

# La tombe perdue de Martek



# 1 Chapitre 13 : Skysea / Medinat Muskawoon Background

Pour entamer cette aventure, Gurney pourra trouver des renseignements de diverses manières (bibliothèque, le Vizir, ses connaissances légendaires, l'aide secrète de Rudra) sur Martek. La principale information sera le nom d'une ville : Medinat Muskawoon, Cursed City of Stone. La localisation sera assez précise pour être placé sur une carte.

- Rencontre avec le Khalife qui donnera le nom de Martek, possesseur de l'arc,
  - o L'objet se trouve à Al-Akbar en la possession de l'intendant du Khalife.
    - En fait , l'intendant du Khalife ne l'a plus en sa possession depuis longtemps, il l'a cédé il y a environ 600 ans à un certain Martek.
    - Il se trouve enfouie dans le tombeau de Martek.

Les joueurs devraient y trouver une pierre sans laquelle ils ne trouveront pas la tombe de Martek.

## 1.1 Voyage vers Medinat Muskawoon, Cursed City of Stone

Prévoir une petite escarmouche pour chauffer les dés.

## 1.2 Medinat Muskawoon, Cursed City of Stone

Cette ville se situe le long des collines bordant la rivière d'Athis. Nombre de petits canaux partent entre les collines contournant les 5 collines sur lesquelles reposent la ville, combinés pour former un petit lac appelé Me'at Halwa. Le lac se vide dans la rivière Athis pour aller ensuite se jeter dans la mer. Une large avenue de calcaire, montant des profondeurs, coupe à travers la vallée depuis le nord, terminant dans le square de la ville. C'est cette avancée de roche, parfois large d'un mile, souvent pas plus de quelques yards qui donne naissance à la ville. Elle fut pratique pour amener les marchands jusqu'au lac, puis ensuite, la rivière Athis était commode pour aller à Pazar ou à Phoenix.

C'était un endroit idéal que les voyageurs, venant des régions de Goldenflow, Senkhrum, Zindalankh, Ustann et Phannashul, en firent un havre de vie et de marchandage. De là, partait les biens qui étaient achetés par les villes et les villages bordant l'Athis.

Après des siècles de prospérité, Medinat crût à partir d'un petit groupe de maisons jusqu'à une métropole multiculturelle. Une multitude de langages y étaient parlés. Dans les rues on pouvaient voire les teintes sombres venues de Unther, les vêtements éblouissants des Uthermost de l'Est et les guerriers revêtus d'acier de la alors primitive Terre de la Mer Intérieur. Chacun dévisageait l'autre avec stupeur, et chacun allait en paix et en prospérité. Jusqu'à la malédiction.

Quand Amun-Re mourut, la rivière bienfaitrice Athis cessa de couler. Sans cette eau pour fertiliser la vallée et maintenir le niveau d'eau constant de la nappe souterraine, les petits fleuves furent insuffisants pour maintenir le lac rempli. Bientôt il se vida et disparut. Après cela, Medinat resta un moment, regardant l'eau bienfaitrice lentement disparaître.

Après la perte de la rivière Athis, le commerce à travers le désert en expansion devint troublé, puis ardu, puis impossible. Les habitants de Medinat retournèrent dans leurs pays natals. Ceux qui partirent les premiers emportèrent leurs biens et propriétés. Ceux qui choisirent de rester, en espérant une résurrection de la ville, furent confrontés au problème de la mort du commerce. Ils achetaient à prix d'or aux rares caravanes qui passaient encore par ici.

Le prix du passage devint exorbitant. Les hommes au regard acéré pour le profit virent que le désespoir de Medinat était source de profit. Arrivant à Medinat, ils auraient voulu vendre aux enchères la place disponible pour le prochain départ. Les gens désespérant de partir auraient données n'importe quoi et les caravaniers auraient été rendu riche grâce aux habitants. Comme le

nombre de gens riche diminuait, alors le nombre de profiteurs en fit autant. La population restante devint forcené. Dès qu'une caravane arrivait à la ville, la foule enragé se rassemblait pour implorer d'obtenir les places disponibles.

