



EGYPTE ANCIENNE



1 MISE EN SITUATION

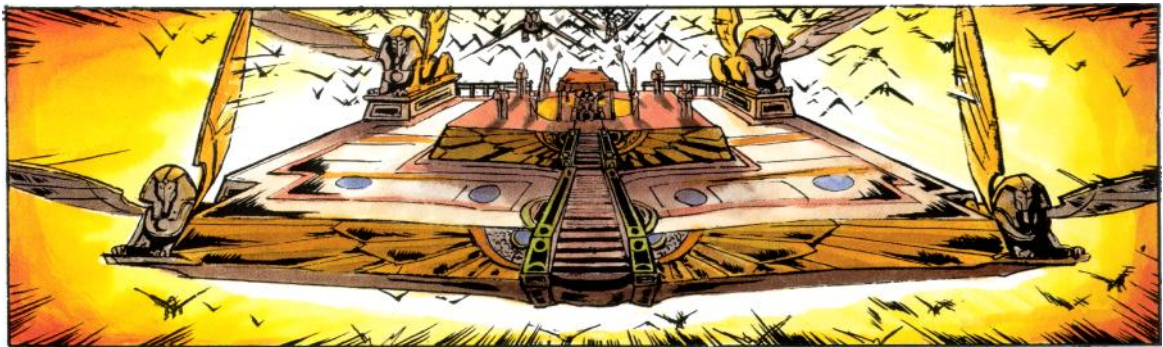
1.1 BACKGROUND

Le scénario se passe dans l’Egypte ancienne, le long du Nil. Pour finir aux grandes pyramides.

L’aventure commence au temple de Gizeh, où un grand prêtre demandera à son dieu de l’aide pour remplir une mission de la plus haute importance. Ils seront alors transportés sans pouvoir y résister d’aucune manière. Ils seront alors mis en présence de Tefnut, grand prêtre de Râ, dans le temple de Gizeh.

Ils devront alors attendre ici pendant 3 heures la venue de Pharaon en personne. Celui-ci arrivera sur les coups de midi.

Sa venue est remarquable et remarquée. En effet, il arrivera sur son trône volant et son escorte de sphinx.



Il se posera devant le temple et y rentrera directement avec le grand prêtre. Ils en ressortiront 1 heure plus tard investi d’une mission de la plus haute importance confié par Râ lui même.

Pharaon confiera cette mission aux joueurs car il ne veut pas quitter Gizeh par peur d’une trahison plus grande encore.

1.2 Mission

Un des grands prêtres à Louxor a trahi et a rejoint Seth et ses légions. Il est nécessaire de l'arrêter avant que l'ensemble du Panthéon ne bascule dans le mal absolu.

Pharaon recevra alors les joueurs en personne. Le grand prêtre qui restera toujours avec lui parlera en son nom. Pharaon ne parlera pas et se contentera de dévisager les joueurs. Ils aura autour de lui une aura visible légèrement bleuté lui permettant de distinguer les mensonges que pourront dire les joueurs. Elle agit aussi de détecteur et de protection vs mal.

Il leur donnera alors, s'ils n'ont pas mentis de manière trop honteuse, un sauf conduit pour son royaume sous la forme de son chat personnel, qu'il donnera de préférence à un prêtre de son Panthéon, ensuite à un mage, ensuite à un guerrier loyal, ensuite à n'importe quel personne qui n'est ni un voleur, ni un prêtre d'un autre Panthéon.

Son chat est très particulier et tout le monde en Egypte le connaît et saura reconnaître les envoyés de Pharaon. Aussi le joueur en ayant la garde pourra lui demander de s'éclipser et de revenir 2 fois/jour. Ainsi les joueurs passeront plus inaperçu. Il est indestructible et s'échappera de lui-même si le danger est trop grand. Si la personne qui en a la charge meurt, il lui donnera une de ses 9 vies.

1.3 DÉROULEMENT DE LA MISSION

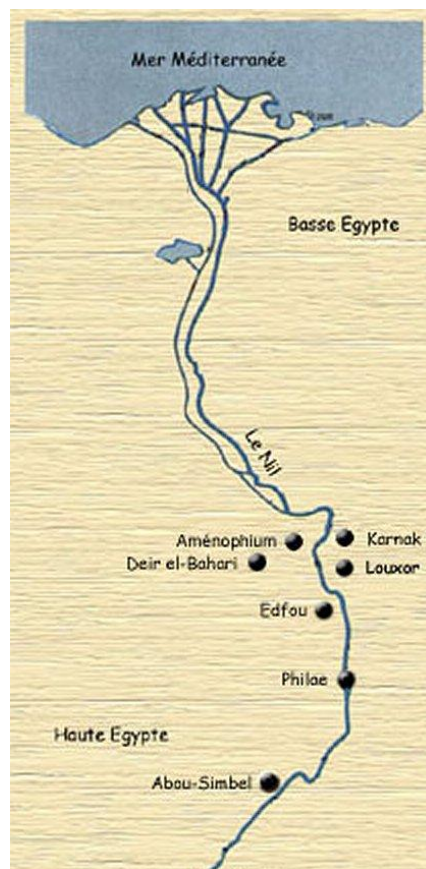
Les joueurs, après avoir pris connaissance de la mission, devront partir par voie de mer en direction du sud et se rendre à Louqsor. Le chemin le plus rapide est en effet le Nil : le voyage est lent mais constant et probablement le plus sûr pour arriver à bon port. En effet, le bateau n'accoste pas plus de deux fois sur l'ensemble du voyage. La route par la voie terrestre est longue et semée d'embuche.

Sur le chemin, les joueurs auront à faire face à deux attaques de la part du prêtre de Seth.

La première aura lieu après seulement 3 jour de navigation. Elle sera menée par des mort-vivants et des ombres invoquées par le prêtre.

La seconde aura lieu la veille de leur arrivée à Louqsor. Elle sera menée par des minions of Seth en grand nombre.

Les joueurs arriveront ensuite au temple de Louqsor au terme de 10 jours de navigation.



1.4 ATTAQUE DU TEMPLE DE LOUQSOR

Il faudra aux joueurs rentrer dans le temple de Louqsor et y trouver l'entrée secrète du temple souterrains de Seth.

Ils devront marcher sur des œufs avec les prêtres car ils ne sont pas tous mauvais. Ils pourraient être agressifs envers les joueurs si ceux-ci deviennent trop pénibles. Le meilleur moyen pour les joueurs est d'identifier les traîtres afin de les suivre discrètement pour repérer le passage secret menant au temple de Seth. Une détection du mal permettra d'identifier 1 prêtre en particulier qui est mauvais , puis de l'espionner pour le suivre.

Dans le temple de Seth il n'y a que des traîtres et des ennemis, hormis peut-être ceux qui sont emprisonnés dans les cellules. Le Grand Prêtre s'y trouve déjà quoi qu'il advienne. Il est en possession de ses 6 bâtonnets. Il attend les joueurs de pieds ferme. Sa présence ici n'est en fait qu'une ruse pour attirer les joueurs dans un piège et les tuer, avant de retourner à Gizeh pour s'emparer de la dernière partie du bâton.

Son véritable but est de parvenir dans la chambre mortuaire de la grande pyramide pour dérober le dernier morceau du bâton des *Sept Merveilles*. Martek a en effet déjà réuni les 6 premiers bâtonnets, trouvés dans les 6 merveilles du monde connus. Il ne lui manque que la dernière avant de pouvoir assembler l'ensemble. Il deviendrait alors le mage ultime, celui que personne ne pourrait contre carrer, pas même Pharaon.

C'est pour cette raison que Djoser souhaite l'arrêter : la relique ne doit pas quitter la pyramide et Martek doit mourir.

SECRET: en fait, Djoser espère en secret rassembler pour son compte les 7 parties afin de les réunir dans ses mains pour sa grande puissance. Râ s'y opposera de toute façon, mais il ne s'en doute pas vraiment, même s'il le soupçonne !

Si le prêtre mauvais meurt, les 6 bâtonnets seront à la disposition des joueurs. Djoser essaiera de convaincre les joueurs de les lui remettre.

1.5 PHARAON DJOSER

Il est pharaon depuis plus de 15 ans et est aujourd'hui âgé de 34 ans. Il a été élu par Amon-Rê pour succéder à Montouhotep. Il a toute puissance sur le clergé du Panthéon et en est l'Archi-Prêtre.

Il est littéralement intouchable car constamment protégé par une garde rapprochée de 13 guerriers rudement entraînés et prêts à mourir pour lui. Celui-ci ne se battra que si sa garde est entièrement détruite. Il ne craint pas le feu et ne peut être touché que par arme +2 ou plus.

