

S1

**FOR ADVANCED
D&D™ GAME**

Dungeon Module S1 Tomb of Horrors

by Gary Gygax
AN ADVENTURE FOR CHARACTER LEVELS 10-14



*In the far reaches of the world, under a lost and lonely hill, lies the sinister **TOMB OF HORRORS**. This labyrinthine crypt is filled with terrible traps, strange and ferocious monsters, rich and magical treasures, and somewhere within rests the evil Demi-Lich.*

*This module was originally used for the Official **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®** tournament at Origins 1. The author wishes to thank Mr. Alan Lucien who was kind enough to submit some of the ideas for this dungeon.*

*Included herein are background information, the Legend of the Tomb, and possible locations for the tomb on the **WORLD OF GREYHAWK™** map. Also included are DM notes, characters specially designed for the module, and numerous illustrations to be shown to the players.*

*If you find this module intriguing, look for the TSR logo on future publications from **THE GAME WIZARDS!***



© 1980 TSR Hobbies Inc. All Rights Reserved

PRINTED IN U.S.A.

**DELUXE SET
OVER 24
ILLUSTRATIONS**

© 1978, 1981 TSR Hobbies
All Rights Reserved.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
LAKE GENEVA, WI 53147

9022

LA LÉGENDE DE LA TOMBE

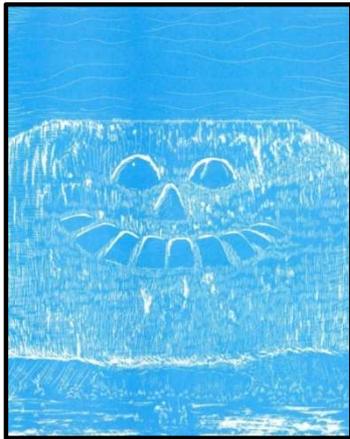
La légende de la tombe est une vieille histoire comprenant moult rebondissements, dont quelques-unes qui peuvent être perdues ou occultées. Les personnages tentent de glaner quelques informations en consultant les sages ou les légendes.

Ils peuvent encore avoir des difficultés à obtenir autant d'informations que ce qu'ils désirent, car les bribes d'information sont souvent minimes et mystiques.

Quelque part, sous une colline perdue et solitaire d'aspect sombre et sinistre, se trouve une crypte labyrinthique. Elle est remplie de pièges terribles et de monstres. Elle est truffée de trésors précieux et magiques à la fois, mais en plus les gardiens précités, on dit qu'un être, une demi-liche hante son cœur.

Les contes disent que ce que cet être possède des pouvoirs qui la rende presque invincible. Les comptes rapportent qu'il est tout à fait peu probable que les aventuriers parviennent à trouver la Crypte où la demi-liche ACERERAK s'attarde.

Les passages et les chambres de la tombe sont remplis de pièges terribles, gaz toxiques, et de défenses magiques. En outre, la demi-liche a si bien caché son repaire, que même ceux qui évitent les pièges ne seront pas susceptibles de localiser leur véritable but.



Le nouveau Baron BULIWIF vient de prendre possession de ses terres au Nord Ouest de Norwold. Après un an de gouvernance éclairée un mystère subsiste encore dans sa baronnie :

Un endroit terrible ou semble régner un mal absolu effraie ses sujets depuis des temps immémoriaux. Toutes les expéditions pour découvrir ce lieu ont été vouées à l'échec et depuis plusieurs siècles cette zone est soigneusement évitée par tous les habitants et voyageurs.

BULIWIF, dans le cadre de ses nouvelles fonctions, veut monter une expédition pour enfin découvrir ce qui se cache en ces lieux, il fait donc appel à ses vieux compagnons d'arme pour l'aider dans sa tâche.

Devant le groupe, une basse colline au sommet plat autour de laquelle, sur environ 400 mètres de large et 600 mètres de long, seuls des buissons d'épines et de ronces poussent sur les pentes abruptes de cette butte chauve haute de 120 mètres.

Il y a une grosse roche noire en son sommet et si on regarde de suffisamment loin, on aperçoit une ouverture à la forme d'un crâne humain, avec des tas de roche apparaissant comme des trous pour les yeux, le nez, et des dents dentelées d'une mort grimaçante.

Une inspection approfondie de toute la région révèle seulement que le côté nord de la colline a une falaise de sable et de gravier qui s'effritent de d'environ 20 mètres de haut.

Les trois entrées de la tombe se situent dans ces éboulis de sable et gravier. Il faudra une recherche très approfondie du groupe pour accéder aux entrées sous les gravats. Les recherches à la dague ou à l'épée ne révèlent rien. Le groupe devra déterminer le moyen de découvrir les entrées...

Note : Les PJ qui deviennent astral ou éthérés attirent (1 sur 1d6 par round) un démon de type IV, V ou VI.

POUR CHAUFFER LES DES

Après 10 rounds de fouille dans les éboulis, des créatures sortent des deux fausses entrées et attaquent le groupe.

Cette bande de morts-vivants est sous la férule d'AROCEMAK, le Vampire, fils batard d'ACERERAK qui fera tout pour empêcher le groupe de pénétrer dans la tombe.

AROCEMAK invoque at.-twill autant de morts-vivants que bon lui semble sans que cela lui empêche d'autres actions.

Il lance, à la discrétion du Maître, autant de sort de magie de tout niveau du PH et de l'Arcana qu'il le souhaite, un par round.

Sa principale tactique consistera à lancer une holographie + sphère prismatique alors que lui-même sera caché dans une faille de la falaise.

HD 22 / PV 145 / AC -4 / MR 40% / TAC0 6 / AT. 1 / Dmg 2-8 + 2 niveaux drainés

Insensible aux rayons du soleil, malus de -4 pour le tourner.

AROCEMAK invoque at. Will les morts-vivants suivants qui semblent sortir du sol et de la falaise :

Zombies

HD 2 / PV 12 / AC 8 / MR 0% / TAC0 19 / AT. 1 / Dmg 1-8

Goules

HD 2 / PV 14 / AC 6 / MR 0% / TAC0 18 / AT. 3 / Dmg 1-3/1-3/1-6 + Paralysie

Fantômes

HD 10 / PV 70 / AC 0 / MR 0% / TAC0 12 / AT. 1 / Dmg 10/40 ans (MM1 p45)

Métempsychoses at.-Will.

Immunisé aux sorts non lancés depuis le plan éthéré.

La vue du fantôme provoque également le vieillissement de 10/40 ans.

Spectres

HD 7+3 / PV 50 / AC 2 / MR 0% / TAC0 12 / AT. 1 / Dmg 1-8 + 2niveaux drainés

Immunisés au froid, poison et paralysie.

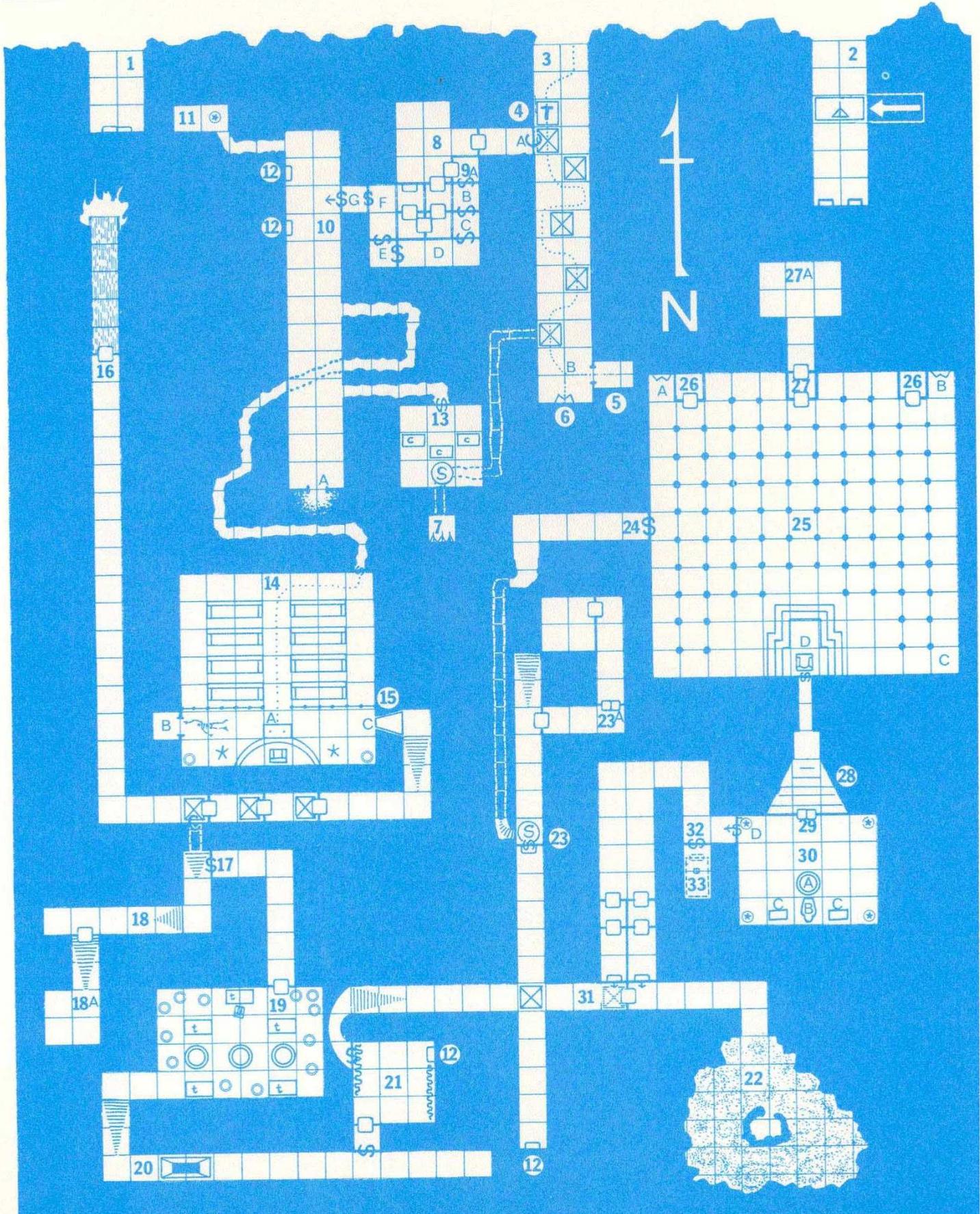
SCALE: ONE SQUARE = 10 FEET

-  FALSE DOUBLE DOORS
-  TRIGGER
-  FALSE DOOR
-  MOSAIC PATH
-  PIT TRAP
-  COVERED PIT
-  CONCEALED DOOR

-  ARCHWAY
-  FRESCO/RELIEF
-  SUB-PASSAGE
-  DOOR
-  SECRET DOOR
-  ONE-WAY SECRET DOOR
-  STATUE
-  CHEST

-  SECRET TRAP DOOR
-  PEW
-  RAILING
-  ALTAR
-  CHAIR, THRONE
-  URN, VAT
-  CANDELABRA
-  STAIRWAY

-  SLICK-GLAZED FLOOR
-  TABLE/DESK
-  PIT
-  CURTAIN
-  MIST
-  DOUBLE DOORS
-  PILLAR
-  ONE-WAY DOOR

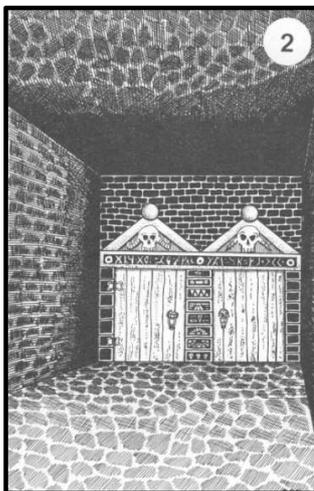
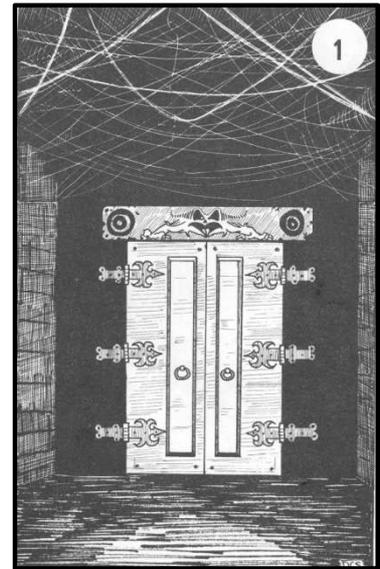


TOMB OF HORRORS

1 - Fausse entrée de la tombe : Le couloir est en pierre ordinaire, à peu près travaillée, il est sombre et plein de toiles d'araignées. Le plafond est à 6 mètres de haut. Une banale observation ne révèle pas qu'il est composé de pierres mal ajustées.