A la dernière occasion, la foule était tellement folle qu'un accident éclata dans le square. Les gens furent piétinés par la foule en délire. Les caravaniers furent démembrés et les animaux tués sur place. La foule bût le sang des animaux tombés et pour certains, ils furent leurs salut.

Bientôt ceux qui survécurent aux massacres eurent des raisons d'envier les morts. Plus aucune caravane ne vint à Medinat. La population, ravagée par la chaleur, la soir et la faim, laissée tombée par les dieux dont ils avaient profanés les temples, périt. Medinat sombra sous le sable et seul quelques monuments furent balayés par les tempêtes de sable.

Mais des trésors sont restés là-bas, selon la légende. Il y a quelques siècles, un groupe de chercheurs de trésor partirent las bas, mais peut revinrent. Ceux qui revinrent parlèrent de fantômes et de mort vivant hantant la ville et ses rues. Ils ont racontés comment leurs camarades furent drainés de leur sang. Ils parlèrent d'un mal innommable et sans visage. Ils décrivirent les horreurs qui planaient sur la ville comme la mort. Alors la ville fut nommée : Cursed City of Stone.

### 1.3 The Creation of Skysea

Il y avait 500 ans que personne n'avait foulé les ruines de Medinat. En ces temps, l'effrit Khalitarius prit résidence ici, attirant à lui ses servants et les utilisant pour terroriser les populations avoisinantes. C'est en cet endroit que Martek choisit de le traqué lui et son armée appelée Malatah.

La confrontation qui s'ensuivit est encore relaté dans les légendes, venant directement du chef des caravaniers qui amena Martek jusque-là. La caravane franchit la plaine du peuple Dust depuis Zindalankh sans encombre. La route de pierre était toujours là ainsi que le petit groupe de collines localisant Medinat. Alors la caravane se prépara à la rencontre. C'est à ce moment-là que se produire d'étrange évènement.

Des membres de l'expédition rapportèrent avoir eu des visions de la cité comme elle fut, la nuit. Au début, ceci fut considéré comme de simple rêve, engendré par la légendes et les histoires s'y rapportant. Ceux qui en parlèrent furent métrisé et gardèrent le silence. Pour un temps, cela pris fin, mais cela repris et ils furent exclut de l'expédition. Alors, un matin, ils trouvèrent le premier corps.

Le cadavre était tellement déshydraté qu'il fut pris pour un ancien résident de Medinat momifié par le désert ou pour quelque marchand perdu dans la région, mais des recherches ultérieures montrèrent qu'il s'agissait en fait d'un des gardes de nuit. Il ne portait pas de marque de violence ou de strangulation. Il fut apparent qu'il avait été vidé de tout son sang. La peau était dure et sèche et quand le corps fut déplacé, il se brisa. Les lèvres s'ouvrirent en un rire macabre et les yeux sortirent de leurs orbitent.

Pendant les deux nuits qui suivirent, l'évènement se répéta, l'œuvre de Malatah selon Martek. Chaque matin on découvrait un nouveau corps et un appel confirmait qu'il s'agissait d'un garde. Une panique, profonde, sourde, s'empara de l'expédition comme Martek finissait ses préparatifs finaux.

La nuit, la totalité des survivants restait autour de sa tente, incapable de dormir. Un matin, les chameaux furent trouvés morts. Le matin suivant l'eau fut trouvé répandue sur le sol. L'eau restant fut portée à tente de Martek. Personne ne dort. A la fin, Martek fut prêt à affronter l'effrit en un combat magique et singulier.

Martek créa un cercle de feu pour se protéger du Malatah en attendant l'arrivée de l'effrit. Ensuite un combat s'engagea entre les membres de l'expédition et la Malatah. Beaucoup moururent pendant ce combat. L'effrit n'avait pas perdu de vue Martek une seule seconde. Alors, quand tout était perdu, Martek invoqua le feu de Râ, d'Apollon et de Heimdal sur Khalitarius. Tout se mit alors à brûler autour d'eux et sur des miles de large. Le feu brûla pendant 20 ans. Quand cela s'arrêta, le sable était devenu vert, et seul la réverbération du soleil témoigna de ce qu'il advint.