Pharaon Djoser : Guerrier 20 – Prêtre 25



PV : 312 Bracelet AC 2. Dext -5. Anneau +6/+4. Botte de rapidité +2 : AC : -11
TAC0 : -6 - #Att : 3

Pharaon se bat avec une masse à deux mains de disruption +5 : 3 * 1-8 +5 +10

Immunité : cause fear, charm person, command, friends, hypnotism, forget, hold person, ray of enfeeblement, scare, beguiling, domination, fear, charm monster, confusion, emotion, fumble, suggestion, chaos, feeblemind, hold, monster, magic jar, quest, geas, mass suggestion, rod of rulership, antipathy/sympathy, death, spell, mass charm

FORCE	22	+4	+10	785	970	18(14)	80%
	25	+4	12 12	11 13	13 13	13	7
	20	9	9th	96%	All	2 nd level illusion spell	
DEXTERITE	23	+4			+4		-5
CONSTITUTION	24	+7	99%	100%	+3	1/2 tour	
CHARISME	22	35	+16			+11	

Sphère de contrôle : all, astral, charm, elemental, sun, weather.

Sort en tête

Niveau	Sorts
1	Combine, 2x Command, Cure light wounds, Detect Evil, Detect magic, Endure cold, Endure heat, Light, Resist cold, Combustion prolongée, Lueur féerique
2	Musique des sphères, Transfert mystique, 2x Obscurcissement, Flammes, 3x Métal brûlant, Piège de feu, 2x Hold person
3	Fenêtre astrale, 3x Appel de la foudre, Fusion dans la pierre, Marche des eaux, Protection vs le feu, 2x Respiration aquatique, Traversée des flammes, 3x Continual light
4	Elevation, 2x Point focal, 2x Libre action, 2x Protection contre la foudre, Chaleur bénite, Octroi de sorts, Manteau de bravoure, 3x Production de feu
5	Croisade, Arc en ciel, Contrôle des vents, Rayon de lune, Le grand cercle, Changement de plan, Marche aérienne, 3x Mur de feu, Nuage de purification, Pierres acérées, Conjuración d'un élémentaire de feu
6	Conjuración du climat, 3x Orb desséchante de Sol, 4x Semences de feu, Séparation des eaux, Le grand cercle, Transmutation eau en poussière, 2x Guérison
7	Confusion, Contrôle du climat, Rayon de soleil, Protection astrale, Pacte, Animation de la pierre, Séisme

Pouvoir donné par Râ : light, continual light, shape change into hawk, sunray. Il a également la capacité d'augmenter sa taille de 200% s'il le souhaite.

Objets magiques: *Bracelet AC2*, *Anneau +6/+4*, *Botte de rapidité +2*, *Masse de disruption +5*

Ankh of Power: c'est le symbole du prêtre de Râ.

Ceinture de pharaon : *ceinture de force des géants du feu (22)*

Heaume du pharaon : compréhension des langues, langues, lecture des langues, lecture de la magie.

Sceptre de pouvoir : Il agit comme une *baguette de pouvoir seigneurial*.

Grand-Prêtre de Râ : Tefnut - Prêtre 20

PV : 97 Bracelet AC 4. Dext -4. Anneau +4. : AC : -4

TAC0 : 9 #Att : 1

Tefnut se bat avec une *masse +3* : 2 * 1-6 +3 +2

Immunité : *cause fear, charm person, command, friends, hypnotism forget, hold person, ray of enfeeblement, scare, fear, charm monster, confusion, emotion, fumble, suggestion*

FORCE	18	+1	+2	110	255	11	16%
SAGESSE	22	+4	12 12	12 11	9 5 2		
INTELLIGENCE	17	2	4th	35%	6		
DEXTÉRITÉ	18	+2		+2		-4	
CONSTITUTION	15	+1	90%	94%			
CHARISME	14	6	+1		+2		

Sphère de contrôle : all, astral, charm, elemental, sun, weather.

Sort en tête

Niveau	Sorts
1	Combine, 2x Command, Cure light wounds, Detect Evil, Detect magic, Endure cold, Endure heat, Light, Resist cold, Combustion prolongée, Lueur féérique
2	Musique des sphères, Transfert mystique, 2x Obscurcissement, Flammes, 3x Métal brûlant, Piège de feu, 2x Hold personn
3	Fenêtre astrale, 3x Appel de la foudre, Fusion dans la pierre, Marche des eaux, Protection vs le feu, 2x Respiration aquatique, Traversée des flammes, 2x Continual light
4	Elevation, 2x Point focal, 2x Libre action, 2x Protection contre la foudre, Chaleur bénite, Octroi de sorts, Manteau de bravoure, Production de feu
5	Croisade, Arc en ciel, Contrôle des vents, Rayon de lune, Changement de plan, Marche aérienne, Mur de feu, Nuage de purification, Pierres acérées
6	Conjuration du climat, 2x Orb desséchante de Sol, Semences de feu, Le grand cercle
7	Rayon de soleil, Animation de la pierre

Pouvoir donné par Râ : light, continual light.

Scribe Imhotep : Prêtre 15

PV : 67 Bracelet AC 4. Dext -4. Anneau +2. : AC : -2

TAC0 : -6 - #Att : 1

Imhotep ne se bat pas.

Immunité : cause fear, charm person, command, friends, hypnotism

FORCE	18	+1	+2	110	255	11	16%
SAGESSE	19	+4	10 10	10 8	6 2		
INTELLIGENCE	16	2	4th	35%	6		
DEXTERITE	18	+2		+2		-4	
CONSTITUTION	14	\	90%	94%			
CHARISME	12	6	+1		+2		

Sphère de contrôle : all, astral, charm, elemental, sun, weather.

Sort en tête

Niveau	Sorts
1	Combine, Command, Cure light wounds, Detect Evil, Detect magic, Endure heat, Light, Resist cold, Combustion prolongée, Lueur féérique
2	Musique des sphères, Transfert mystique, 2x Obscurcissement, Flammes, 2x Métal brûlant, Piège de feu, 2x Hold personn
3	Fenêtre astrale, 2x Appel de la foudre, Fusion dans la pierre, Marche des

	eaux, Protection vs le feu, 2x Respiration aquatique, Traversée des flammes, Continual light
4	Elevation, Point focal, Libre action, Protection contre la foudre, Chaleur bénite, Octroi de sorts, Manteau de bravoure, Production de feu
5	Arc en ciel, Contrôle des vents, Rayon de lune, Changement de plan, Marche aérienne, Mur de feu
6	Orb desséchante de Sol, Le grand cercle

Pouvoir donné par Râ : light, continual light.

Grand-Prêtre de Seth : Martek Magicien 12 / Prêtre 7

PV : 50 Bracelet AC 4. Dext -4. Anneau +2. : AC : -2

TAC0 : 11 - #Att : 1

Imhotep se bat surtout par sort, mais se bat sinon avec une **masse d'armes de flétrissement**.

Immunité : : *cause fear, charm person, command, friends, hypnotism, forget, hold person, ray of enfeeblement, scare, beguiling, domination, fear*

FORCE	16								
SAGESSE	20	+4	10	11	11	9	7	2	
INTELLIGENCE	19	3							
DEXTERITE	18	+2			+2			-4	
CONSTITUTION	15	+1	90%		94%				
CHARISME	14	6	+1			+2			

Sphère de contrôle : all, astral, combat, guardian, healing, necromantic, protection, summoning.

Sort en tête

Niveau	Sorts de prêtre
1	Malédiction, Pierre magique, Gardien sacré, 2x Soins mineur, 2x Endure cold, 2x Endure heat, Invoquer la foi
2	Cantique, 2x Silence sur 3m, Vouivre de garde, Ralentissement du poison, 3x Aide, Peau d'écorce, Resist fire, Resist cold
3	Animation des morts, 2x Prière, Cécité ou surdité, Mort simulée, Protection vs plan négatif, 3x Dissipation de la magie, Protection vs feu, Ligne de protection
4	2x Point focal, Contrôle de la température, Fortifiant, 3x Soins majeurs, Protection vs foudre, Immunité contre les sorts
5	2x Colonne de feu, Fléau d'insectes, 2x Soins critiques, Rappel à la vie, Mort,
6	Barrière sacrée, Guérison
Niveau	Sorts de Nécromancien
1/8	3x Magic missile, Bouclier, Escalade, Charme personne, Diminution, Fermeture
2/8	Nuage puant, Vocalize, 2x Image miroir, Invisibilité, Toile d'araignée, Tasha's slaughter, Ouverture
3/8	2x Boule de feu, 2x Foudre, Paralysie, Rapidité, Vol, Melf's minute meteor
4/5	Allométamorphose, Bouclier de feu, Evard's black tentacles, Globe mineur, Mur de glace
5/6	Débilité mentale, Cone de froid, Mur de fer, Mur de force, Téléportation, Mur de roc
6/1	Holographie

Pouvoir donné par Seth : backstab, immune to all poison, attract 2d10 faithful minions per days.

Objets magiques: *Bracelet AC4, Anneau +2, Anneau de sorcellerie 1-3, Perle de puissance 4, Masse d'arme +3, Botte de saut.*

2 VOYAGE SUR LE NIL

2.1 PREMIÈRE RENCONTRE

Elle aura lieu sur le bateau : les ombres attaqueront les premières.