La lumière du jour sera suffisante pour révéler qu'il y a une double porte de chêne à la fin du passage. Si le toit est poussé avec force, ou si les portes ont ouvertes, le toit du tunnel s'effondre et inflige 5d10 points de dommages à chaque personnage à l'intérieur de celui-ci sans sauvegarde.

Les portes s'ouvrent vers l'extérieur par de grands anneaux de fer. Les toiles d'araignée doivent être brûlées pour être en mesure d'inspecter les plafonds du tunnel.



2 - Fausse entrée de la tombe : C'est un autre passage en simple pierre façonnée mais le plafond est à seulement 3 mètres de haut. La lumière du jour permettra aux aventuriers de vaguement voir ce qui semble être deux portes distinctes à la fin du couloir. Le sol pavé à la distance de 6 mètres dans le passage se déplacera légèrement lorsque les personnages marcheront sur sa surface. Ils entendront un grondement. A cet instant commencer de compter jusqu'à 10 et si vous arrivez à 10 avant que tout joueur ai réagi, un bloc de pierre énorme a glissé et complètement fermé le passage. Ce bloc ne peut pas être déplacé ou repoussé. Le bloc commence alors un lent mouvement en direction des fausses portes. Les personnages présents dans la zone seront écrasés après 3 rounds. Une barre de fer suffisamment résistante peut bloquer le processus.

3 - Entrée de la tombe des horreurs : Même le peu de lumière indique que ce tunnel est inhabituel. Des couleurs vives et brillantes recouvrent les murs et plafonds, les pigments sont cependant estompés par le passage des décennies. Le plancher du couloir est une mosaïque colorée de pierre comportant un chemin tortueux de tuiles rouges distinct (la ligne serpente vers le sud le long du couloir) facilement visible pour les PJ. Les pierres ne peuvent être vues sur les murs ou le plafond à 6 mètres au-dessus, une sorte de ciment ou de plâtre a été lissé sur l'ensemble de ces surfaces et ensuite illustré.

Les scènes peintes affichent des champs, des pâturages des vaches, un taillis avec quelques loups dans le fond, des esclaves (elfes humains, orcs et étrange mélange humain-animal – porc/homme, singe/homme et chien/homme) vaquant à diverses tâches. Certaines des fresques montrent les chambres d'un édifice, une bibliothèque avec de nombreux livres et des parchemins, une chambre de torture.

Tous les puits (sauf indication contraire), tout au long du donjon, ont 3 mètres de profondeur et sont cachés par une trappe. Ceux qui marchent sur une trappe auront une base de 100% de chute, modification à la baisse de 1% par point de dextérité jusqu'à 12, et 2% pour chaque point au dessus de 12 (Ex 15 en dextérité = 18%). Au fond de chaque puits on trouve 5 pointes en fer empoisonnées (Tirer 1d6 : 1, 2 ou 3 indique le nombre de pieux qui touche la victime, 4,5 ou 6 indique que la victime n'est pas touchée). 1-6 dommage par pieux et sauvegarde poison 0 ou mort par pieux.

3-A : Cette zone est l'endroit où la chambre de torture est peinte et le mur qui cache le passage présente une peinture d'une porte de fer. Une créature monstrueuse, également peinte sur la porte, semble torturer une pauvre victime de ses bras crochus à travers cette porte. Si le plâtre et les lattes derrière lui sont cassés, une porte sera révélée.

3-B : Si le sol a été soigneusement observé et étudié, le personnage persévérant sera récompensé par la compréhension d'un message contenu dans des runes à peine perceptibles dans le sol en mosaïque. Il dit :



«ACERERAK Vous félicite sur vos pouvoirs d'observation. Vous pouvez faire ce que vous voulez, car vous serez miens à la fin quoi qu'il en soit »

Go back to the tormentor or through the arch, and the second great hall you'll discover.

Shun green if you can but night's good color is for those of great valor.

If shades of red stand for blood the wise will not need sacrifice aught but a loop of magical metal - you're well along your march.

Two pits along the way will be found to lead to a fortuitous fall, so check the wall.

These keys and those are most important of all, and beware of trembling hands and what will maul.

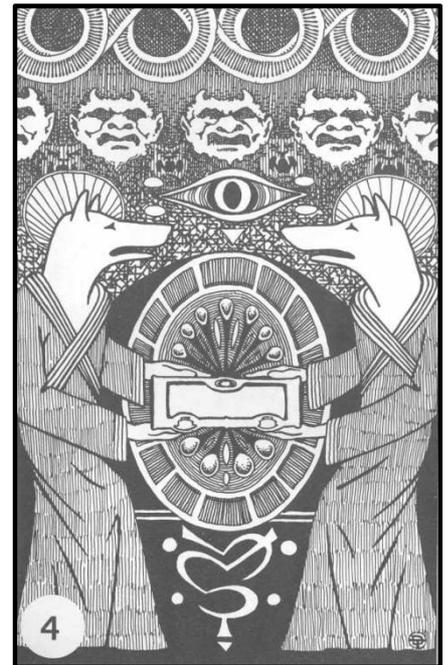
If you find the false you find the true and into the columned hall you'll come, and there the throne that's key and keyed.

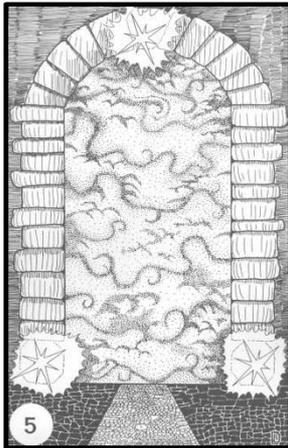
The iron men of visage grim do more than meets the viewers eye.

You've left and left and found my Tomb and now your soul will die."

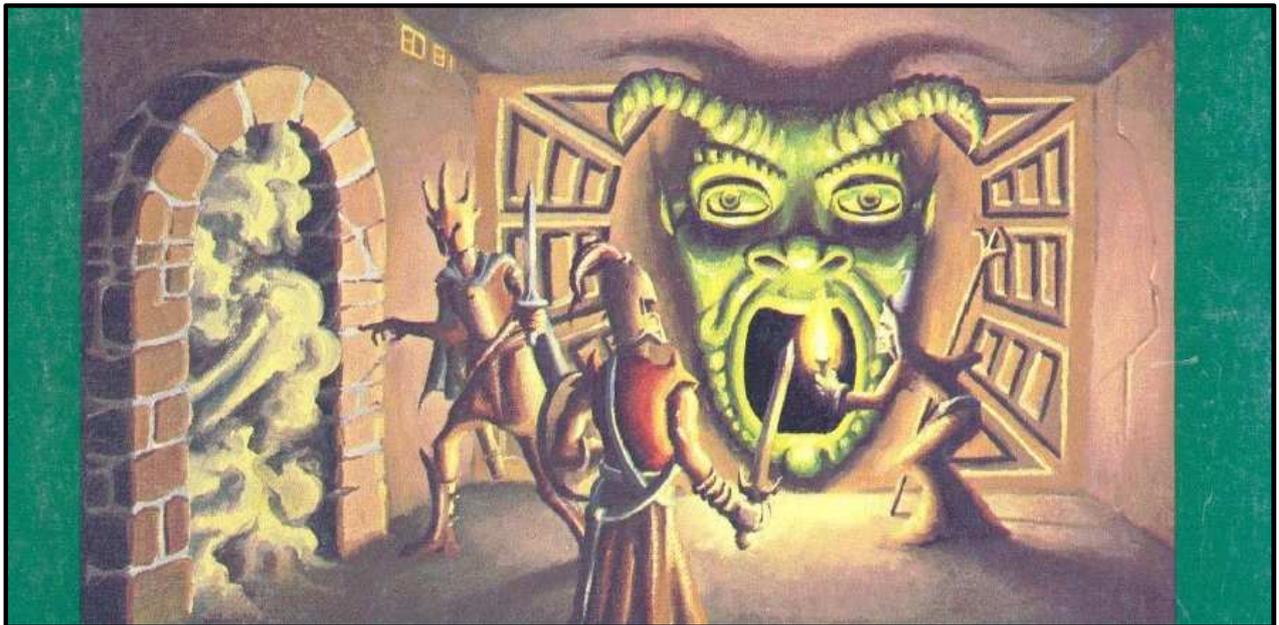
4 - La Fresque de la salle de travail du magicien : Deux visages de chacal sont peints de manière à tenir un réel coffre de bronze. Si ce coffre est examiné de près, le personnage pourra remarquer qu'il est articulé de façon à permettre l'ouverture du couvercle. La serrure a une aiguille empoisonnée facilement détectable qui peut être aisément désactivée. Toutefois, lorsque la boîte sera ouverte, elle semblera être tout à fait vide, mais si un personnage regarde attentivement, il trouvera une tige verticale dans le coffre. Ce levier se déplace facilement et ouvre la trappe secrète qui couvre une fosse de 20 mètres de profondeur (à pieux empoisonnés comme le sont tous les pièges de la ce genre ici) qui infligent 3-18 (3d6) points de dommages + 0/mort à tous ceux qui tombent.

Note : Ce piège ne peut pas être détecté par sonde ou par toute la magie qui permet de détecter les portes secrètes ou même aussi des pièges. Vision réelle révèle un rectangle au niveau de la trappe ça vraie nature n'apparaît pas. Une fois déclenchée, la fosse reste ouverte par la suite.





5 - L'arche de brume : Le sentier à conduit directement dans cette voûte. Si un PJ se tient dans devant la porte d'entrée sur le chemin, les pierres de base luiront de couleur jaune sur la gauche, orange sur la droite, et la clé de voûte au dessus s'allume en bleu. Il y a un voile de brume à travers l'arcade et rien ne permet de le faire disparaître jusqu'à ce que les pierres soient touchées dans le bon ordre – JAUNE –BLEU-ORANGE. Si cette séquence est déclenchée, les vapeurs disparaissent et un chemin semble aller vers l'est. Si le PJ entre dans l'arche dans la brume, il est instantanément téléporté en 7. S'il entre après avoir appuyé sur les pierres incandescentes dans le bon ordre il sera téléporté en 11.



6 - Le visage du grand diable vert : Le chemin au sol conduit jusqu'à un visage maléfique figurant un diable en mosaïque au bout du le couloir. La face a un énorme O noir en guise de bouche. L'ensemble de la zone irradie le mal et la magie s'ils sont détectés. L'ouverture conduit dans une sorte de toboggan très glissant qui descend en spirale sur une trentaine de mètres Il se termine par une sphère (fixe) d'annihilation de 1 mètre de diamètre.