#### 1.4 The Star of Melos-Pelar



La gemme est de la taille d'un poing, une améthyste d'un pourpre profond en forme d'œuf. Elle a le pouvoir de localiser la citadelle de Martek.

Dans la préparation d'un éventuel retour de Khalitarius et du plan ultime pour le bannir à jamais des Royaumes Oubliés, Martek choisit les ruines de Medinat Muskawoon comme la dernière gemme capable de montrer le chemin jusqu'à sa tombe. Juste après avoir placé les autres gemmes aux endroits où une bande de héros pourrait les trouver, il plaça Melo-Pelar dans les ruines de la cité maudite.

Il choisit le temple de Râ comme endroit et la protégea avec de puissants gardiens de la légende des dieux. Râ est le chef du panthéon Egyptien et était considéré comme créateur de l'univers. La légende dit que, dans les temps anciens, il trouva que les hommes complotaient contre lui, alors il invoqua les yeux de Hathor pour massacrer l'humanité. Finalement apaisé, il décida de quitter la terre. Depuis ce temps, son voyage en bateau à travers le ciel gouverne le mouvement et la vie des hommes.

Martek a fait en sorte que les piliers qui sont devant l'entrée du temple soient gardés par les yeux de Râ ; exactement de la même manière dont ceux qui complotèrent contre Râ furent détruit, il adviendra la même chose à ceux qui viendront s'enquérir de la gemme de Martek, détruit par les yeux de Hathor ciseler dans les piliers.

A l'intérieur de la cour, Martek plaça des serpents poissonneux ; comme les serpents qui sont les ennemis de Râ, se jetèrent sur ces adeptes, ainsi feront les serpents à ceux qui entreront. Martek équipa le chapiteau lotus des piliers qui supportent la façade intérieure d'un gaz magique ; comme le parfum du lotus s'épanouit, lequel Râ répandit au départ par inadvertance, ainsi le gaz sera libéré par les piliers et tous ceux qui passeront entre ces piliers oublieront pourquoi ils sont venus.

La dernière barrière que Martek érigea est un vide sans fond ; Râ et Isis fuirent dans un marais pour fuir le courroux de Set après que ce dieu eut assassiné Osiris, et cette trappe téléporte ceux qui y tombe à cet endroit.

Martek utilisa alors ses prouesses magiques pour prévenir le délabrement des bâtiments et temples principaux à travers la cité en ruines. Dans chacun de ces endroits, il plaça des clefs pour défaire les gardiens du temple de Râ.

A la chapelle de **Balder**, il plaça des marques capables de charmer les yeux de Râ à l'entrée du temple. Dans le temple de **Prométhée**, il enchanta un brasier capable de fournir le feu qui détruirait les serpents dans la cour intérieur. Dans le temple **d'Horus**, il plaça des gemmes magiques aux endroits des yeux du dieu. Il enchanta les gemmes pour celui qui voudrait demandé l'aide de ce dieu. Les gemmes donnent la possibilité de voler rapidement à travers le gaz.

Dans plusieurs autres lieux, il altéra des objets pour que ceux-ci s'emboitent afin de franchir le vide. Il en créa 14 en tout, représentant étapes pendant lesquelles Set tua Osiris. Comme Isis fut seulement capable d'en découvrir 13, Martek enchantait les objets de telle façon que quand ils sont assemblés, un d'entre eux disparaissent.

Finalement, Martek érigea un obélisque et les trois Pierre Oracle qui bordent la Skysea. Il enchantait l'obélisque pour que celui-ci émette une musique très claire dès que quelqu'un aurait pris la gemme au temple de Râ. Il posa des enchantements donnant des indications précises au porteur de la gemme qui lui permettra de trouver la citadelle de Martek.

Placer la gemme Melos-Pelar sur l'emplacement prévu sur la base de l'obélisque le fera rougir légèrement. Ensuite, la gemme brillera plus fort quand le porteur pointera la gemme entre lui et les Piliers.