PLAN A : Si les joueurs ne font pas de tour de garde, alors elles essaieront de tuer tout les membres d'équipages et attendront que le bateau s'échoue sur le rivage, et que les morts vivants montent à bord. Elles attaqueront ensuite les joueurs.

PLAN B : Si les joueurs montent la garde sur le pont alors elles se concentreront en premier lieu sur ceux-ci pour les tuer le plus discrètement possible. Et appliqueront le plan A alors. Elles pousseront le bateau vers le rivage.

Les morts vivants qui monteront à bord sont principalement des nécrophages, des squelettes, des ghoules et des momies. Elles attaqueront tout le monde sans se préoccuper de qui il s'agit, membre d'équipage ou joueur.

Le plan du bateau reste à l'imagination du maître au moment du combat. Un bateau simple avec un gaillard d'avant et un gaillard d'arrière simple conviendra.

2.1.1 Combat :

	Squelette (24)	Shadow (27)	Mummy (45)	Ghast (32)
1	24	27	34	18
2	24	27	36	12
3	24	27	39	9
4	24	27	27	18
5	24	27	29	17
6	24	27	35	24
Spé	Fireball à 4d6 par heure 1 dommages par flèches turn as mummy	Draine la force	10 rounds pour monter sur le bateau	-2 to hit à 3 m Nausée → JP -2 to hit
Très.	D	F	D	B,Q,R,S,T

Skeleton, Giant



Giant skeletons are similar to the more common undead skeleton, but they have been created with a combination of spells and are, thus, far more deadly than their lesser counterparts.

Giant skeletons stand roughly 12 feet tall and look to be made from the bones of giants. In actuality, they are simply human skeletons that have been magically *enlarged*. They are normally armed with long spears or scythes that end in keen bone blades. Rare individuals will be found carrying shields (and thus have an Armor Class of 3), but these are far from common. A small, magical fire burns in the chest of each giant skeleton, a by-product of the magics that are used to make them. These flames begin just above the pelvis and reach upward to lick at the collar bones. Mysteriously, no burning or scorching occurs where the flames touch the bone.

Giant skeletons do not communicate in any way. They can obey simple, verbal commands given to them by their creator, but will ignore all others. In order for a command to be understood by these animated skeletons, it must contain no more than three distinct concepts. For example, "stay in this room, make sure that nobody comes in, and don't allow the prince to leave," would be the type of command these creatures could obey.

Combat: In melee combat, giant skeletons most frequently attack with bone-bladed scythes or spears. Each blow that lands inflicts 1d12 points of damage.

Once per hour (6 turns), a skeleton may reach into its chest and draw forth a sphere of fire from the flames that burn within its rib cage. This flaming sphere can be hurled as if it were a

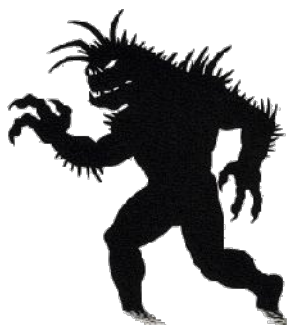
CLIMATE/TERRAIN:	Any
FREQUENCY:	Rare
ORGANIZATION:	Solitary
ACTIVITY CYCLE:	Any
DIET:	Nil
INTELLIGENCE:	Non-(0)
TREASURE:	Nil
ALIGNMENT:	Neutral
NO. APPEARING:	2-8 (2d4)
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	4+4
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1d12
SPECIAL ATTACKS:	Nil
SPECIAL DEFENSES:	See below
MAGIC RESISTANCE:	Nil
SIZE:	L (12' tall)
MORALE:	Fearless (20)
XP VALUE:	975

fireball that delivers 4d6 points of damage. Because these creatures are immune to harm from both magical and normal fires, they will freely use this attack in close quarters.

Giant skeletons are immune to *sleep*, *charm*, *hold*, or similar mind-affecting spells. Cold-based spells inflict half damage to them, lightning inflicts full damage, while fire (as has already been mentioned) cannot harm them. They suffer half damage from edged or piercing weapons and but 1 point of damage per die from all manner of arrows, quarrels, or missiles. Blunt melee weapons inflict full damage on them.

Being undead, giant skeletons can be turned by priests and paladins. They are more difficult to turn than mundane skeletons, however, being treated as if they were mummies. Holy water that is splashed upon them inflicts 2d4 points of damage per vial.

Shadow



Shadows are shadowy, undead creatures that drain strength from their victims with their chilling touch.

Shadows are 90% undetectable in all but the brightest of surroundings (*continual light* or equivalent), as they normally appear to be nothing more than their name would suggest. In bright light they can be clearly seen.

CLIMATE/TERRAIN:	Any ruins or subterranean chambers
FREQUENCY:	Rare
ORGANIZATION:	Roving bands
ACTIVITY CYCLE:	Night or darkness
DIET:	Living beings
INTELLIGENCE:	Low (5-7)
TREASURE:	F
ALIGNMENT:	Chaotic evil
NO. APPEARING:	2-20 (2d10)
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	3+3
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	2-5
SPECIAL ATTACKS:	Strength drain
SPECIAL DEFENSES:	+1 or better weapon to hit
MAGIC RESISTANCE:	See below
SIZE:	M (6' tall)
MORALE:	Special
XP VALUE:	420

Combat: As shadows exist primarily on the Negative Material Plane, they have the ability to drain the life force of their victims. The chilling touch of a shadow inflicts 2-5 points of damage to its victim as well as draining one point of Strength. Lost Strength points return 2-8 turns after being touched. If a human or demihuman opponent is reduced to zero Strength or zero hit points by a shadow, the shadow has drained the life force and the opponent becomes a shadow as well. The newly formed shadow is then compelled to join the roving band and pursue a life of evil. Other living creatures simply collapse from fatigue (if taken to zero Strength) or fall unconscious (if taken to zero hit points), where they are left to die or are hounded again upon waking.

Shadows are immune to *sleep*, *charm*, and *hold* spells and are unaffected by cold-based attacks. They can be turned by clerics.

Mummy



Mummies are corpses native to dry desert areas, where the dead are entombed by a process known as mummification. When their tombs are disturbed, the corpses become animated into a weird unlife state, whose unholy hatred of life causes them to attack living things without mercy.

Mummies are usually (but not always) clothed in rotting strips of linen. They stand between 5 and 7 feet tall and are supernaturally strong.

Combat: Mummies are horrific enemies. A single blow from one's arm inflicts 1-12 points of damage, and worse, its scabrous touch infects the victim with a rotting disease which is fatal in 1-6 months. For each month the rot progresses, the victim permanently loses 2 points of Charisma. The disease can be cured only with a *cure disease* spell. *Cure wounds* spells have no effect on a person inflicted with mummy rot and his wounds heal at 10% of the normal rate. A *regenerate* spell will restore damage but will not otherwise affect the course of the disease.

The mere sight of a mummy causes such terror in any creature that a saving throw versus spell must be made or the victim becomes paralyzed with fright for 1 to 4 rounds. Numbers will bolster courage; for each six creatures present, the saving throw is improved by +1. Humans save against mummies at an additional +2.

Mummies can be harmed only by magical weapons, which inflict only half damage (all fractions round down). *Sleep*, *charm*, *hold*, and cold-based spells have no effect. Poison and paralysis do not harm them. A *resurrection* spell will turn the creature into a normal human (a fighter at 7th level ability) with the memories of its former life; or will have no effect if the mummy is older than the maximum age the priest can resurrect. A *wish* will also restore a mummy to human form but a *remove curse* will not.

CLIMATE/TERRAIN:	Desert subterranean
FREQUENCY:	Rare
ORGANIZATION:	Pack
ACTIVITY CYCLE:	Night
DIET:	None
INTELLIGENCE:	Low (5-7)
TREASURE:	P, (D)
ALIGNMENT:	Lawful evil
NO. APPEARING:	2-8 (2d4)
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	6+3
THACO:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1-12
SPECIAL ATTACKS:	Fear, disease
SPECIAL DEFENSES:	See below
MAGIC RESISTANCE:	Nil
SIZE:	M (6')
MORALE:	Champion (15)
XP VALUE:	3,000

Mummies are vulnerable to fire, even nonmagical varieties. A blow with a torch inflicts 1-3 points of damage. A flask of burning oil inflicts 1-8 points of damage on the first round it hits and 2-16 on the second round. Magical fires are +1 damage/die. Vials of holy water inflict 2-8 points of damage per direct hit.

Any creature killed by a mummy rots immediately and cannot be raised from death unless both a *cure disease* and a *raise dead* spell are cast within six rounds.

Ghast



These creatures are so like ghouls as to be completely indistinguishable from them, and they are usually found only with a pack of ghouls. When a pack of ghouls and ghasts attacks it will quickly become evident that ghasts are present, for they exude a carrion stench in a 10' radius which causes retching and nausea unless a saving throw versus poison is made. Those failing to make this save will attack at a penalty of -2.

Worse, the ghast shares the ghoulish ability to paralyzation, and their attack is so potent that it will even affect elves. Paralysis caused by a ghast lasts for 5-10 (4+1d6) rounds or until negated by a priest's *remove paralysis* spell.