7 – La prison de l'abandon : Cette cellule misérable ne semble présenter absolument aucun moyen d'évasion, même les moyens magiques de détection ne révèlent rien. Il y a 3 leviers de fer sur le mur sud du cachot. Ces leviers se déplacent horizontalement ou verticalement, seuls ou en combinaison. Seul l'action de déplacer les 3 ensembles vers le haut ou vers le bas aura un résultat. Les déplacer vers le haut ouvre une trappe dans centre du plafond (3,00 mètres au dessus). Les pousser vers le bas ouvre l'ensemble du plancher dans un puits profond sans issue de 100 mètres de profondeur. Les dommages causés par la chute sont de 10-100 (10 d10), la trappe sera automatiquement fermée après un round scellant ainsi tout l'intérieur de la fosse jusqu'à ce qu'une autre victime provoque la réouverture.

Le chemin par le plafond est un couloir de 1 mètre de large (Type gaine aération). En passant sous 13 le PJ peut éventuellement détecter une porte secrète qui le conduira en 13 (Vision réelle, détection Elfique...) sinon il se retrouve dans une fosse du premier couloir.

8 – Le repère des gargouilles : Quand une des portes menant à cette salle est ouverte, 4 (Ou plus si affinité) gargouilles sont libérées de leur stase temporelle. Ce monstre est de grande taille :

HD 12 / PV 90 / AC -2 / MR 0% / TAC0 6 / AT. 6 / Dmg 2-8 x 4_3-12_3-12

Attaques spéciales : Crack Crack - Si deux attaques à 2-8 touchent, la victime est prisonnière et subit 3-12 dommages à chaque round. La victime frappe alors a -4 avec une attaque maximum par round.

Défenses spéciales : Immunisées au froid.

Se régénèrent complètement (5 PV/round) dès que plus personne n'est dans la pièce.



9 - Le complexe des portes secrètes : Chacune de ces portes doivent être ouverte à la main, et chacune nécessite sa propre méthode d'ouverture.

Pendant ce temps, à chaque round de présence dans ces salles, une foudre infligeant 1d8 point de dégât sera tirée à partir de dispositifs périphériques cachés dans les murs et les plafonds sur 1 personnage tiré au hasard sans jet de protection. Il n'y a absolument aucun moyen d'empêcher la foudre d'être déclenchée et de frapper.

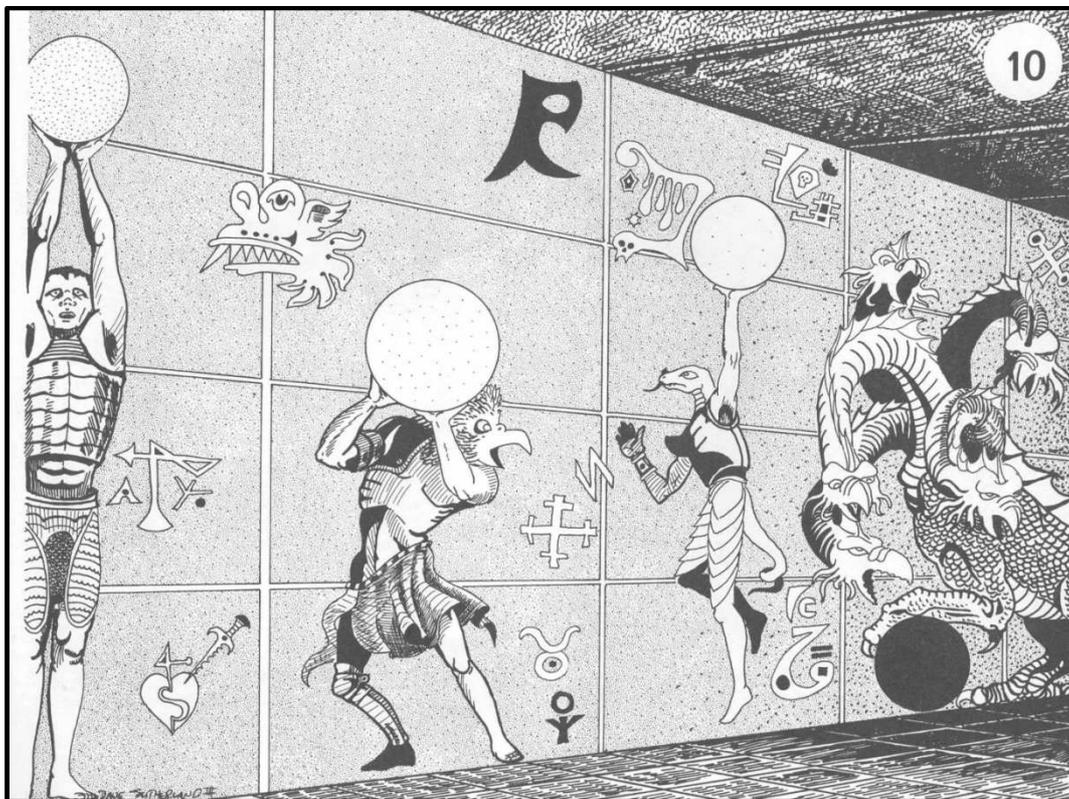
Les différentes portes secrètes sont ouvertes comme suit :

- A : Coulisse vers le bas.
- B : Pivot central.
- C : Tirez vers l'intérieur.
- D : Coulisse vers le haut.
- E : Panneaux double, tirez vers l'intérieur.
- F : Coulisse à gauche.
- G : 7 plots – Pressez les et tous la porte s'ouvrira. Presser les plots N°1&7 inflige 3-18 points de dommage de foudre.

10 – Le Grand Hall des sphères : Cette zone est semblable à la zone N°3. Le plancher est constitué de carreaux incrustés. Les murs et le plafond sont peints avec du minerai représentant des figures d'animaux, de signes et de glyphes étranges (Qui ne signifie absolument rien). On peut aussi voir des créatures humaines et humanoïdes portant des sphères de différentes couleurs. Ces globes sont en 2 dimensions bien sûr.

- OR : Détenue au-dessus de la tête : **Illusion qui dissimule un passage vers 11.**
- BLEU CLAIR : Tenue à l'épaule.
- ORANGE : Tenue en haut de la taille : **Fausse porte voir 12.**
- VIOLET : Aux pieds : **Fausse porte voir 12.**
- JAUNE : Tenue à l'épaule.
- BRONZE : Tenue en haut de la taille.
- GRISE : Tenue à l'épaule.
- VIOLET PASTEL : Tenue à l'épaule.

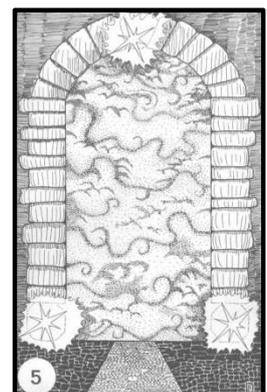
- BLEUE : Aux pieds.
- BLANC : Détenue au-dessus de la tête.
- ROUGE : Tenue en haut de la taille : **Illusion qui dissimule un passage rempli d'eau saumâtre (siphon Ø 1,00 mètre) vers 13.**
- TURQUOISE : Tenue à l'épaule.
- ECARLATE : Tenue en haut de la taille.
- VERT PALE : Aux pieds
- INDIGO : Détenue au-dessus de la tête.
- ARGENT : Aux pieds : **Porte secrète à sens unique, ne peut être ouverte que par ouverture, désintégration... (Porte d'accès depuis 9).**
- VERT : Détenue au-dessus de la tête.
- ROSE : Détenue au-dessus de la tête.
- BLACK : Aux pieds : **Illusion qui dissimule un passage rempli d'eau saumâtre (siphon Ø 1,00 mètre) vers 14.**



10 A : A Lorsque les PJ examinent cet arc et s'ils approchent à moins de 3 mètres, les pierres se mettent à luire

- En bas à gauche : Couleur Olive.
- Clé de Voute : Couleur Rousse.
- En bas à droite : Couleur Citron.

Peu importe où les pierres sont pressés et dans quel ordre. La voûte reste couverte et voilée d'une brume que rien ne peut permettre de voir à travers. Toute matière vivante qui traverse l'arc sera téléportée en 3, tandis que la matière non vivante est téléportée simultanément en 11 Les personnages alors totalement nus. (Dans le Scénario original, les objets vont en 33).



11 – La statue au trois bras : Quand les joueurs pénètrent dans cette petite pièce ils voient ce qui semble être une grande statue brisée d'une gargouille à 4 bras, avec un bras rompu sur le sol. Un examen attentif des mains ouvertes et tendues permet de détecter une dépression. Une des concavités dans une main contient une gemme. Si 2 grandes gemmes sont posées dans les concavités restantes, la statue fermera les 3 mains et les écrasera avant de retourner à sa position normale. Cela entraîne le déclenchement d'une bouche magique : "Votre sacrifice n'aura pas été vain – regardez dans la quatrième pour connaître votre gain ».



Comme ces mots sont prononcés, un joyau apparaît dans le creux du bras rompu de la statue, il s'agit d'une gemme de vision réelle avec 6 charges.



12 – Le piège de la fausse porte : A cet endroit, ainsi qu'à d'autres dans la tombe, il ya des fausses portes piégées avec des lances. Une lance sera lancée quand la porte est ouverte. Déterminer au hasard, le cas échéant, quel personnage est la cible, ce joueur doit alors faire un jet de sauvegarde contre les souffles à -4 afin d'éviter de prendre de 4 à 32 (4 d8) points de dégâts + poison 0 ou mort. Lorsque la porte est fermée et rouverte, une autre lance se déclenchera.

13 – La chambre aux trois coffres : Lorsque les PJ entrent par le passage aquatique caché par l'illusion de la sphère de couleur rouge un petit examen pourra facilement leur faire découvrir une porte secrète. Les grands coffres sont fixés solidement au sol.

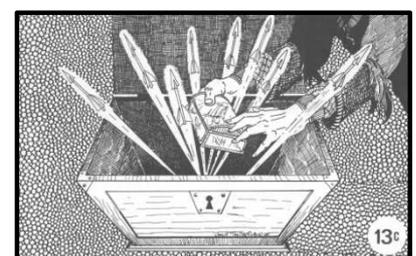
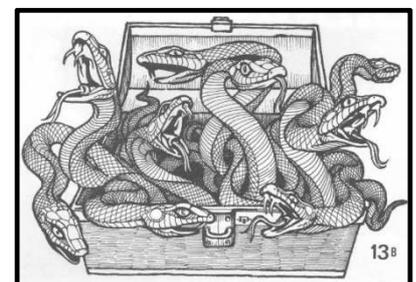
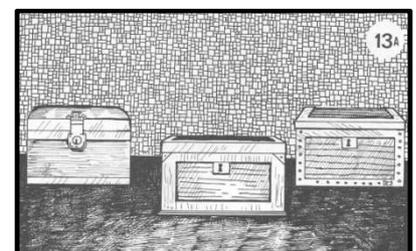
Le 1er est d'or, la 2ème d'argent, le 3ème en chêne bardé de bronze.

Chacun mesure environ 1,20 mètre de long, 60 cm de largeur et 90 cm de haut.

Or (Plaqué Or) : 12 serpents de grande taille :

HD 8 / PV 60 / AC 0 / MR 0% / TAC0 10 / AT. 1 / Dmg 2-8 + 0/mort

Argent (Plaqué argent) : Contient un anneau (Anneau avec 1 souhait) dans une boîte de cristal (une valeur de 15 000 po). Lorsque cette boîte est levée 8 fléchettes surgiront et 1-2 personnages maximum pourront être exposés à la trajectoire de ces missiles. Les dommages sont 1-6 points de vie par fléchette + 0 ou mort avec sauvegarde a -4.