### 1.5 Voyage jusqu'à la Skysea

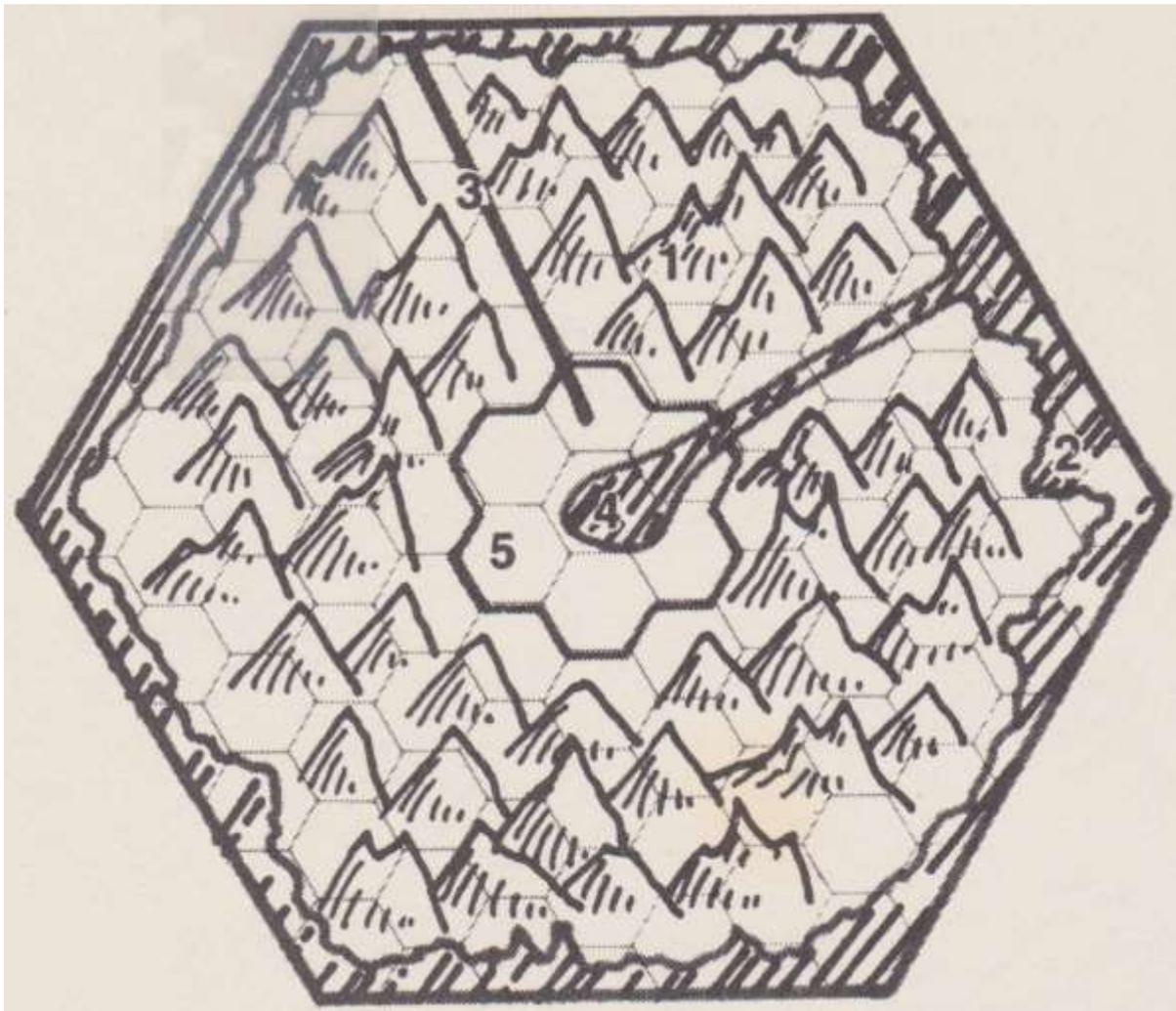
Si les joueurs se rendent à la Skysea par la route, ils feront la rencontre de scorpions géants ou de requins des sables, ou des deux. Il est fort à parier qu'ils se rendront plus rapidement sur place, donc cette rencontre pourra prendre place au bord de la Skysea.

---

*Scorpions géants*  
*Requins des sables*

---

## 1.6 Skysea



L'arrivée à proximité de la rivière de glace aveugle les joueurs.