Ghasts, like ghouls, are undead class and thus *sleep* and *charm* spells do not affect them. Though they can be struck by any sort of weapon, cold iron inflicts double normal damage. Clerics can turn them beginning at 2nd level. The circle of *protection from evil* does not keep them at bay unless it is used in conjunction with cold iron (such as a circle of powdered iron or an iron ring).

CLIMATE/TERRAIN:	Any land
FREQUENCY:	Rare
ORGANIZATION:	Pack
ACTIVE TIME:	Night
DIET:	Corpses
INTELLIGENCE:	Very (11- 12)
TREASURE:	B, Q, R, S, T
ALIGNMENT:	Chaotic evil
NO. APPEARING:	1-4 (with Ghoul packs)
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	4
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACK:	1- 4/1-4/1-8
SPECIAL ATTACKS:	See below
SPECIAL DEFENSES:	See below
MAGIC RESISTANCE:	Nil
SIZE:	M (5'-6' tall)
MORALE:	Elite (13-14)
XP VALUE:	650

2.2 SECONDE RENCONTRE

Elle aura lieu sur terre à la dernière escale du bateau : les Minions of Seth attaqueront de concert quand les joueurs seront en ville.

2.2.1 Combat :

	Minion of Set			Minion of Set			Minion of Set			Minion of Set			Minion of Set		
1	25			25			25			25			25		
2	25			25			25			25			25		
3	25			25			25			25			25		
4	25			25			25			25			25		
5	25			25			25			25			25		

Minions of Set

FREQUENCY:	Uncommon	THAC0:	17
INTELLIGENCE:	High (13 - 14)	NO. OF ATTACKS:	3/2
TREASURE:	Nil	DAMAGE/ATTACK:	1-12(bite),by weapon type, by form
ALIGNMENT:	Lawful evil	SPECIAL ATTACKS:	See below
NO. APPEARING:	1 - 20	SPECIAL DEFENSES:	Save as 10 th level fighter
ARMOR CLASS:	-2	MAGIC RESISTANCE:	10%
MOVEMENT:	12	SIZE:	M (6'1/2 tall)
HIT DICE:	25hp	MORALE:	Fanatic (17-18)
		XP VALUE:	500

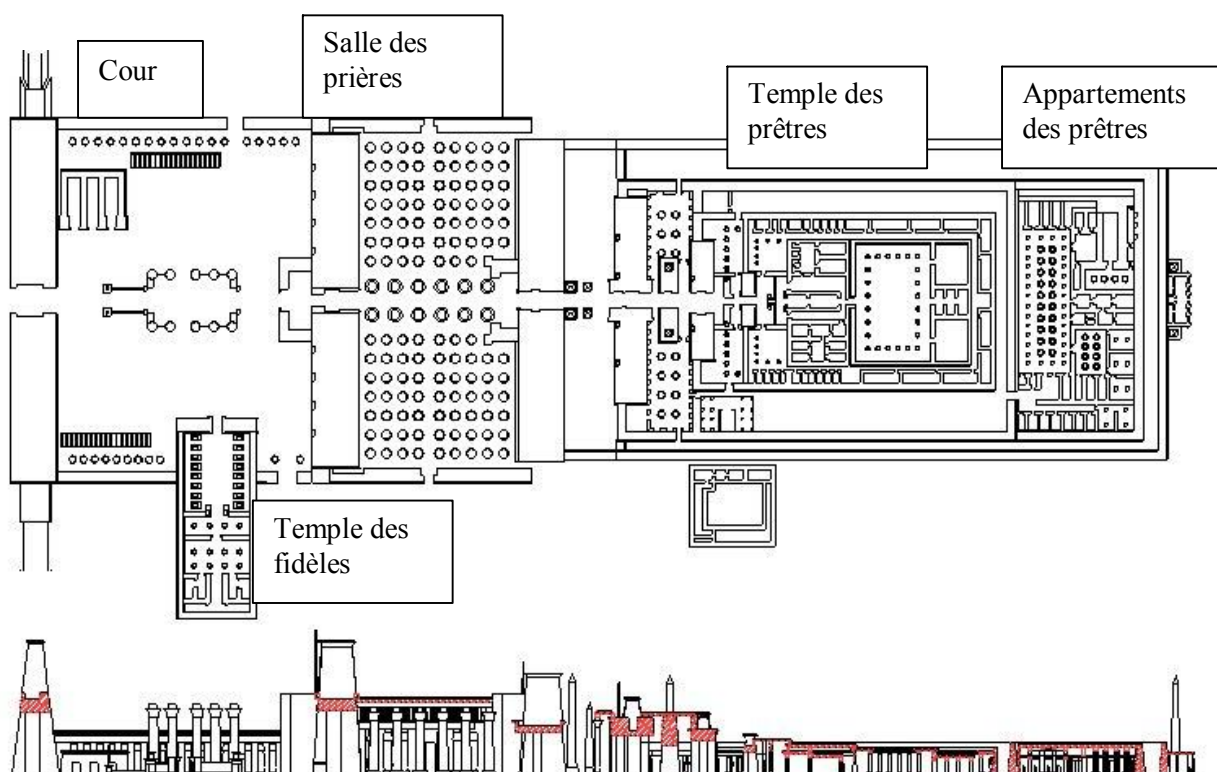
3 VISITE GUIDÉE

3.1 TEMPLE DE LOUKOR

Ils devront marcher sur des œufs avec les prêtres car ils ne sont pas tous mauvais. Ils pourraient être agressifs envers les joueurs si ceux-ci deviennent trop pénibles. Le meilleur moyen pour les joueurs est d'identifier les traîtres afin de les suivre discrètement pour repérer le passage secret menant au temple de Seth.

Dans le temple de Seth il n'y a que des traîtres et des ennemis, hormis peut-être ceux qui sont emprisonnés dans les cellules. Le Grand Prêtre s'y trouve déjà quoi qu'il advienne. Il est en possession de ses 6 bâtonnets. Il attend les joueurs de pieds fermes. Sa présence ici n'est en fait qu'une ruse pour attirer les joueurs dans un piège et les tuer, avant de retourner à Gizeh pour s'emparer de la dernière partie du bâton.

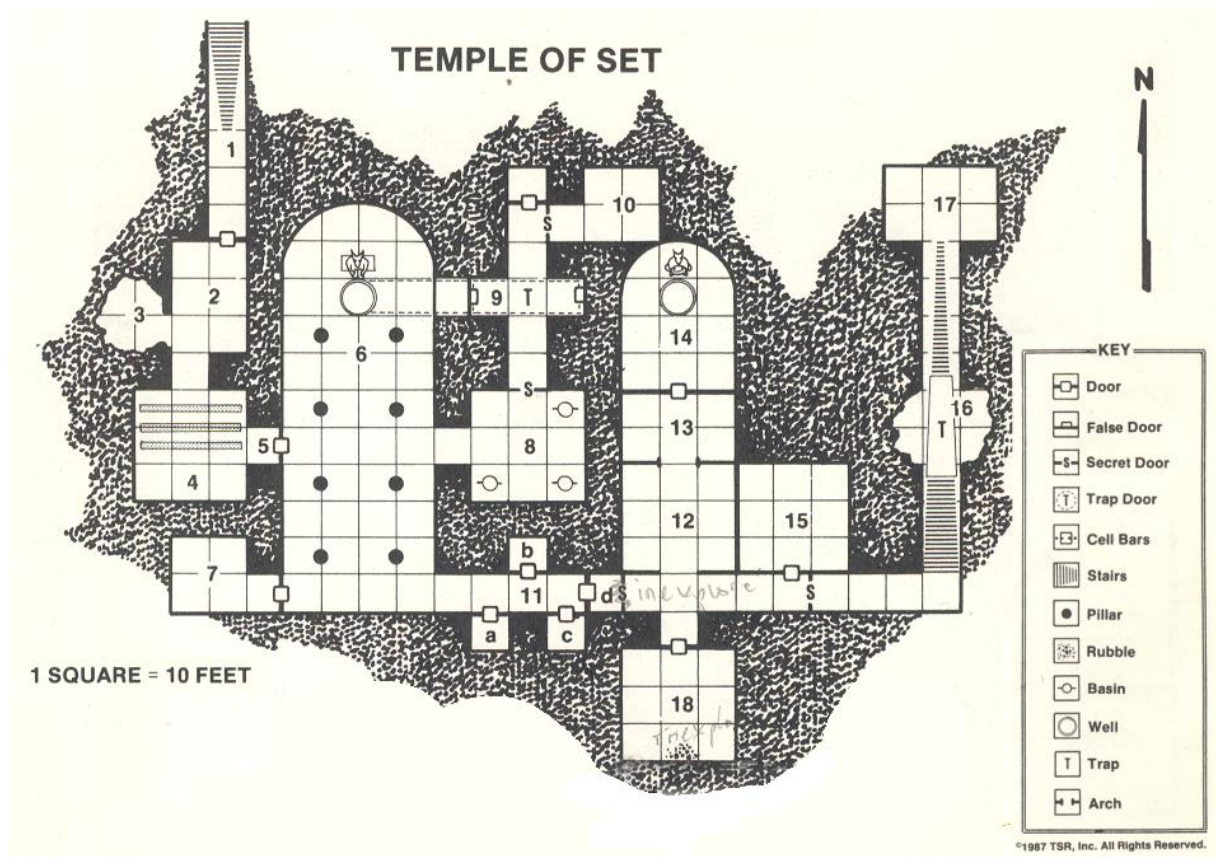
Les portes principales du temple sont fermées le soir et gardées par 4 gardes situées sur les tours joutant les portes. Les portes intérieures sont également fermées et gardées par des prêtres depuis l'intérieur.