Bois : Lorsque le couvercle est ouvert, le squelette animé d'un géant sera instantanément téléporté dans le coffre :

HD 24 / PV 160 / AC -8 / MR 80% / TAC0 4 / AT. 2 / Dmg 3-18 + 10

A toujours l'initiative.

Ne peut être tourné.

Le coffre contient un puits sans fin (DMG p 150) + 2 cimenterre +4.

14 – La Chapelle du mal : En passant par le passage aquatique derrière la sphère noire, les PJ arrivent devant un cul de sac (Porte secrète). Une fois à l'intérieur, ils verront ce qui semble être un temple. Il y a des scènes de la vie quotidienne peintes sur les murs, mais les personnages ont la chaire en décomposition, des mains squelettiques, des vers qui leur mangent les yeux...Il y a également représentés divers symboles religieux d'alignement bon, et une **aura bonne** pourra être magiquement détectée.

Il y a un **chemin en mosaïques** menant à l'autel et de part et d'autre des grands bancs en bois face à la zone de culte. (L'ensemble de ces bancs ont des sièges articulés) :

- Rangée du fond : 15 000 po en gemmes dans les sièges.
- Troisième rangée : 25 000 po en gemmes dans les sièges.
- Deuxième rangée : 40 000 po en gemmes dans les sièges.
- Première rangée : Pièges à gaz, un nuage de gaz comblera toute la chapelle en 2 rounds après l'ouverture du banc et tous ceux dans la place perdront 2-8 points de force pendant 48 heures si jp à -2 vs poison raté.

Une barrière de bois sépare la salle de l'autel, derrière on trouve une estrade à plusieurs niveaux avec une chaise en bois (Joliment sculptée et rembourrée, mais rien de particulier), 2 candélabres en laiton supportant 5 bougies blanches chacun. Un squelette d'homme en cotte de mailles noires (fortement rouillée et déchirée) pointe du doigt la zone B.



14 A : Autel bleu opalescent: Ce bloc de matière étrange brille d'une lumière propre. (De fortes émanations de mal peuvent être détectées). Si l'autel est touché par la de matière vivante, il enverra un éclair de 15 mètres de long et 2,50 mètres de large dans l'allée, 22 d6 ou moitié. Après cet éclair, l'autel devient d'un ardent bleu/rouge. Si il est touché à nouveau par un quelconque objet, il explose dans un rayon de 24 mètres d'énergie noire : 80 dommages ou moitié pour toute les créatures vivantes, les objets ne sont pas affectés par cette énergie.

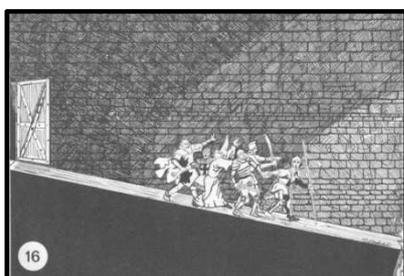
14 B : Voûte orange rougeoyante : Comme déjà indiqué, le squelette sur le plancher du temple a la main tendue vers l'arche qui est remplie de vapeurs orange. Ces brumes orange vives ne peuvent pas être pénétrées de toute sorte de vision magique. N'importe quel personnage traversant la brume va entrer dans une salle de 3 x 3 mètres où son sexe et son alignement seront inversées par une terrible malédiction. Passer de nouveau sous l'arche rétablira seulement l'alignement original (pas le sexe), mais 6-36 points de dommages seront appliqués. Un troisième passage inversera le sexe de nouveau, mais l'individu sera téléporté en 10. Seul un souhait majeur pourra restaurer à la fois l'alignement et le sexe. Toutefois, si l'alignement est restauré en entrant le portail d'orange, un sort de remove curse pourra alors rétablir le sexe d'origine.

14 C : Une inspection attentive (1-4 sur 1d6) fera remarquer au PJ une petite fente d'une lettre **O** faiblement tracée au-dessus. Il s'agit du système de déplacement du bloc de pierre décrit ci-dessous. Il ne peut pas être détecté magiquement ni ouvert par des moyens magiques ou physiques autres que la méthode donnée en 15.

15 - Le seuil de pierre : Cette porte en pierre est imprégnée d'une puissante anti-magie qui empêche sa détection, sa destruction, ou tout changement de forme ou de fond. La fente (**O** ci-dessus) est de taille suffisante pour accepter une pièce de monnaie ou une gemme plate. Elle est aussi parfaite pour l'insertion d'un anneau magique, seul moyen de déclencher le mécanisme qui provoque l'enfoncement du bloc dans le sol tel une porte coulissante verticalement. Tout objet déposé dans la fente est à jamais perdu. De l'autre côté, la porte s'ouvre facilement (côté est) et aucun élément spécial n'est nécessaire pour déclencher l'ouverture de ce côté. Le couloir s'élargit à 3 mètres et tourne vers le sud où des marches descendent abruptement vers l'ouest du corridor. La série de 3 portes dans le couloir sont faciles à ouvrir.

Les puits ont 3 mètres de profondeur et sont cachés par une trappe qui s'ouvre dès que toute personne y marche. Ceux qui marchent sur une trappe auront une base de 100% de chute, modification à la baisse de 1% par point de dextérité jusqu'à 12, et 2% pour chaque point au dessus de 12 (Ex 15 en dextérité = 18%). Au fond de chaque puits on trouve 5 pointes en fer empoisonnées (Tirer 1d6 : 1, 2 ou 3 indique le nombre de pieux qui touche la victime, 4,5 ou 6 indique que la victime n'est pas touchée). 1-6 dommage par pieux et sauvegarde poison 0 ou mort par pieux.

16 – La porte fermée de chêne : La porte est fortement bardée de fer et il ya plusieurs serrures apparentes. Si un personnage écoute avec une oreille à la porte, il ou elle entend une musique lointaine et ce chant heureux semble provenir de quelque part au-delà. La porte rayonne d'une aura magique et aucune force ou sort d'ouverture ne peut l'ouvrir. Un sort de désintégration ou un découpage physique en morceaux constituent le seul moyen de passer. Une fois que la porte est détruite, des sons de confusion et de course à pied peut être entendus venant du nord. La musique et le chant ont cessé. Il ya une faible lueur (Torche ?) vers le nord. Les murs du couloir sont en albâtre blanc et le sol est un marbre poli très lisse. Le sol du tunnel est un plancher avec un contre poids. Il commence à basculer dès que 3 personnages y pénètrent.



Le couloir commence de basculer vers l'extrémité nord, d'abord lentement puis de plus en plus vite. A l'extrémité les PJ tombent dans un abîme de flammes et de lave en fusion : Mort en 4 rounds (25% des PV perdus par round) avec résistance au feu, en 2 rounds sans résistance.

17 - Porte secrète magique : Cet accès à la suite de la tombe est au droit des escaliers qui descendent. Il peut être trouvé par tout moyen habituel. Quand la magie de la porte sera trouvée, il faudra soit une dissipation de la magie soit un remove curse pour supprimer les glyphes qui empêchent la porte de s'ouvrir. Une fois accompli, la porte secrète peut être facilement ouverte de part et d'autre.

18 – Fausse crypte : Avant que les PJ ne puissent entrer dans cette zone, ils doivent descendre l'escalier et prendre le passage ouest légèrement nuageux. Le tunnel est rempli de gaz et à moins que les PJ n'annoncent qu'ils retiennent leur souffle avant d'entrer à l'intérieur, ils devront jeter une sauvegarde contre le poison ou s'enfuir à toute vitesse pendant 2-8 tours. Au-delà des 3 premiers mètres, le gaz devient plus épais et il irrite les yeux (Cf. Nuage Puant). Il n'y a que 3 chances sur 6 que les PJ découvrent la porte sud. Une fois la porte sud ouverte, le gaz se dissipe.

18 A : La fin des escaliers vers la chambre est remplie de toiles d'araignées qui ne peuvent être éliminées que par des feux magiques. N'importe quel personnage qui tente de les traverser sera retenu dans les fils et ne pourra pas se libérer sans utiliser la magie.

Au pied même de l'escalier il y a une masse incrustée d'une médaille d'argent qui commencera à briller avec une lumière dorée si elle est touchée par n'importe quel personnage. La pseudo-crypte est remplie de meubles pourris et sur un lit en or massif (180 000 po.), une liche avec une couronne sur sa tête se relève (Elle lève ses mains dans une crainte apparente si la masse est brandie).

Une voix tonitruante dans l'ensemble de la chambre prononce ces mots «**Qui ose troubler le repos d'ACERERAK? Si c'est la mort que vous souhaitez, vous l'avez trouvé** ».



La liche est en réalité une momie avec spécialement préparée avec les caractéristiques suivantes :

HD 12 / PV90/ AC -3 / MR 0% / TAC0 10/ AT. 1 / Dmg 1-4 + 2

Absorbe 15 niveaux de sort avant qu'ils ne puissent faire effet (Tout sort partiellement absorbé est brisé).

La momie simule un chasame avec ses mains comme si elle préparait un sort. Si elle est frappée par la masse d'or elle disparaît dans un nuage de poussière et la masse se brisera. A ce moment là, la salle commence de trembler et des pierres commencent à tomber du plafond. Évidemment le lieu commence de s'effondrer (Prenez votre temps en détaillant les grondements, les tremblements, les frottements et ainsi de suite...) et si les joueurs fouillent, ils peuvent trouver un coffre de jade, la couronne tombée du monstre mort, et un sac de cuir fin non pourri.

L'écroulement de la crypte est une illusion programmée très réaliste :

- La poussière est de plus en plus présente jusqu'à remplir l'escalier.
- Des morceaux de pierre commencent de tomber dans le tunnel Est-Ouest.
- Puis dans le tunnel Nord-Sud.
- Et enfin dans les escaliers vers le N°17.

Le coffret de jade est d'une valeur de 5.000 po et contient 6 potions de guérison. La couronne est incrustée de gemmes et vaut de 35.000 po. Le petit sac contient 7 parchemins de sorts de magie (A tirer dans le Librae) et une carte indiquant un lieu à plusieurs centaines de kilomètres d'ici qui renfermerait un immense trésor (c'est un faux, naturellement). Notez que qu'un simple sort de Communion révélera que la demi-liche n'a pas été détruite. A priori le groupe n'est pas assez stupide pour y croire...Quoi que.

19 – Le laboratoire de préparation de la momie : Tous les murs sont couverts d'étagères. Sur lesquelles on peut trouver des vieux pots remplis de poussière et de composants de toutes sortes. Il y a un grand bureau avec un tabouret, 2 établis, et 2 tables de préparation. On trouve également des pots en argile et des urnes sur ces tables et sur le plancher qui, de toute évidence, ont autrefois contenus des onguents, des huiles, des parfums, etc. Des herbes séchées non identifiables, des os, des crânes jonchent le sol. Au sud de la pièce, 3 cuves d'environ 2 mètres de diamètre et de 1 mètre de profondeur contiennent des liquides troubles. La première contient de l'eau salée. La seconde contient de l'acide (2-5 dommages – Attaque les objets magiques). Au fond de cette cuve se trouve la moitié d'une clef d'or. Dans la troisième se tient un Attrapeur avec l'autre moitié de la clé d'or sous lui.