La principale et la plus simple manière de se rendre à la cité maudite est de prendre les cloudskatters. Le voyage est facile malgré les rencontres.

### 1.6.1 Rencontre sur la skysea

Une seule rencontre prévues sur la skysea sera une attaque de pirates.

---

*Pirates*

---

### 1.6.2 L'approche de la skysea : [1]

Le sol semble aller jusqu'au ciel. De droite à gauche, une fine bordure de sable se forme comme le monde se perd à l'horizon, suspendu dans le ciel du désert.

Seul un examen attentif révèle la vraie nature. Une mer immense reflète les dunes en bordure, et le ciel et les nuages se confondant. Aucune autre bordure ne peut se distinguer, seulement le ciel et les nuages à pertes de vue.

En se rapprochant du bord, l'air devient de plus en plus sec et si brûlant qu'il devient impossible de respirer. A une grande distance au nord, les joueurs peuvent distinguer une île sombre qui semble flotter dans l'air.

### 1.6.3 Patin à ciel : [2]

Une plateforme métallique étrange, à moitié dans le sable et à moitié sur le lac, un patin au-dedans, un autre au dehors. C'est un « Cloudskate », le bateau de légende. Il peut être utilisé pour naviguer sur la Skysea durant le jour et la nuit, puisque la voile tissée de bronze transforme la chaleur du soleil en mouvement. La coque du cloudskate absorbe la chaleur réverbérée pour la transformer en énergie de force magique. Ceci soulève le bateau de la glace, et les patins touchent alors à peine la glace en avançant sur la surface. Les lames et le gouvernail sont reliés à des diamants pour pouvoir des diriger sur la glace.

Cela prend 3d6 tours pour mettre le cloudskate sur la mer. De jour, l'air sur le bateau est très chaud mais il est respirable, dès le moment que l'on reste sur le bateau. Le voyage se fait à 1 mile par heure la nuit, 2miles par heure à l'aube et au crépuscule, et à 4 miles par heure le jour.

### 1.6.4 Surface de la skysea : [3]

La surface de la mer est parfaitement plate du fait du vent. Le verre fait en moyenne 3m de profondeur et est très dur. Le feu frappe le verre mais ne lui fait pas de dommage. La surface est très réfléchissante. La chaleur est extrême à raz la surface.

Tout mouvement sur la surface se fait à moitié sauf si on peut éviter de glisser. A cause de la chaleur extrême, pour chaque portion de 3 m du bord, les joueurs prennent 1 dommage par round, jusqu'à un maximum de 10 dommages par rounds.