L'entrée du temple de Seth se situe dans le temple des fidèles. Une trappe secrète située derrière la statue de Râ permet de descendre dans le temple de Seth. La trappe est verrouillée et piégée par un gaz léthal. (JP vs poison ou 3-12 dommages).

Les prêtres ne sont pas très présents pendant la nuit. Seul un prêtre est chargé pendant la nuit de faire le tour de la salle prière et du temple des fidèles pour s'assurer que tout va bien. Souvent, le prêtre qui fait la ronde est un prêtre de Seth, ceci afin de permettre plus facilement l'entrée des conspirateurs secrets.

3.2 TEMPLE DE SET - PLAN



3.3 TEMPLE DE SET - EXPLICATIONS

3.3.1 L'escalier

Les marches descendent sur 10 m dans un passage voûté. Ce passage prend fin à une porte en pierre. Sur la porte est peinte l'image d'une tête de chacal sur un corps d'homme. Les yeux sont représentés par une lumière rouge. La porte est gardée par un **glyph**. La porte ne peut ouverte par la force. La seule façon de l'ouvrir est de donner le mot de passe « ouvre toi au nom du plus grand ».

La porte est gardée par des zombies à l'intérieur.

3.3.2 Entrée du temple

Ici se trouve le zombie qui ouvre et ferme les portes en réponse au mot de passe.

3.3.3 Cavernes des zombies

3.3.4 Salle de purification des prêtres

3 glyphes de garde sont posés sur chacun des bacs de purification.

Seti → foudre 5-20

Minion → paralysie pour 1-6 tours

Nothanka → disparition pour 1-4 tours

Si les mots de passe ne sont pas donnés, cela attirera 12 zombies de plus devant la porte 5.

3.3.5 Entrée du temple : fermée à clef, Malus 15% - non piégée

3.3.6 Salle de prière

La salle est pleine de 15 prêtres en prière de 18h00 à 3h00 du matin. Les yeux de la statue sont rouge flamboyant car ils sont de *rubis pour une valeur marchande de 10.000 po*. Ils sont piégés tous les deux, le **droit fait foudre pour 20d6**, le **gauche fait désintégration**.

Prêtres de Seth :

Prêtre 1 & 2	Prêtre 3 & 4	Prêtre 5 & 6	Prêtre 9
PV : 10	PV : 20	PV : 30	PV : 35

Sort en tête

Niv	Prêtre 1& 2	Prêtre 3 & 4	Prêtre 5 & 6	Prêtre 9
1	Malédiction, Invoquer la foi	Malédiction, Soin mineur, Endure heat	Malédiction, Soin mineur, Endure heat	Malédiction, Soin mineur, Endure cold, Endure heat
2		Silence sur 3m, Peau d'écorce	Silence sur 3m, Peau d'écorce, Cantique	Cantique, 2x Silence sur 3m, Peau d'écorce
3				Animation des morts, Prière, Dissipation de la magie
4				Soins majeurs, Immunité contre les sorts
5				Colonne de feu

Les prêtres se battent à mort.

3.3.7 Quartier des prêtres

Rien à y voir hormis un coffre contenant : *1 phylactère de l'attention monstrueuse*, *3 bâtonnets d'encens de méditation*, *5 bâtonnets d'encens d'obsession*. Le coffre est protégé par un **glyphe** de paralysie.

3.3.8 Salle de purification de l'âme

- 1^{er} bassin fait 15d6 +1 dmgs aux paladins
- 2^{ème} bassin fait 5d6 +1 dmgs aux neutres
- 3^{ème} bassin fait 10d6 +1 dmgs aux bons

3.3.9 Piège aux wights

Cette pièce referme un piège : un trappe s'ouvre dans le sol et fait tomber les joueurs dans une pièce pleine de brouillard et d'un wight près à bondir.

3.3.10 Sanctuaire du grand prêtre

Il ne contient rien d'autre qu'un lit et un coffre. Celui-ci est piégé par un gaz qui fait paralysie et 2d4 dommages par round. L'effet durera 1-4 rounds.

Skul of Garath : Artefact de Seth.

- *Cause fear 5F/J*
- *Animate dead 5F/J*
- *Communicate with Efreety 5F / mois*

Accessible uniquement à un prêtre mauvais du 10^{ème} niveau.. Les autres prêtres prennent 1d8 dommages à chaque utilisation + 1 pt par round touché.

3.3.11 Couloir de la mort

- Les bons perdent 1 PV par round
- Les neutres perdent 1 PV par tour
- Les mauvais regagnent 1 PV par tour
- Les mort-vivants regagnent 1 PV par round

A. Pièce remplie de squelettes

Ils n'attaquent que si les joueurs essaie de s'approcher du brasier. Il en a 6 en tout dont un qui est équipé de deux bracelets (d'une valeur marchande de 100 po) et d'un collier de strangulation.

Le brasier est très dangereux. Quand de la matière vivante touche la flamme, elle brûle pour 1d4 au touché, 2d4 le round suivant et 3d4 pendant 1d6 rounds.

- B. Une pièce avec un autel maudit : une idole en or de 5000 po se trouve posé dessus. Elle est maudite, et toute personne qui s'en empare subit un pénalité de -4 à tous ses jets de sauvegarde et de touché.
- C. Salle de torture : rien à voir sinon un cadavre mutilé.
- D. Un autel sur lequel est enchâssé une idole de platine d'une valeur de 2500 po : clic sur l'œil droit lance un sort polymorph other en singe (JP pour garder sa mémoire). Il reste trois sorts dans l'idole.

3.3.12 Salle d'accès au temple

Cette salle est entièrement remplie de toile d'araignée. Il s'en trouve d'ailleurs quelques unes à l'intérieur. Elles attaqueront dès que les joueurs sont entré dans la pièce.

Spider



Spiders are aggressive predators, dwelling both above and below ground. Most listed here are poisonous and bite prey first, because unconscious victims are easier to carry to a lair.

Spiders have eight legs and eight eyes. They usually fit into two categories: web-spinners, which have bulbous abdomens and thin, sleek legs; and hunting spiders, which have smaller bodies, larger heads and fangs, and hairy bodies and legs.

Giant Spider

Most giant spiders are simply much bigger versions of the web-spinning large spiders. Their poison is Type F, which causes immediate death if the victim fails the saving throw.

The **flying spider**, sometimes just called a hunting spider, is a giant, winged, hunting spider. They are sometimes trained as guard animals, especially by the drow. They are 10 feet in diameter and have 3+3 Hit Dice. Its normal movement rate is 9, and its great gossamer wings allow it to fly at the same rate (MC: D). These spiders can also leap up to 70 feet, and fall any distance without harm upon landing, as long as they use their wings. Hunting spiders have Type A poison, just as a large spider, with the same damage and saving throw adjustment.

	Giant
CLIMATE/TERRAIN:	Any non-arctic land
FREQUENCY:	Uncommon
ORGANIZATION:	Nest
ACTIVITY CYCLE:	Any
DIET:	Carnivore
INTELLIGENCE:	Low (5-7)
TREASURE:	C
ALIGNMENT:	Chaotic evil
NO. APPEARING:	1-8
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	3, Wb 12
HIT DICE:	3+3 or 4+4
THAC0:	4+4 HD: 15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1-8
SPECIAL ATTACKS:	See below
SPECIAL DEFENSES:	Nil
MAGIC RESISTANCE:	Nil
SIZE:	L (8'-12' diameter)
MORALE:	Elite (13)
XP VALUE:	4+4 HD: 650

The **giant trapdoor spider** is a hunting spider which builds tunnels and surprises prey like a huge spider; it is brown or golden, with red strips around its legs. On a successful attack roll, the spider can grab a victim and attempt to drag it into its lair. A victim can get free by making a successful Strength check, with a -2 penalty, or be freed by companions, if their Strength totals 20 or more. The victim can make no attacks.

A giant trapdoor spider has 4+4 Hit Dice and causes 2d4 damage per bite. Its poison causes an additional 1d6 points of damage if the victim fails a saving throw vs. poison. Though it does not build webs, it can travel through webs of other spiders, and it can shoot web strands up to 3 feet. The web strands require normal attack rolls to hit; they cause no damage, but entangle a victim for 1d4 rounds.