HD 12 / PV90/ AC 3 / MR 0% / TAC0 10 / AT. 1 / Dmg 4 + valeur de la CA – MM1 p07

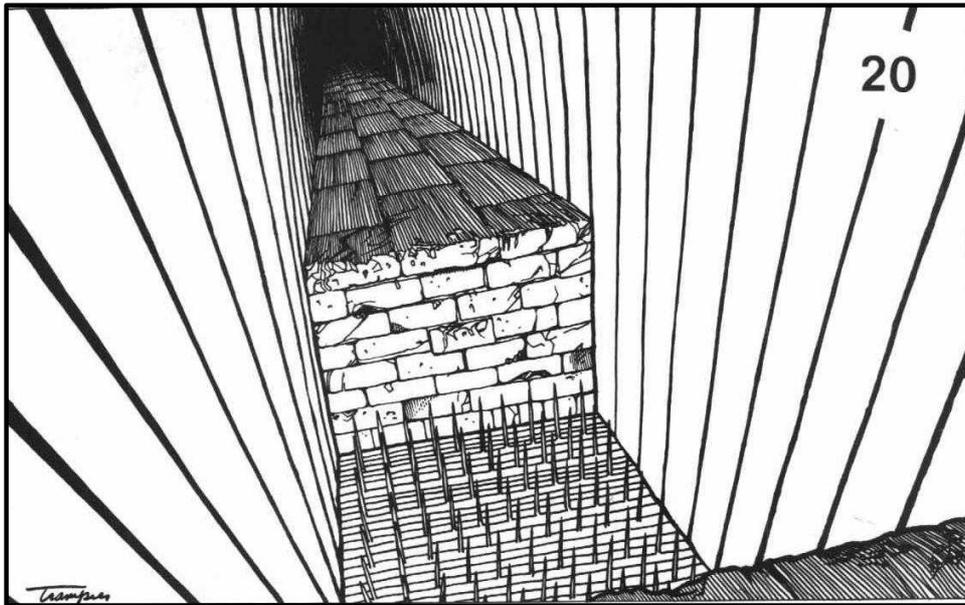
Attaques spéciales : Etouffe en 6 rounds.
Le PJ attrapé subi la moitié des dommages causés à l'Attrapeur.

Défenses spéciales : On ne peut combattre à l'intérieur.
½ dommages sur feu et froid.



Les cuves sont fixées au sol et sont trop lourdes pour être déplacées. Les moitiés de clés sont magiques et sont indestructibles. Si les deux moitiés sont réunies, elles forment une clé solide ci-après appelé la **Première Clé**.

20 - Grande fosse remplie de 200 piques : Cette fosse de 3 mètres de profondeur à ciel ouvert bloque complètement le passage et s'étend de manière à rendre impossible son franchissement par saut pour la plupart des créatures. Ainsi, la fosse doit être traversée par l'escalade vers le bas, la marche à travers elle, puis l'escalade de l'autre côté. Simple! Faux! Tout bruit de pas sur les 3 derniers mètres (partie est) de la fosse provoquera une décharge de pointes libéré vers le haut et chaque personne dans la fosse ou se penchant sur son bord sera frappé par 2-5 pointes, chacune 1-6 points de vie de dommage + sauvegarde vs poison 0/mort.



Dès que 2 PJ ou plus ont traversé la fosse la **Reine Araignée** apparaît en avançant sur le sol du couloir. Son apparence est identique à celle d'une grosse mygale (Ø 10 cm). Elle possède 500 points de vie, une classe d'armure de 4 et est sensible à toute forme d'attaque.

Cependant, elle est immunisée à toute attaque pouvant la tuer en une seule fois (Désintégration, paralysie, labyrinthe...). Ainsi, seule une succession de dommage peut la tuer. Elle recouvre tous ses points de vie après 24h d'inactivité.

Elle ne possède qu'un seul mode d'attaque consistant à invoquer 50 grosses araignées par round (Taille environ Ø 50cm). Ces bestioles possèdent ½ dé de vie (4PV) et une attaque à 1 dommage par round + poison 0 ou endormi.

Ainsi, après quelques rounds, elles grouillent littéralement partout, du sol au plafond, dans l'espoir d'endormir et de dévorer un PJ. Ces animaux ne subissent aucune forme de peur.

A noter que ces araignées n'iront jamais plus loin que la fosse et disparaîtront petit à petit si le groupe quitte la zone.

21 – La chambre agitée : La porte secrète qui mène à cet endroit est normale, de sorte qu'elle peut être trouvée sans trop de difficulté. Elle semble être remplie d'offrandes funéraires et les meubles. Il y a 4 canapés pourris, plusieurs fauteuils, chaises, vases, urnes qui sont bosselés et ébréchés, des petites tables, et des braseros, tous pêle-mêle ensemble. Seuls des tapisseries plutôt simples suspendues aux murs Est et Ouest semblent avoir été épargnés par de rudes pillages. Il y a 4 coffres verrouillés au milieu du ravage général. Ils contiennent chacun 3 Cherche-oreille (MM1 P14).

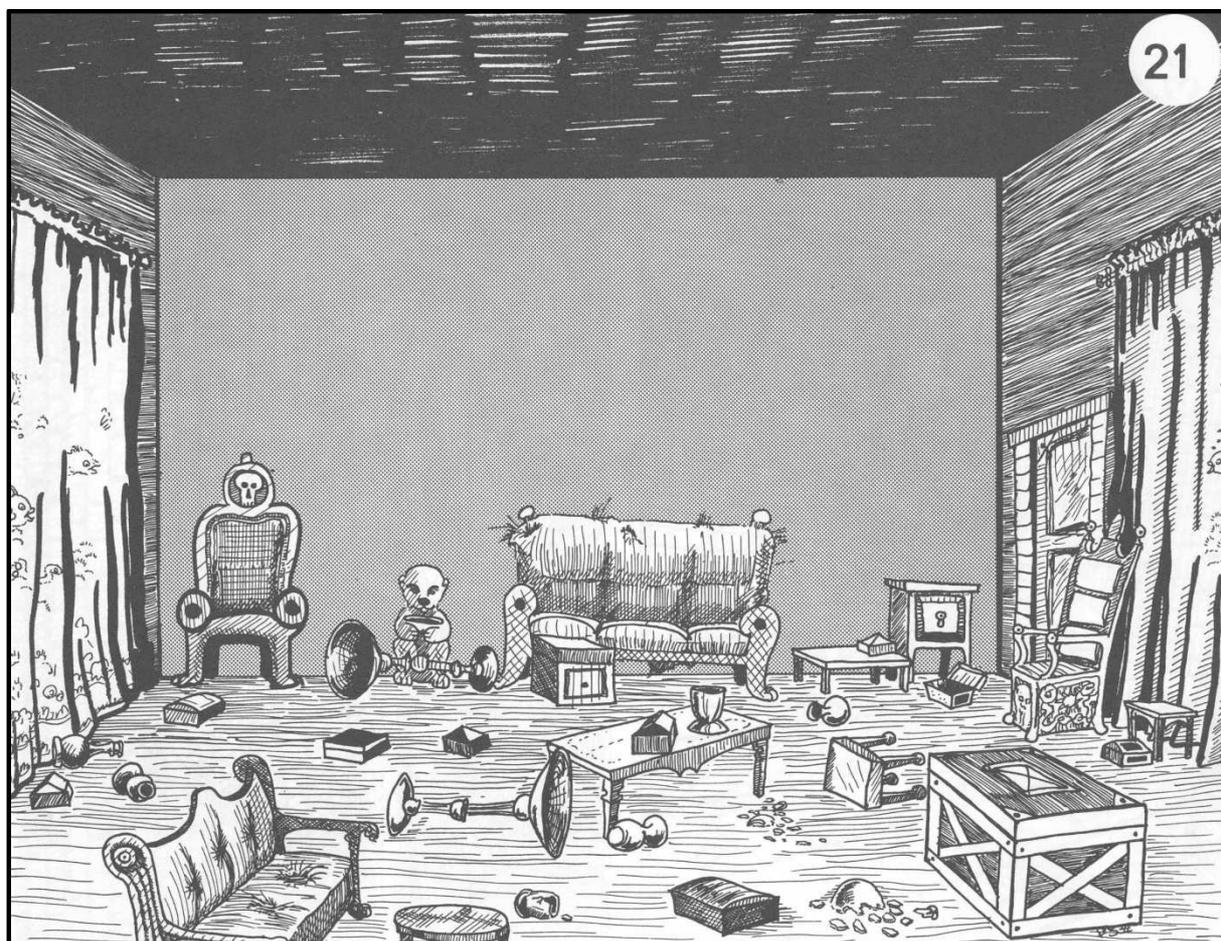
PV 1/ AC 9 / MR 0% / TAC0 sans / AT. 1 / Dmg Pond des œufs

Laisse 9-16 œufs puis ressort et meurt – Le PJ meurs (90%) après 4-24 heures (Ecllosion) sauf guérison des maladies.

Le poids des PJ sur le plancher pourra déclencher un mécanisme, à chaque tour un d6 doit être tiré. Tout nombre impair signifie qu'au prochain tour le plancher de la salle va sauter en l'air et retomber violemment. Chaque joueur a 1-2 sur 1d6 de tomber et de subir 1 point de dommage.

Les tapisseries, qui représentent des roches, des mauvaises herbes cultivées, et des scènes de la vie sous-marine, sont protégées contre la magie et traitées de Moisissure Brune (MM1 p76). Si elles sont déchirées, elles viennent couvrir chaque personnage debout devant eux.

Absorbe 4d8 PV par round, grandit sous l'effet de la chaleur, seulement affectée par le froid magique (Léthargie).



Notez que les tapisseries peuvent être déplacées. Si ces tentures sont soumises à une combustion, elles se transforment instantanément en Moisissure Brune et drainent de 4d8 point de vie de chaleur pour chaque PJ situé à 5''.

22 - La caverne des brouillards d'or et d'argent : Comme pour faire une blague, ACERERAK a placé ici une sirène d'alignement bon dans cette caverne sous un enchantement. On doit lui demander de sortir pour rompre le charme mais elle ne peut donner aucune des indices quant à la nature de sa prison. Les brumes sont argentées et traversées par des banderoles délicates de couleur dorée. La vision s'étend seulement à 20 mètres. Il y a une aura bonne dans la grotte si elle est détectée. Ceux qui marchent dans la brume doivent se sauver contre le poison a -4 ou devenir idiot (Débilité mentale) jusqu'à ce qu'ils puissent de nouveau respirer l'air saint au dessus du sol sous le chaud soleil.

Au centre de la caverne se trouve une belle grotte remplie d'eau dans laquelle habite la sirène. Si elle est invitée à venir avec le groupe, elle le fera et restera avec eux pour la suite de l'aventure, et par la suite sera leur amie la vie. Sirène :

HD 10 / PV65 / AC 2 / MR 20% / TAC0 12 / AT. 1 / Dmg 1-4 + 2

Une fois par jour : Charme personne par le chant à 3'' (sauvegarde a -2) – Invisibilité – Suggestion - Polymorphe Self.



Toute créature qui touche la sirène doit jeter une sauvegarde contre le poison ou devenir idiote (Débilité mentale) pendant 5-20 tours. La sirène a également le pouvoir de guérir l'idiotie ainsi causée (ou celle de la brume) par le touché.

Il ya 2 sacs avec la sirène, un grand et un petit :

Grand sac : Anneau d'invisibilité.
1 épée longue +5.
Fiole d'eau pure qui donne +1 niveau si bue.
Onguent de Keoghtom : 3 jarres soit 15 doses.
35 000 po en gemmes.

Petit sac : Bâtonnet de négation (20 charges).
Forteresse instantanée de Daern.
Robe d'archi-mage.
9 000 pièces de platine.

