comme ayant un bonus de +5).

Son unique porte empêche toute intrusion comme le sort V*errou du mage*, mais avec un DD 30. Son unique fenêtre et son vitrail sont hermétiques, tout comme les interstices inexistants entre ses planches de bois. De plus, les Roulottes possèdent un sort d'*alarme* dans le cas d'une éventuelle intrusion.

Seule l'invitation d'un Propriétaire de Roulotte peut permettre à quelqu'un de pénétrer normalement à l'intérieur.

L'ameublement intérieur des Roulottes est composé de quatre lits superposés, d'une solide table dotée de six chaises et d'un poêle magique relié au Plan élémentaire du Feu qui l'alimente. Son linge (draps, oreillers et matelas) reste toujours propre et diffusent une odeur de lessive parfumée à la menthe.

Le vitrail arrière des Roulottes change avec le lieu, créant à chaque déplacement une nouvelle configuration lié à son environnement immédiat.

Les deux chevaux mécaniques tirant les Roulottes, n'obéissent qu'aux Propriétaires de celles-ci et ne sont pas détachable de l'ensemble. Ils peuvent se déplacer sans aucune restriction et ne sont pas affecter par les conditions météorologiques.

Les Propriétaires des Roulottes d'Héjar possèdent tous une petite statuette en fer blanc représentant une chouette. Cet objet pouvant tenir dans la paume d'une main, permet de contrôler une Roulotte et de la localiser de manière innée. Chaque statuette est liée à une seule Roulotte.

Les Roulottes disposerait également d'un pouvoir magique supplémentaire, mais Aztar en ignore l'existence (et les PJ aussi)…

ANNEXE IV : Objets magiques

Bouclier de Brennus : Cet écu en platine à la surface lisse et réfléchissante, possède un bonus d'altération +2. En outre, il dispose d'une fois par semaine, le pouvoir de donner à son possesseur l'équivalent du sort *force du taureau* comme un prêtre de niveau identique au sien.

Sceptre de Mérenhor : Entièrement doré, le Sceptre de Mérenhor est un bâton de la taille d'une masse d'arme lourde se comportant identiquement au combat avec un bonus magique de +2. Son extrémité supérieure s'achève par une tête de cobra à la gueule fermé.

Deux fois par jour, sur ordre de son possesseur, sa tête de cobra s'anime et s'ouvre pendant un nombre de round égal au niveau du PJ. Durant ce laps de temps, tout coup porté à l'aide du Sceptre inflige en plus des dégâts normaux, des dégâts d'acide (1d6).

Le Sceptre dispose également de la capacité de lancer une fois par jour, le sort *projectile magique* comme un lanceur de sorts de niveau équivalent à son porteur (il jaillit de la gueule du cobra qui s'ouvre alors).

Hache d'Astéro : Constitué d'un seul morceau d'acier à la couleur terne, cette hache d'armes +2 peut être manié par tout personnage de toutes classes disposant d'au moins d'une valeur de 14 dans son attribut de Force.

Lorsqu'elle est tenue en mains, la Hache d'Astéro se met à briller abondamment d'une lumière blanche, provoquant un malus de -5 à tout jet de Dissimulation. Celui-ci devient de -10 dans l'obscurité. Cet effet produit autant de lumière d'une torche.