The **steeder** is a giant hunting spider with tarantula markings, 4+4 Hit Dice, and a movement rate of 12. It does not spin webs and cannot move in them, but its feet exude a sticky substance which allows it to cling to precarious surfaces, even if only one foot is touching the surface. The steeder also uses the secretions (50% of the time) to cling to prey; this requires an attack roll from the steeder, against AC 10 for the victim, adjusted only for magic and Dexterity. A victim can escape by making a successful Strength or Dexterity roll with a -10 penalty. While held, the victim suffers a -2 penalty to attack and damage rolls and is automatically bitten once per round.

3.3.13 Porte d'accès au temple

Sur la porte se trouve gravé une boucle de chacal qui contient 3 serrures à forcer afin de parvenir à l'autel principal. Les serrures nécessitent 2 sorts d'ouvertures ou un bon voleur qui peut les crocheter.

3.3.14 Temple de Seth

Dans cette pièce ne se trouve qu'un puit et une statue : le puit mène directement en enfer (une **porte dimensionnel mène tout droit sur le premier plan du Pandemonium**), dans le royaume de Seth, la statue est une représentation de Seth. Elle attendra que 3 joueurs soient entrés dedans avant de refermer la porte et invoquera des monstres qui monteront des enfers. La seule manière d'arrêter les summon est d'ôter les gemmes qui font office d'yeux à la statue. Elles valent **chacune 10.000 po**. Elles se mettront à briller dès que la porte se fermera.

Les monstres invoqués combattront à mort et essaieront d'attirer les joueurs au bord du puit pour les faire basculer dedans. Les monstres seront invoqués dans cette ordre à chaque round.

3.3.15 Chambre des tapisseries

Rien de spécial. Passage secret détectable par le courant d'air frais. Il mène aux escaliers

3.3.16 Escaliers interdits

Ces escaliers mènent à la librairie de Martek. Celui-ci attendra les joueurs en bas des marches en leur jetant des sorts en travers de la gueule. Il veut attirer vers lui les guerriers

pour les faire tomber **dans la trappe**. Elle est remplie **de gaz qui emplira l'escalier vers le haut en 1 round (ou 1-10 dommages et aveuglé pendant 1-4 rounds)**.

Dans la trappe il y a **12 squelettes** qui attendent leur prochain copain de jeu. Ils attaqueront le premier qui tombe dedans. De plus, le fond de la pièce est un sable mouvant qui engloutira les joueurs en 5 rounds de combats, ou 15 rounds calmes.

Quand il voit qu'il a perdu, Martek met le feu a sa bibliothèque (qui ne contient pas grand chose pour lui) et disparaît.

3.3.17 La librairie de Martek

La pièce renferme une petite bibliothèque garnie de livres intéressants pour les joueurs. Un coffre en os est également visible dans la pièce. Il contient deux trois babioles .

3.4 TEMPLE DE SET – CONCLUSION

Martek s'est barré et il faut maintenant au joueur revenir au point de départ, afin de traquer Martek dans la grande pyramide. Il est possible aux joueurs de revenir par voie fluviale, ou bien s'ils sont trop insoucians, le Tefnut viendra les chercher pour les ramener à la pyramide.

Il viendra les chercher de toute façon, car Martek s'est téléporté vers l'entrée de la pyramide et est près à entrer.

4 LA PYRAMIDE

4.1 LA PYRAMIDE - LE CONTEXTE

L'arrivée des joueurs se fait au moment où Pharaon se trouve devant la porte d'entrée et l'ouvre avec un sort particulier connu de lui seul. La porte étant ouverte, il se précipite dans la pyramide pour aller au plus court jusqu'au tombeau de Kheops.

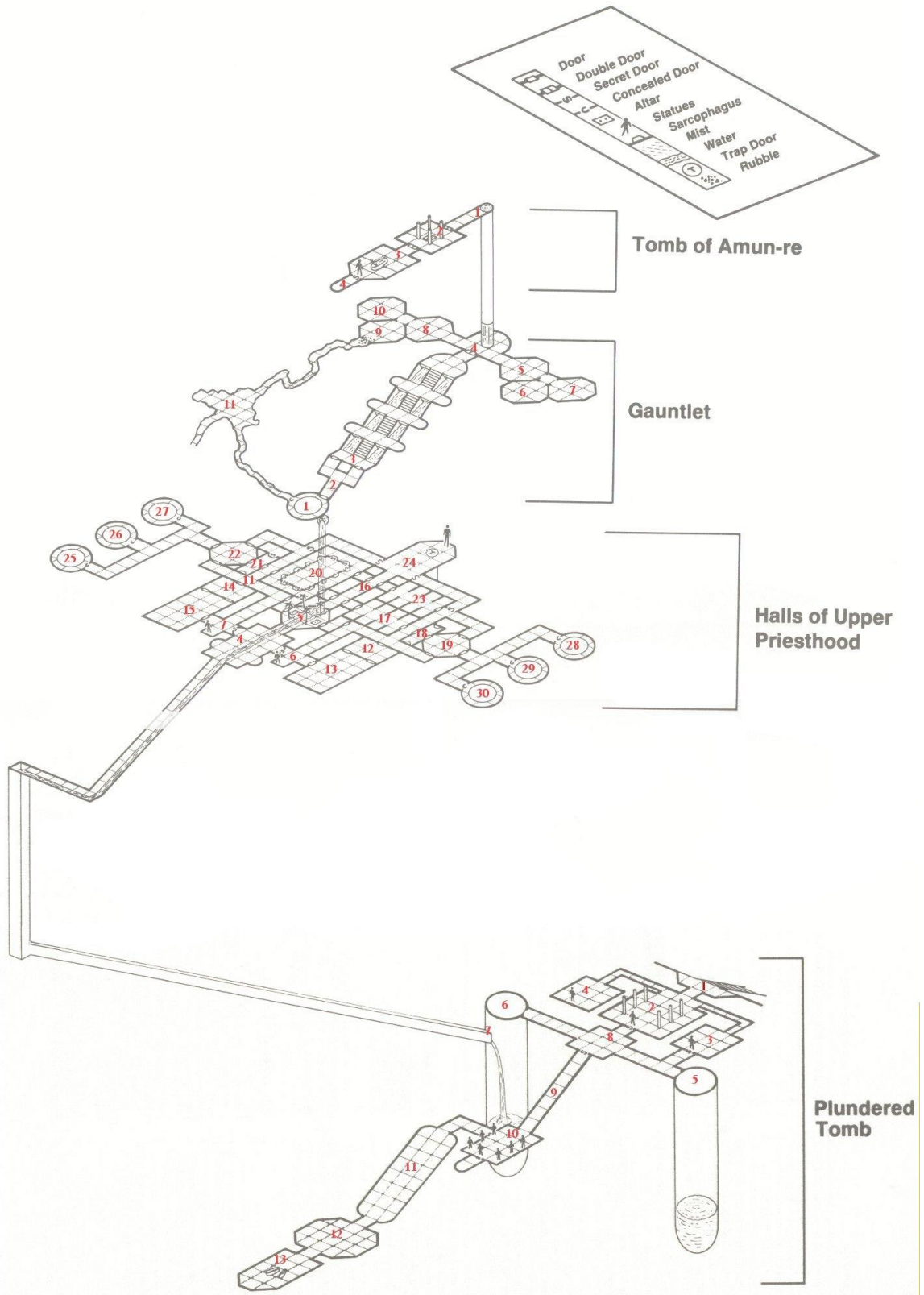
Martek s'est téléporté dans une salle supérieure dont il a eut la description. Mais il ne connaît pas le chemin le plus rapide. Aussi il doit aller le plus vite possible pour arriver au tombeau.

Il n'y arrivera pas de toute façon car Pharaon l'attendra dans la chambre mortuaire. Mais les joueurs pourront le retarder à chaque fois qu'ils rencontreront des minions de Martek.