La sirène converse de façon amicale demandant comment les personnages vont et s'ils trouvent difficile leur cheminement dans la tombe. Elle répondra à toute question directe avec une réponse évasive: «Je ne peux pas dire, "c'est inconnu pour moi », «Peut-être », jusqu'à ce que elle soit libérée. Elle ne sait rien de la tombe en tous les cas.

23 – Fausse vraie porte : Quand le groupe atteint ce point et ouvre la porte, il est probable qu'ils croient qu'il s'agit d'une fausse porte de plus, mais le mur apparemment constitué de pierre solide cache une fausse porte secrète. Notez qu'au-delà de la porte secrète se trouve une trappe secrète dans le couloir. Elle conduit à une longue série de marches étroites en spirale vers le bas débouchant sur un passage de 1,50 mètre de largeur rempli d'eau qui débouche en à zone 24.

23 A : L'endroit le plus probable qui sera trouvé par le groupe est le passage rempli de gaz soporifique. Quand les portes vers le nord sont ouvertes, toute personne dans ce passage sera instantanément plongée dans le sommeil pour 2-8 rounds sans jet de protection. Chaque tour, lancer 1d4, sur 4, un éléphant géant de pierre (Un peu comme un rouleau compresseur) sort de la salle au nord et passe sur une largeur de 1 tiers du couloir (Tirer 1d3). Tout ce qu'il roule est écrasé en bouillie. Il n'y a pas de sauvegarde.



24 – La porte en Adamantite : Il y a une anti-magie permanente sur elle et il n'existe aucun moyen magique ou physique de forcer l'entrée, y compris avec une solution ultime par exemple (La solution ne sort pas de la fiole...).

Quatre Golems d'émeraude gardent cette porte. Deux apparaissent devant la porte tandis que deux autres se matérialisent à l'arrière, au fond ouest du couloir.

HD 12 / PV 90 / AC 0 / MR 0% (Voir) / TAC0 7 / AT. 1 / Dmg 4d10

Défenses spéciales : Touché seulement par arme +2.
Immunisé au feu et à l'acide.
50 % de MR contre les sorts basés sur la nature.

Attaques spéciales : Foudre à 10d6 3 fois par jour.
Nuage de petites particules d'émeraude causant 12 d8 dommages 1 fois par jour.



Produit 10d10 émeraudes d'une valeur de 150 po si détruit.

Il ya 3 fentes dans la porte à la hauteur de la taille. Si 3 lames d'épée sont poussées simultanément dans les fentes, le panneau épais d'ouvre. Cette porte se refermera dans 5 rounds, les épées sont détruites.

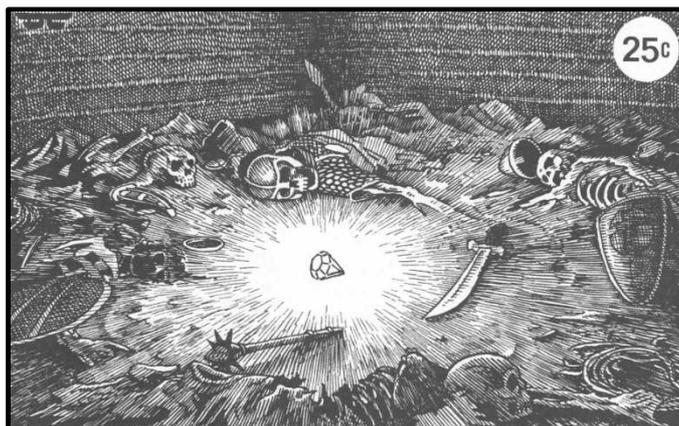
25 - La Salle du Trône aux colonnes : Il ya des dizaines de colonnes massives dans cette immense pièce, chacun de ces piler d'un mètre de diamètre rayonne la magie si une telle détection est faite. Tout personnage qui touche un pilier, avec ou sans l'intention de le faire, flotte vers le haut (lévitation) jusqu'à ce qu'il ou elle rebondisse doucement sur le plafond comme ballon d'hélium de l'enfant. Pour arrêter cet effet il faut une dissipation de la magie. Il semble y avoir un léger vent dans la pièce, n'importe quel PJ flottant parmi les colonnes bariolés dérivera vers le nord ou le nord-ouest (vers des points A ou B).



25 A La face du diable : A environ 80 cm au-dessus du sol on trouve une mosaïque d'un diable vert qui semble être exactement le même que celui précédemment rencontré dans le hall d'entrée la tombe. Toute créature à moins de 3 mètres de sa gueule béante sera aspirée et instantanément téléportée nue à l'emplacement 3 tandis que toutes les matières non vivantes iront à l'emplacement Numéro 11.

25 B La face du diable : Il est identique à 25 A ci-avant, mais il est empreint d'une couleur bleuâtre sur le vert et le personnage aspiré dans l'ouverture de la bouche est téléporté en **27.A**.

25 C Les restes calcinés : Des cendres, des os et des crânes calcinés, des restes noircis de vêtements d'armes et d'armures entourent une immense gemme orange lumineuse. Un bien terrible et effrayant spectacle.



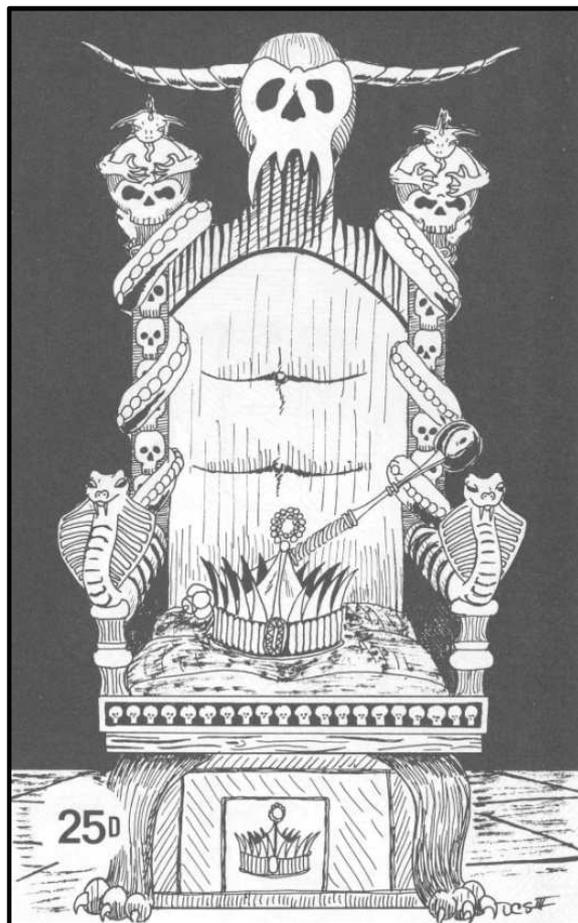
La gemme est un objet magique maudit qui semble accorder des souhaits, peu importe ce qui est souhaité par le personnage qui ose y toucher, une malédiction portera malheur à ce personnage et tout ce qui est demandé sera pervertit et modifié. Immédiatement après avoir donné le « souhait », la perle commencera à émettre des impulsions de lumière rouge de plus en plus forte (Compter jusqu'à 10 comme d'habitude). La pierre explose alors causant 100 dommages ou moitié de radiation dans un rayon de 15 mètres. Le joyau devient alors une infecte masse de moisissure puante et violacée. En 1 semaine, la masse de réforme en une ardente gemme orange.

25 D Le trône d'argent : Contrastant avec les couleurs pastel du sol et des piliers de la salle on peut remarquer un noir et austère crâne cornu qui repose sur un trône d'obsidienne incrusté d'argent et de crânes d'ivoire. Sur le trône sont posés une couronne et un sceptre qui tous deux dégagent de la magie.

La couronne d'or annule les effets de lévitation des piliers et permet au porteur de voir dans la salle comme si c'était la lumière du jour normale, mais à l'extérieur de ce lieu le porteur est aveugle! La couronne ne peut pas être ôtée. En outre, le porteur sait que la couronne ne peut être retirée que par le toucher du sceptre à son sommet.

Le sceptre est en électrum, avec une boule en or à une extrémité et un bouton d'argent à l'autre. Si l'extrémité d'argent touche la couronne, le porteur est instantanément mort, se transformant en une poudre fétide. Si la boule d'or est utilisée sur la couronne l'utilisateur peut alors l'enlever de sa tête.

Un examen du trône révèle une petite réplique de la couronne incrusté d'argent sur le panneau inférieur avant du siège. Si l'extrémité d'argent du sceptre est appliquée à cette incrustation le trône bascule et révèle un passage large de 1,50 mètre de largeur. Chacun de ces éléments est évidemment précieux (75.000 po la couronne, 32.500 po pour le sceptre), mais les deux sont maudits et si ils sont retirés de la tombe le possesseur se verra visité par un démon (type I) envoyé pour récupérer l'élément et le rapporter à la salle du trône.



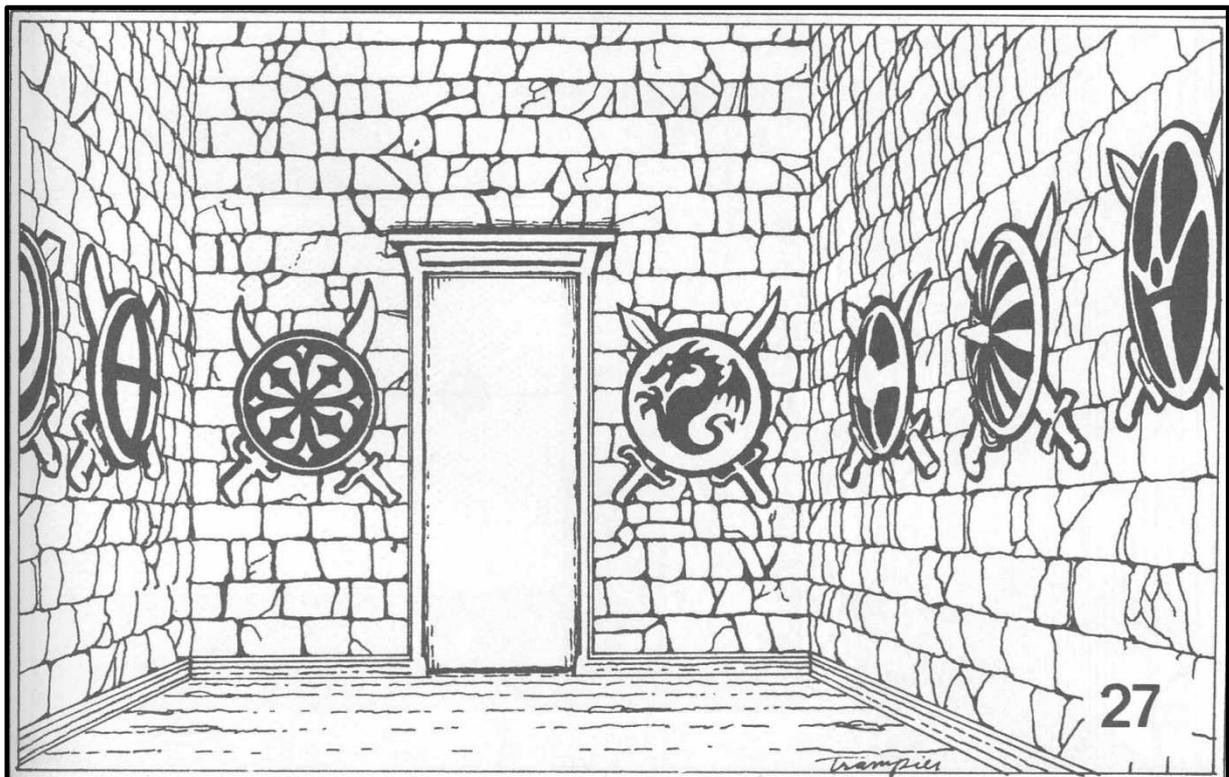
26 - Petites chambres avec une porte électrique bleue : La porte miroite effectivement avec une faible lumière bleue. Lorsque la porte est touchée le brillant devient plus intense et s'éclaire. Une poignée en laiton apparaît et la porte ouvrira facilement. Dans la salle de l'Ouest il n'y a que de la poussière.