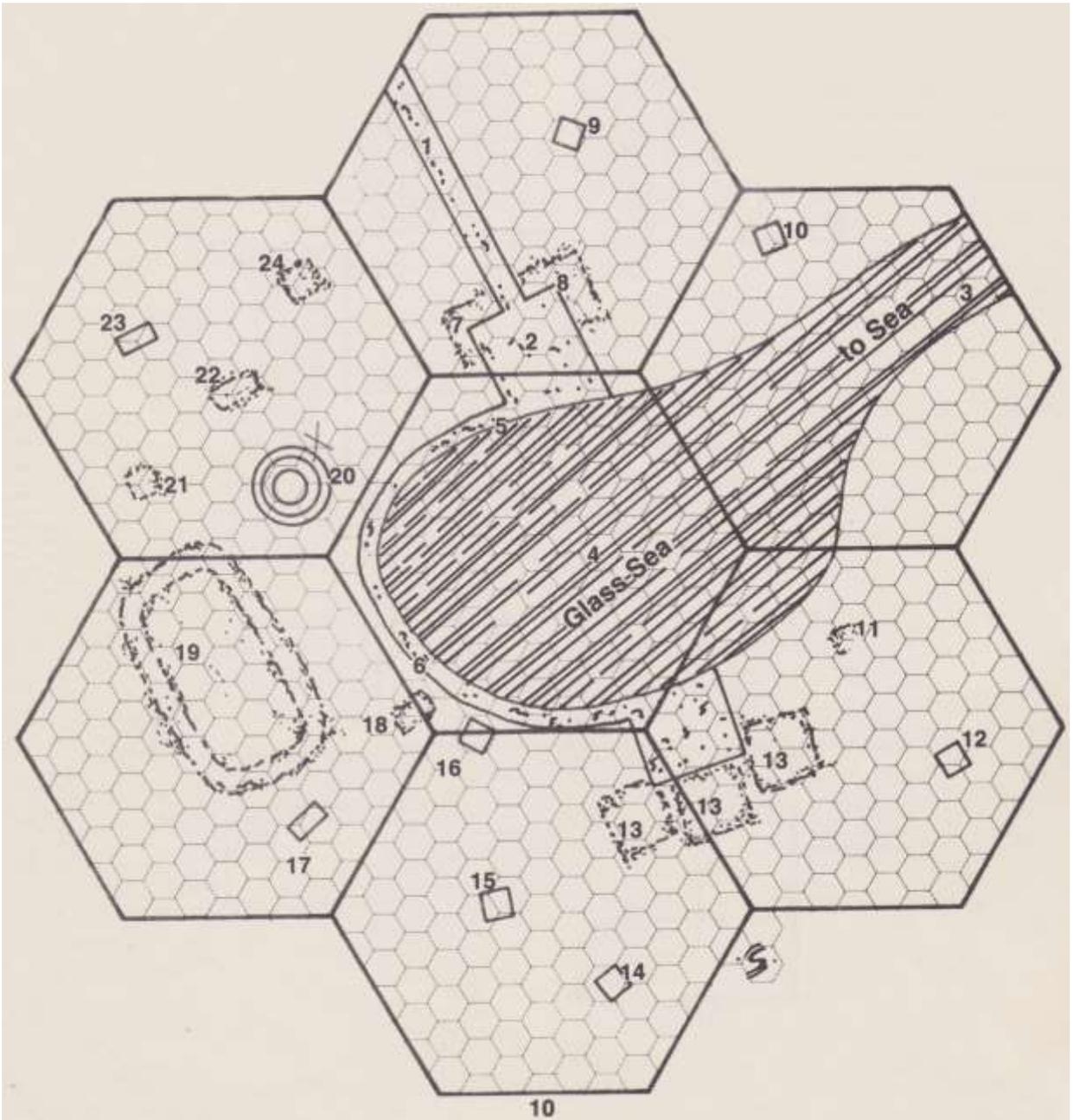
### 1.6.5 Point chaud : [4]

Pendant que les joueurs sont sur le verre, il peut arriver que certains endroits soient frappés plus violemment par le soleil. La chaleur est tellement intense que les joueurs subissent des dommages de brûlures. Il y a 10% par heure que les joueurs traversent ces zones. Traverser une telle zone prend 1d4 rounds et fait 2d20 dommages par round.

### 1.6.6 L'île maudite : [5]

Voire le chapitre suivant.

## 1.7 Cursed Isle



Les joueurs peuvent s'y rendre par le bord de la mer vers les collines ou par le lac intérieur. Il y a peu de chance qu'ils soient emmenés par les pirates.

### 1.7.1 Les collines [1]

Les joueurs peuvent essayer de passer par les collines pour rejoindre la cité. Sauf si les joueurs essaient de rejoindre l'avenue de calcaire, le passage des collines est long et ardu.

Après avoir quitté la bordure, il est préférable de s'encorder pour pouvoir passer les endroits les plus difficiles. Pour chaque tour de mouvement, les joueurs doivent faire un JP sous la dext ou ils tombent. Modifier le JP de +1 pour chaque 20kg d'équipement porté. Pour le chute : 1d6 dommages.

Si les joueurs ne sont pas encordés et qu'un 6 sort, relancer tant qu'un 6 sort jusqu'à ce que les joueurs soient morts.

### 1.7.2 La bordure [2]

Les mouvements sont difficiles à travers la bordure de roche. Des roches branlants et perfides, demandent un maximum d'attention.

Pour chaque tour de mouvement les joueurs doivent effectuer un jet sous la dext à modifier de +1 pour chaque 20kg porté. Si je jet rate, lancer 1d6 dommages. Si un 6 sorts le joueur glisse sans aucun contrôle et se heurte à des rochers et du verre dans sa chute.