Martek, en tout bon magicien qu'il est, disposera des pièges sur son chemin afin d'emmerder le plus possible les joueurs. Il animera entre autre un maximum de mort-vivants, ou invoquera des minions of Seth (1 fois / heure pour 1d4+2 minions)

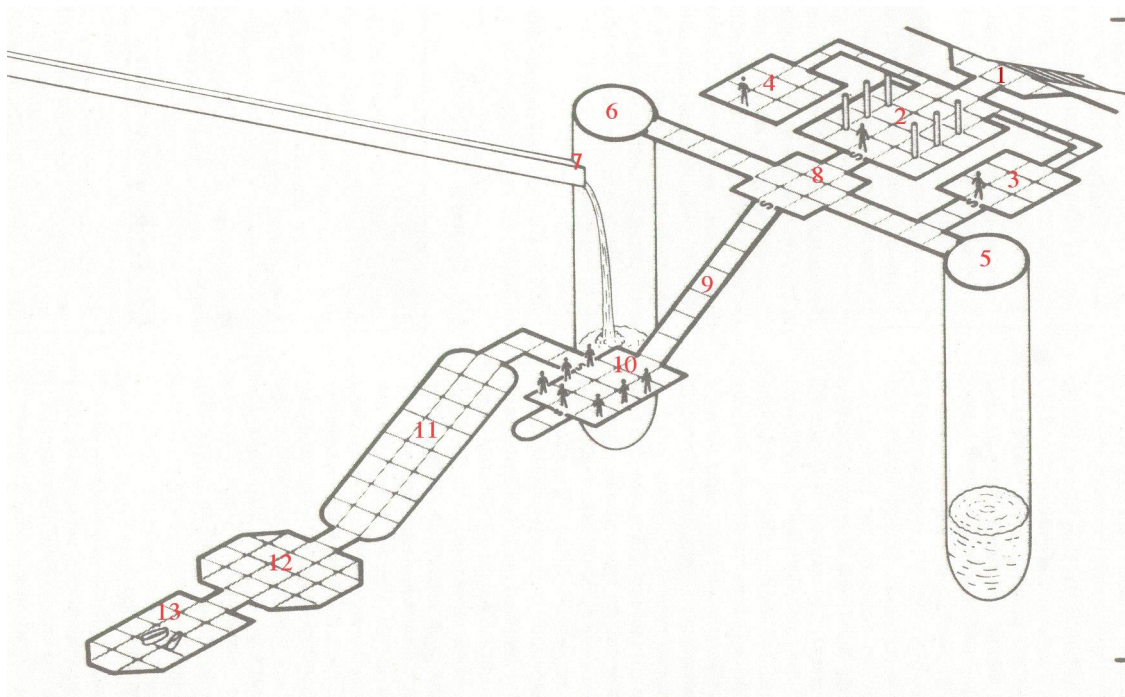
4.2 LA PYRAMIDE - LE PLAN

PYRAMID OVERVIEW



4.3 LA PYRAMIDE – LES EXPLICATIONS

4.3.1 La tombe



1.1 L'entrée de la tombe

Les marches montent sur 15 m sur l'arrière de la pyramide orientée vers le sud. Le soleil se reflète vivement sur la paroi de la pyramide. Au sommet des marches se trouve une plate forme d'accès à la pyramide. Elle s'enfonce de 3 mètre dans la pyramide. La pyramide est gardée par deux gardes armés qui ont été charmé par Martek. Ils défendront donc l'entrée de la pyramide jusqu'à la mort. Les joueurs auront **500 xp** de plus s'ils s'en rendent compte et sauvent la vie des gardes.

1.2 Le hall principal

Dans cette pièce sombre se trouve une statue du Pharaon Kheops, qui cache en fait un passage secret.

1.3 Salle de prière ouest

Rien de spécial sinon un passage secret.

1.4 Salle de prière est

Cette salle de prière renferme des prêtres en contemplation devant une statue de Pharaon. Un prêtre tient l'office et essaiera de discuter avec les joueurs. Il n'a pas vu passer Martek, et aidera les joueurs s'ils sont blessés.

Assistant Holy Iaseda : AC4 ; Prêtre 5 ; PV 25 ; #AT 1 ; D 1d8 ; spell in mind ;

Protection from evil, purify food ad drink, sanctuary, chant, hold person, silence 3 m, dispel magic.

Les prêtres ne connaissent pas les passages secrets des différentes salles.

1.5 Puit d'eau ouest

Une arche de 3m ouvre sur une pièce circulaire de 9m de diamètre, au centre de laquelle se trouve un puit de 40m rempli d'eau profond de 10m. Ce puit est magiquement relié avec celui se trouvant en 6./ Le niveau reste constant dans chaque puit malgré un remplissage constant du puit 6/.

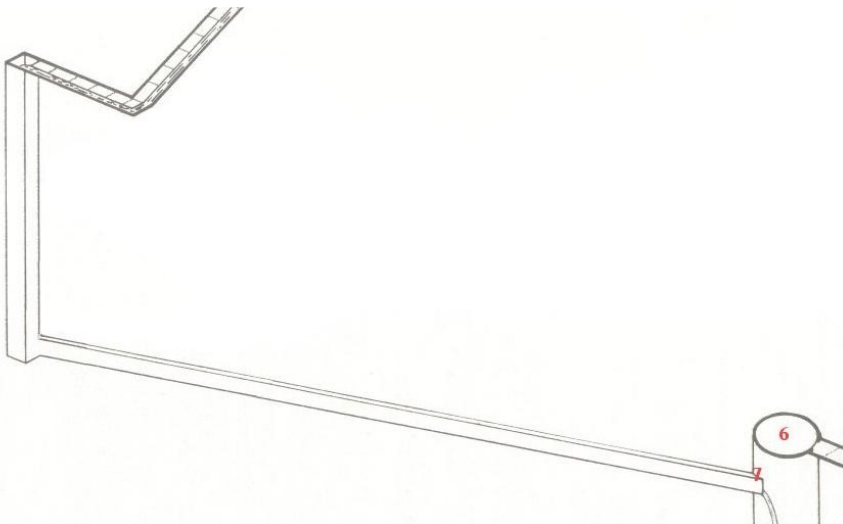
Boire de cette eau redonne 1d10 PV par jour.

1.6 Puit d'eau est

Une arche de 3m ouvre sur une pièce circulaire de 9m de diamètre, au centre de laquelle se trouve un puit de 40m rempli d'eau profond de 10m. Dans ce puit s'écoule de l'eau depuis un conduit qui mène directement au labyrinthe. L'ascension reste toutefois difficile.

1.7 Conduit vers le labyrinthe

Le conduit mène au labyrinthe sur près de 160 m. Il est impossible de monter par ce conduit sans user de moyens magiques. En essayant de monter « à pied », alors il faudra réussir un JP à -4 sous la dextérité tous les rounds. Rater le JP entraîne le Pc dans une chute dans le puit qui occasionne 2d6 dommages et le PC sera noyer à l'arrivée si un JP sous la constitution est raté, le débit de l'eau étant important.



1.8 Salle de prière

Rien sinon un passage secret derrière la statue menant vers le couloir.

1.9 Couloir

Ce couloir descend sur 21m et mène au temple principal.

1.10 Temple principal

Ce temple contient un autel et des statues de Pharaons. Deux des statues sont des passages secrets, l'un vers une cache secrètes d'or et d'objets sacrés (5000 po), l'autre menant à une tombe.

1.11 Grand hall

Ce hall de 24 m de long tombe en ruine et les murs se désagrègent.

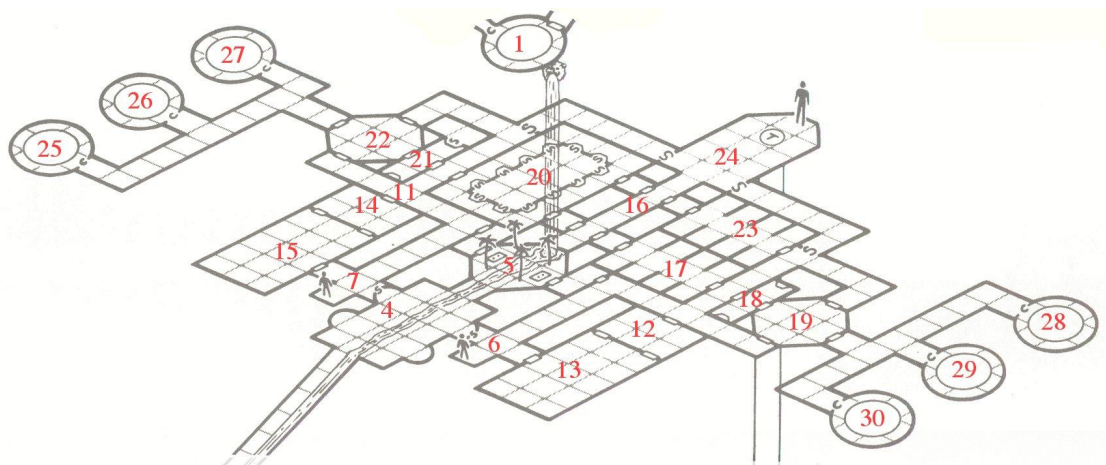
1.12 Salle au trésor

Cette salle ne contient rien d'autre qu'un coffre plein de pièces de cuivre (100000pc).

1.13 La tombe

Elle contient uniquement un sarcophage. Ce sarcophage contient une momie prête à bondir. Dès que le sarcophage est ouvert, la momie sort de sa tombe, une pierre énorme ferme l'accès à la pièce 11 depuis la 12. Le sable commence à remplir la tombe.

4.3.2 Hall supérieur



2.1 Chute d'eau

L'eau coule vite dans ce passage.

- 2.2 Chute d'eau
- 2.3 Chute d'eau
- 2.4 Hall du jardin

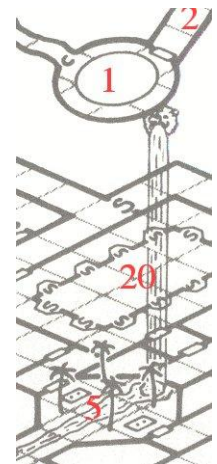
Cette pièce est traversée par le courant rapide de la rivière. Le dôme de la pièce éclaire celle-ci d'une lumière brillante permettant la croissance d'une végétation tropicale. De chaque côté du cours d'eau sont disposées deux énormes coupe de bronze camouflées dans la végétation et remplies de fruits.