Si la porte de la salle de l'Est est ouverte, les personnages verront une table en pierre sur laquelle repose un grand sarcophage. On trouve également du bois brisé, des coffres pillés, des urnes...L'intérieur du sarcophage contient les parties d'une momie (Pas exactement un mort-vivant mais les restes d'un homme partiellement momifié) et une énorme améthyste à peine visible entre les enveloppes couvrant la tête (Gemme de 5000 po). A l'ouverture de la porte, un Death Knight apparaît instantanément à côté de chaque PJ et attaque (Ils sont immunisés aux effets des piliers).

HD 10 / PV 100 / AC -3 / MR 75% / TAC0 2/ AT. 1 / Dmg 1-10+11 (Epée à 2 mains +5)

Attaques spéciales : Peur à 5". At-Will.
Mur de glace. At-Will.
Détection de la magie et de l'invisible. At-Will.
Dissipation de la magie deux fois par jour.
Boule de feu à 20d6 ou mot de pouvoir Mort (Tue si moins de 60 PV) une fois par jour.

27 – Le portail des violets scintillants : Cela semble être une autre petite salle comme les 2 numéros 26. Lorsque la porte est touchée, un peu de couleur lilas qui rayonnait vaguement se mettra à briller en un pourpre éclatant avec des reflets de vert maladif. Si la porte est ouverte, les personnages découvriront une chambre nue avec une petite porte devant eux sur le mur nord et des paires de épées croisées derrière des boucliers suspendus aux murs.



Il y a 3 séries sur chacun des murs de côté et 2 fixées sur le mur nord de chaque côté de la porte. Si le seuil est franchi par une créature 1 jeu s'envolera du mur et attaquera cette personne. Les 2 épées

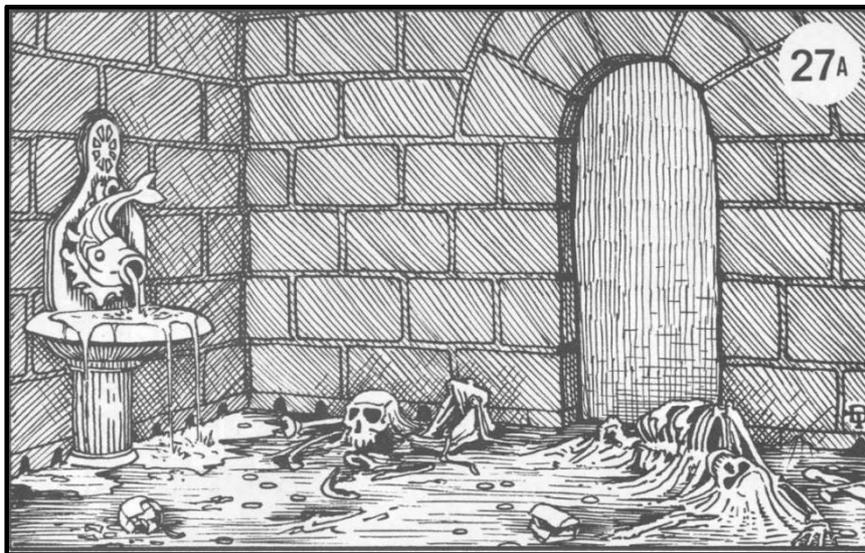
à la fois attaquent 2 fois par round jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou que celui qui a violé la salle soit mort, ensuite, les armes et les boucliers se replaceront à leur ancien poste. Tous les coups seront pris par le bouclier en premier car il s'interpose toujours.

HD 3 / PV 20 / AC 0 / MR voir ci-après / TAC0 10/ AT. 4 / Dmg 1-6 + 2

Seulement les sorts suivants auront une incidence sur ces objets : Répulsion (Renvoie les 3 à leur position d'origine), métal brulant (les 3 tombent en morceau), transmutation du métal en bois (Idem) et désintégration (Idem).

Pire encore, si le seuil est franchi une 2ème fois, une autre paire de lames et un autre bouclier attaquent avec les **caractéristiques doublées à chaque fois** Ce n'est qu'après que tous les ensembles aient été détruits qu'il sera possible d'entrer dans la salle.

27 A. La Chambre de désespoir : Toute créature malheureuse téléportée ici de la zone 25B est condamnée, son sort est clairement indiqué dans les lettres lumineuses inscrites sur le mur nord de la pièce: *«Vous qui avez osé violer ma tombe maintenant vous devez en payer le prix. Rester là et mourir lentement de faim ou ouvrir la porte du sud vers une mort certaine et rapide. Quelque soit votre choix, sachez que moi, ACERERAK l'Éternel, vous observe et me réjouis de votre prochaine agonie ».*



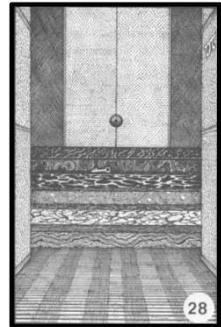
Une petite fontaine d'eau se renverse dans un bassin mural et coule à travers les trous dans le sol, il y a ainsi toujours à boire. (Il est impossible d'inonder la pièce car il y a des centaines des petits trous d'évacuation dans les murs et le plancher). Il y a de nombreux squelettes ici, et une fouille attentive pourra révéler les trésors suivants :

- Une potion de 25 en force.
- Un parchemin de Tremblement de Terre.
- Un anneau de sorcellerie N3.
- Un bâton de puissance.
- Une arme +5 of anything (Se transforme en n'importe quelle arme +5).
- Un tapis volant 2 places.
- Une hache de bataille +5.

Si la porte au sud est ouverte de ce côté, toutes les épées et les boucliers attaquent simultanément avec les caractéristiques multipliées par 8 mais cessent dès que le PJ recule en 27A.

HD 24 / PV 160 / AC -10 / MR voir ci-après / TAC0 -6 / AT. 4 / Dmg 8-48+16

28 - Le Foyer merveilleux : Le passage étroit derrière le trône conduit à un escalier. Les 6 marches sont en onyx, en marbre rose, en lapis, en marbre noir, en or et Adamantite. Les murs sont en cuivre (Sans tache et brillant) et en bois rares incrustés ivoire. Le plafond est en argent, formé de manière à refléter et à multiplier la lumière dans le lieu. Sur la quatrième marche on peut voir une grande clé cylindrique de bronze (**La deuxième clé**). Il y a un sort d'antipathie jeté sur cette clé et toute créature qui la touche doit jeter un jet de protection à -2. Celui qui échoue ne pourra jamais prendre la clé en main en aucune circonstance. Au sommet de l'escalier il y a une paire d'énormes portes.



29 - Les vannes des Mithril : Ces portes font 5 mètres de large et 9 mètres haut. Elles sont faites de mithril solides de 1 mètre d'épaisseur (Valeur des portes 482 000 po), elles sont à l'épreuve de toute magie. A la hauteur de la ceinture on remarque une concavité hémisphérique, avec un trou central. Ce dernier semble être le trou de serrure de la deuxième clé.

Si la seconde clé est insérée, le personnage reçoit 1-10 points de dégâts électriques, la première clé fera double de dommages si elle est insérée. La véritable clé de ces portes est grand le sceptre trouvé en 25.D. Si la sphère d'or est insérée dans la dépression, la porte sera silencieusement ouverte. Si la sphère d'argent est insérée dans la dépression hémisphérique le PJ sera téléporté instantanément au N°3, nu, tandis que tous les matériaux non-vivants avec lui seront envoyés en 11. La couronne et le sceptre feront quant à eux un retour éclair sur le trône. Si la porte est attaquée par la force, elle ne bougera pas, mais si elle est rayée ou entaillée, elle prendra une couleur rouge il commencera d'en jaillir du sang, le sang de tous ceux qui sont morts dans la tombe !!! Le flux rouge jaillit en cascade sur les marches et remplit la zone jusqu'en haut de la 1ère marche en 6 rounds et « monte d'une marche » en un round par la suite puis continuer de monter. En 20 rounds le hall d'accueil sera rempli jusqu'au plafond. Seuls les sorts suivants ont des effets ici :

- Sort de soin (Tous types) : Arrête l'écoulement du sang sorts blessures.
- Cône de froid : Gèle le sang et bloque le flux circulation pendant 3 round.
- Create water : Transforme le sang en eau normale.
- Désintégration : Détruit tout le sang.
- Lévitacion : Coagule le sang, il se déplace vers le haut pour devenir un énorme Gelée Ocre (MM1 p50).
- Polymorph self ou other : Crée 3-12 Nécrophages qui attaquent (MM1 p80).
- Purification de l'eau : Tourne tout le sang en un gaz affaiblissant et ramène les PJ à 3 en force pour 1 jour.
- Raise Dead ou résurrection : Détruit tout le sang et remets tous les PJ présents « à fond » de point de vie et de sort.
- Feu de toute les sortes, magique ou non : Transforme le sang en gaz toxique fatale, tous les personnages seront tués à moins qu'ils ne réussissent une sauvegarde contre le poison à -4.

30 – La fausse salle du trésor : Cette pièce dispose d'un imposant plafond argenté, tout comme le hall d'accueil, il est donc lumineux. Les murs sont d'ivoire incrusté d'or. Le sol est poli mais pas spécialement glissant. Dans chaque coin on trouve une statue haute de 3 mètres en acier noir. Chacune a une aura magique mais ce ne sont que des pièces de métal, elles ne font rien.

- Au nord-est avec une épée à deux mains.
- Au nord-ouest une immense masse bardée de piques.
- Au sud-est une étoile du matin.
- Au sud-ouest une hallebarde.

Aucune magie ne fonctionne dans cette pièce à l'exception des sorts de détection de la magie ou du mal.

30 A L'urne de bronze : Cette urne en bronze filigrané d'or est un très grand récipient et un mince filet de fumée s'échappe à partir d'un événement minuscule dans un bouchon en or. Cet or doit être arraché pour ouvrir l'urne. Si le bouchon est enlevé, un Efril sortira, il donnera 3 souhaits au groupe et disparaîtra.



30 B Le sarcophage de granit : La coque extérieure porte le glyphe ACERERAK sur le couvercle en platine qui est brisé. A l'intérieur on peut voir des morceaux d'un bâton en bois, quelques ossements, des bijoux détruits, des lambeaux de vêtements, de la poussière. Un crâne fracassé roulera si le contenu du coffre est fouillé. (La demi-liche serait depuis longtemps détruite, mais ses pièges magiques auraient survécu !) ;

30 C Les coffres de fer : Chacune de ces boîtes de fer massif est scellée au sol de pierre et possède une serrure piégée avec une aiguille empoisonnée (0 ou mort). Le coffre Est détient 10.000 gemmes précieuses qui semblent valoir au moins 50 po chacune. Chacune est en fait une gemme de quartz valant 1 po. L'autre contient 10.000 pièces de cuivre traitée magiquement pour apparaître comme du platine jusqu'à ce qu'elles sont déplacées à une distance de 10 kilomètres de la tombe, leur véritable nature devient alors évident.

30 D : Il faudra 3 PJ de 16 ou plus en force pour déplacer les statues de fer. Celle ci cache une serrure secrète qui permettra l'ouverture d'une porte vers une chute de 3 mètres donnant vers un corridor en direction de l'ouest.