Quand les joueurs approchent des coupes, les fruits se mettent à voler en se dirigeant vers les palmiers. Ils sont très difficiles à surprendre (-2 au dés) mais sont inoffensifs. Quand ils sont consommés, ils donnent **+2 en force et +1 en dextérité pendant 1 heure**. On peut en prendre plusieurs fois mais seulement efficace à une heure d'intervalle.

2.5 Dôme du vol – Niveau inférieur

Salle octogonale où se jette l'eau de la rivière par la gueule ouverte de la tête d'un lion. 4 palmiers de 10m de haut se tiennent près du centre. 2 autels en granit sur le côté Est et Ouest, ressemblant à une main droite et une main gauche. Un rebord sépare le dôme à mi hauteur du dôme.

Les palmiers portent des **grenades explosives** faisant chacune **2d8 dommages** dans un rayon de 3m. Toute personne passant à moins de 2m des palmiers provoque 20% de risque qu'une grenade tombe avec 95 % de chance qu'elle explose. Si les fruits sont cueillis il n'y a que 45% de risque qu'elles explosent. Pendant le transport, il y a 10% de chance qu'elles explosent sur un choc.



Sur les autels sont inscrits en hiéroglyphe des instructions pour mettre en marche le système anti gravité.

2.6 Corridor

Corridor de 25m de long au fond duquel se trouve une statue d'Osiris. Il y a également 1500pa

2.7 Corridor

Corridor de 25m de long au fond duquel se trouve une statue d'Osiris.

2.8 Vestibule

Rien de rien

2.9 Vestibule

Rien de rien

2.10 Couloir

Dans le couloir se trouve 500pp et deux wraiths.

2.11 Couloir

Rien de rien.

2.12 Cuisine

2.13 Penderie

2.14 Cuisine

Dans cette cuisine un nain mort gît sur une table avec un couteau de cuisine dans la poitrine.

2.15 Penderie

Dans cette penderie, si les joueurs regardent très attentivement, ils découvriront un petit éboulement qui peut leur permettre d'accéder au niveau supérieur par un conduit tout petit.

Si un joueur passe par ce conduit, il sera attaqué par des rats géants.

2.16 Marche de la vraie foi

Un long couloir débouchant sur la pièce 24 avec 4 portes sur chaque mur.

2.17 Quartier des clercs

Salle de 12m x 3m composée de 8 chambres de 3m x 3m.

2.18 Bureau des clercs

Deux sarcophages vides se font face dans cette pièce.

2.19 Quartier ouest du grand Prêtre

Salle octogonale dans laquelle se battent un paladin et 8 minions of set.

Elle acceptera de se joindre au groupe s'il n'y a personne de mauvais. Il ne lui reste que 28 PV sur 77. Elle a rencontrée le grand prêtre dans la salle du dôme. Elle a essayé de lui mettre un coup d'épée en travers de la gueule mais le prêtre a ri, a prononcé un mot et s'est ensuite élevé dans les airs.

2.20 Cimetière des prêtres

Une salle immense dans laquelle se trouve un gros bloc de pierre noire contre lequel sont disposés 12 sarcophages. Dans chacun d'eux se trouve une porte secrète menant à l'intérieur du bloc où vivent 8 goules.

2.21 Bureau des prêtres

Deux sarcophages. Une porte secrète menant à une pièce vide.

2.22 Quartier Est du grand prêtre

Une pièce où se trouve 3 wraith autour d'une épée. Il s'agit de [Bar-Ethel \(True Death\)](#), épée longue +1, +4 vs undead.

2.23 Bureau des prêtres

Rien sinon [2 potions de contrôle des mort-vivants \(wights\)](#)

2.24 Temple de prière

Une statue de Kheops repose au fond du temple. Juste devant se trouve une trappe qui descend direct dans le repaire des minotaures. 1-10 dommages de chute. Une gemme est incrustée dans la pierre, sur la tête de la statue. La gemme est en verre et vaut 1 pc. Si elle est retirée la statue se met à hurler jusqu'à ce qu'on lui ait fait minimum 50 dommages.

2.25 Dôme d'observation

2.26 Dôme d'observation

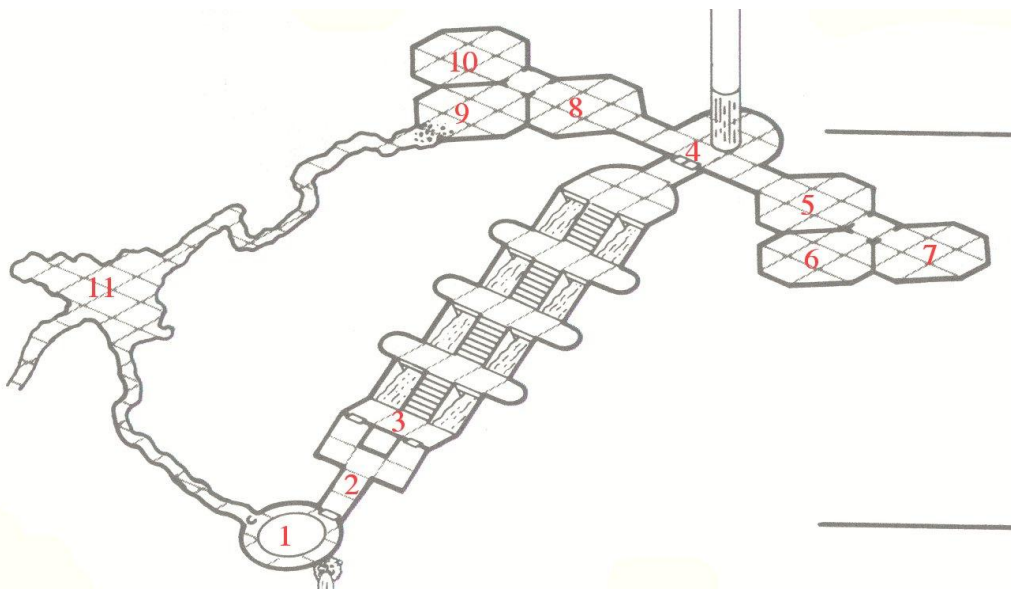
2.27 Dôme d'observation

2.28 Dôme d'observation

2.29 Dôme d'observation

2.30 Dôme d'observation

4.3.3 Niveau du gantelet



3.1 Dôme du vol

Le dôme est circulaire mais un rebord octogonal apparaît en guise de sol. Le haut du palmier apparaît à cet étage. Sous le rebord se trouve une tête de lion par laquelle l'eau de la rivière. En bas gronde la fontaine.

La façon la plus rapide de monter est l'utilisation du puit gravitationnel. Derrière la porte se trouve un gnôme avec une cuillère en bois. Cela fait des années qu'il est prisonnier ici, il aidera les joueurs à trouver la salle au trésor.

3.2 Corridor d'entrée

Un corridor de 15m x 5m se sépare pour donner sur 2 couloirs de 5m x 10m et sur 2 portes.

3.3 Grand Hall du Pharaon

Une salle de 50m x 5m qui monte en un escalier sur 50m. un escalier est aménagé au centre, donnant accès à chaque palier. De chaque côté coule de l'eau en un torrent incessant. Au fond de la salle se trouve un gigantesque point. Ceci est le seul et dernier passage pour accéder à la vraie tombe.

La main comprend tout ce que dit les joueurs quelque soit la langue.

L'escalier

1^{ère} marche ; en franchissant cette marche, 5 minions of Seth sortiront des alcôves pour attaquer les joueurs.

2^{ème} marche ; un mur de feu apparaît quand les joueurs franchissent les marches. C'est une illusion.

3^{ème} marche ; Miroir miroir, les joueurs auront à faire à leur double, en plus simple.

4^{ème} marche ; Martek attendra les joueurs sur le dernier palier avec le poing.

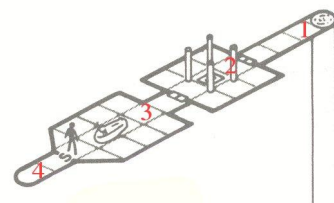
La main se battra contre les joueurs pendant que Martek invoquera d'autres minions of set.

Le combat fera rage mais Martek ne lancera pas d'autre sort. Si la victoire semble s'éloigner il lancera des sorts offensifs.

Pharaon interviendra en venant de la pièce du pilier. Il entamera un combat avec Martek qu'il gagnera. Cela mettra fin à la trahison envers Râ.

3.4 Pilier

Salle de 15m x 5m au centre de laquelle se trouve le pilier. La salle tremble sous le tumulte de l'eau. Le pilier mène directement au dernier niveau, la tombe de Kheops.



Mais les joueurs n'ont pas à y aller et Pharaon y veillera personnellement.

4.4 LA PYRAMIDE – LA CONCLUSION

Pharaon remerciera personnellement les joueurs pour avoir sauver la tombe de son ancêtre et mené à bien la mission. Il le donnera à chacun un objet adapté à leur besoin.