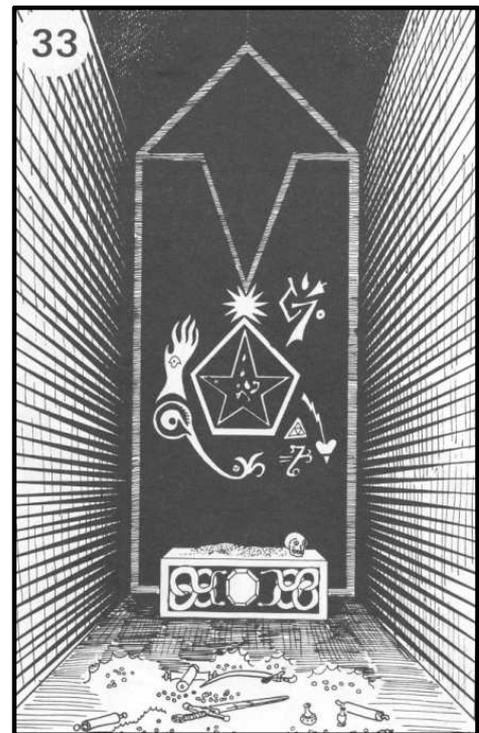
31 – Les portes à sens unique : Les 2 portes à sens unique vers le nord sont en fait une forme de porte de phase qui permettent seulement le passage du nord vers le sud, le passage est impossible dans l'autre sens.

32 – Porte secrète : La porte ne peut pas être détectée par des moyens magiques mais une inspection minutieuse permettra de découvrir que le mur à cet emplacement renferme une petite ouverture qui est doublé de métal, évidemment un trou de serrure! Toutes les tentatives pour forcer la porte par des procédés physiques ou des moyens magiques seront inutiles. Si la première (clé d'or de la salle 19.) est insérée, la porte s'enfoncera dans le sol...

33 – La crypte de la demi-liche ACERERAK : Le petit caveau a un plafond voûté d'une hauteur maximum de 7 mètres. Il n'y a absolument rien dans la chambre bien qu'un examen attentif révèle une petite dépression de quelques centimètres de profondeur dans le centre du plancher. Une inspection plus précise fera découvrir un petit trou dans le milieu de cette dépression, un autre trou de serrure! Si la première clé est insérée ci-avant, le PJ sera soufflé vers le haut par la force de l'explosion de la clé soit 10-60 dommages (10d6). La deuxième clé (trouvée au N°28.) s'inscrira dans le trou sans que rien de fâcheux ne se produise. Quand la clé est tournée un tremblement se fera sentir et le plancher de la partie sud se met à monter. A ce moment il faut compter jusqu'à 5 après quoi n'importe quel PJ sera écrasé au plafond en bouillie contre la voûte. Le plafond de la partie sud est désormais constitué d'une voûte en mithril. Il y a une porte dans le centre de ce genre d'ascenseur avec une bague en médaillon. Tirer sur la bague fera ouvrir la porte.

On trouve le trésor suivant :

- Un saphir à 10 000 po.
- Une émeraude à 50 000 po.
- Une opale à 100 000 po.
- Un anneau de 3 souhaits plein et rechargeable.
- 3 doses de solution ultime.
- Bracelets AC0.
- Un anneau +5/+5.
- 3 000 000 po en gemmes. (600 000 xp).
- 10 potions tirées au sort dans l'Aranna.
- Baguette de résurrection 7 charges.
- Cube de force.
- Heaume de téléportation.
- Collier d'adaptation.
- Hache de bataille +6 – Vorpale 12 charges sur mot de commande « Décapitation ».
- Cote de maille naine +5 en Mytril donne 25% de MR incompressible.
- Baguette de passage 30 Ch. non rechargeable.
- Heaume de brillance plein.
- 5 doses d'huile de voyage dans les plans (Dito sort).
- Main d'ACERERAK.



La demi-liche ACERERAK s'attarde aussi dans la crypte...

La Demi-liche ACERERAK, un Clerc/magicien dépassant le mal a pris les mesures nécessaires pour préserver sa vie et sa vigueur au-delà des siècles, il avait déjà longtemps vécu et cette créature est devenue la liche ACERERAK. Au cours des dizaines d'années qui ont suivies, la liche accompagnée par des hordes de sinistres agents, habita dans les salles de pierre sombre de la colline où se trouve la tombe. Finalement, même la force de vie du morts-vivants ACERERAK a commencé de diminuer, alors pendant les 8 décennies suivantes, la liche a travaillé pour parfaire la tombe des horreurs. Puis ACERERAK détruit la totalité de ses esclaves et serviteurs et cachait l'entrée de son palais qui deviendrait son repaire finale, tandis que son âme parcourait d'étranges plans inconnus.

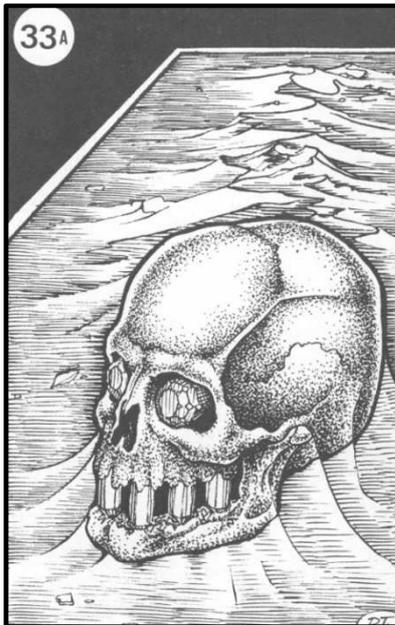
Rejoindre les deux moitiés de la première clé appelle son âme sur le plan matériel primaire et l'utilisation de la deuxième clé alerte maintenant demi-liche qu'elle doit être prête à livrer bataille pour survivre encore quelques siècles de plus.

Tout ce qui reste aujourd'hui d'ACERERAK ce sont la poussière de ses os et son crâne qui repose dans fond de la voûte. Si le trésor dans la crypte est touché, les tourbillons de poussière apparaissent dans l'air et forment une forme humaine. Si cette forme est ignorée, elle se dissipe en 3 rounds. Toute attaque physique lui donne 1 facteur d'énergie et les attaques par sort lui accordent 1 facteur d'énergie par niveau du sort utilisé, à savoir un sort de niveau 3 lui donne 3 facteurs d'énergie. Chaque facteur est égal à un point de vie, et si 50 facteurs d'énergie sont acquis la poussière se forme en vampire (AROCMAK) contrôlée par ACERERAK.

(La poussière semble chanceler et tomber en arrière si elle est frappée par un coup ou un sort, comme si la souffrance des dommages était réelle, alors la formation du vampire n'est pas si improbable.)

HD 22 / PV 145 / AC -4 / MR 30% / TAC0 6 / AT. 1 / Dmg 2-8 + 2 niveaux drainés

+ Sorts PH Arcana (1 par round)



Si un personnage est assez fou pour toucher le crâne, tuer AROCEMAK ou prendre un objet, quelque chose de terrible se produit. Le crâne d'ACERERAK s'élève dans l'air sur le côté et scanne lentement le groupe. Il y a 2 joyaux dans ces cavités orbitales (50.000 po rubis) et il y a 6 diamants pointus sertis comme des dents dans la mâchoire (Chaque diamant une valeur de 5.000 po).

La demi-liche peut savoir lequel des membres du groupe est le plus puissant et elle choisira généralement un magicien sur un guerrier, un guerrier sur un clerc, un clerc sur un voleur. Le l'âme du plus fort sera instantanément drainée de son corps et piégé dans le joyau de l'œil droit qui se mettra à luire le mal tandis que le corps du personnage s'effondre dans une masse de boue corrompue et putride en un seul round. Le crâne s'enfonce alors à nouveau, repu. S'il est frappé ou touché une deuxième fois il se lève de nouveau et le drain de l'âme du personnage le plus fort à lieu dans son autre œil. Ce processus se répète aussi à travers tous les 6 dents de diamants

Le crâne de la demi-liche peut seulement être blessé comme suit :

- Un sort d'oubli ou d'exorcisme oblige le crâne à descendre sans prendre une âme.
- Un sort de fracassement lancé sur le crâne inflige 10 points de dommage.
- Un mot de pouvoir MORT prononcé du plan astral ou éthéré le détruit.
- Seulement un guerrier combattant avec une lame Vorpale, un ranger avec une épée Vorpale ou Sharpness +5, ou un paladin avec des lames similaires ou + 4 peut causer des dommages au crâne.
- Une dissipation du mal inflige 5 points d dommage.
- Une parole sacrée prononcée contre le crâne inflige 20 points de dommage.
- Un voleur qui lance avec une fronde l'un des grands joyaux trouvé dans la crypte inflige un point de dommages pour 10.000 po de valeur, à savoir 1, 5, ou 10 points dommage, mais le bijou peut alors être brisé (même si il manque sa cible) si sa sauvegarde contre les coups critiques est ratée.

Le crâne d'ACERERAK encaisse 50 points de dommage avant qu'il ne soit détruit, sa classe d'armure est de -6.

Si le crâne est détruit, chaque bijou contenant une âme doit faire un jet de sauvegarde contre la magie comme s'il s'agissait du personnage piégé à l'intérieur. Ceux qui échouent ne contiennent plus de force de vie, la demi-liche a drainé et dévoré l'âme avant d'être détruite. Ceux qui réussissent contiennent encore l'âme du personnage et cela se traduit par une légère lumière à l'intérieur). L'âme peut être libérée par l'écrasement de la pierre précieuse, mais le corps matériel doit être placé à moins de 3 mètres (Clone, un simulacre, un corps sans âme.....).

FIN DE TOMB OF HORRORS

La main d'ACERERAK - Idem sur le principe que la main de Vecna (DMG p155) – Main droite

Pouvoirs bénéfiques mineurs :

- Permet de porter deux anneaux sur cette main.
- Donne 19 en force.
- Immunité aux projectiles magiques.
- Continual Darkness at. Will.
- Protection d'esprit permanente.

Pouvoirs bénéfiques majeurs :

- Œil magique 1 fois par jour.
- Désintégration 1 fois par jour.
- Dissipation de la magie à 2 fois le niveau du porteur 1 fois par jour.
- Flétrissure abominable d'Abi Dalzim au 22^{ème} niveau 1 fois par jour.

Effets néfastes mineurs :

- Tous les mammifères à moins de 6'' sont hostiles au possesseur.
- Une verrue apparaît sur le nez du possesseur.

Effet néfaste majeur :

- Le possesseur devient Neutre Mauvais après 2 semaines.
- Oblige le possesseur à attaquer sans fuir et jusqu'à la victoire ou la mort tous les dragons bons rencontrés ou aperçus de loin (Cf. Berserck).

Pouvoir principal :

- Mot de pouvoir « Mort » 1 fois par jour.

Tomb of Horrors

One square = 10 feet

| | |
|--|---------------------|
| | Stairs |
| | Door |
| | Double doors |
| | One-way door |
| | False door |
| | False double doors |
| | Secret door |
| | One-way secret door |

| | |
|--|------------------|
| | Secret trap door |
| | Concealed door |
| | Fresco/relief |
| | Sub-passage |
| | Covered pit |
| | Pit trap |
| | Pit |
| | Archway |

| | |
|--|---------------|
| | Chest |
| | Candelabra |
| | Pew |
| | Railing |
| | Alter |
| | Chair, Throne |
| | Vat |
| | Urn |

| | |
|--|--------------------|
| | Slick-glazed floor |
| | Table/desk |
| | Curtain |
| | Mosaic path |
| | Mist |
| | Trigger |
| | Pillar |
| | Statue |