Si les joueurs passent par la bordure, ils auront affaire à un groupe de géants

---

### *Les Pirates*

---

### 1.7.3 L'avenue de pierre [3]

Le passage de pierre complètement blanc n'est visible que du côté nord-ouest de l'île. Il est d'un blanc brillant, qui ressort énormément par rapport aux rochers sombres.

Si les joueurs se protègent les yeux, ils pourront avancer sans aucune pénalité, mais ne peuvent pas voir à plus de 3 mètres devant eux. S'ils essaient de voir au-delà, ils prennent 1d6 dmgs et 1d6r d'éblouissement par point de dommages. Arrivé à 2 miles de la cité, la réflexion se dissipe révélant l'obélisque dans le square.

### 1.7.4 La passe [4]

Ce passage ne peut être vu que par le nord de l'île. La grande réflexion du verre est une flèche guidant à travers les pics montagneux.

Si les joueurs sont en skate, lire le passage suivant :

<p>Comme le skate fonce sur la glace, opérant un cercle par le nord de l'île, une aiguille brillante de verre semble s'introduire au cœur des montagnes sombres. La tête de l'aiguille va droit au sud, une ouverture entre les rochers déchirés qui s'élèvent abruptement depuis le bord. C'est assez large pour faire passer le skate.</p>
--

### 1.7.5 La cité maudite [5]

<p>Au centre du bassin entouré des montagnes repose un lac de verre, une langue de verre étroite passant au travers des montagnes au nord-est. La bordure est pavée de pierre blanche qui vont jusqu'à 2 endroits, 1 au nord, l'autre au sud. Au centre de la place nord, se détachant des rochers accidentés, un obélisque de pierre grise s'élève abruptement. Une route de pavé blanc passe par le nord-ouest, rejoignant une avenue qui coupe à travers les montagnes heurtées comme une ancienne cicatrice.</p>
--

<p>Autour de l'obélisque, s'étendant du bord jusqu'au pied de la montagne, les ruines de construction reposant éparpillées. Bordant immédiatement les deux squares et l'esplanade pavé le long du bord, reposent des constructions monumentales, leurs murs brisés ou écroulés, maintenant devenus de simple pile de briques pourris et de pierres usées. A l'est reposent les ruines d'un hippodrome massif, ses joyeuses acclamations réduites à un silence de mort. Les autres bâtiments sont plus modestes, probablement des temples et des magasins. Un petit nombre ont encore leur toit et ont l'allure d'un abri éventuel.</p>
--

Les structures sont de deux types. Ceux détruites par le temps et le vent, et ceux semblant inaffectés par les éléments. Il est à penser qu'ils resteraient debout, dans l'attente d'un messager important.

## 1.8 Cursed City of Stone

La recherche de la 5<sup>ème</sup> gemme de Martek dans les ruines maudites requière de l'intelligence, de la réflexion et un peu de chance. Ils doivent déjà localiser l'emplacement de la gemme et la prendre. La légende inscrite sur la base de l'obélisque noire donnera la localisation du temple de Râ. Des gardiens ont été placés afin d'éviter que n'importe quel aventurier ne parvienne à la voler. Les yeux du pilier devraient suffire à décider les joueurs à décrypter les inscriptions de l'obélisque.

En plaçant cette gemme-ci, Martek savait que ceux qui viendraient ici auraient fait preuve de courage et auraient une grande puissance à leur portée. Aussi se contenta-t-il de ne piéger que la dernière gemme, les autres ayant leurs propres gardiens. Les joueurs doivent lire les inscriptions.

La mort de la ville, la malédiction et l'utilisation de puissante magie ont laissés la ville en ruines. Dû au fait que beaucoup de magie fut dépensée ici, la cité a tendance à absorber la magie portée ou utilisée par les joueurs. Aussi le maître peut restreindre l'utilisation intempestive de sort pour favoriser la réflexion et l'intelligence.

### 1.8.1 Rencontre dans la cité maudite

La cité est mortellement silencieuse. De jour, il n'y a pas de rencontre à craindre. La cité est maudite et aucun animal ne s'y approche. A la nuit tombée, les rencontres commencent : les joueurs seront au moins une fois ennuyés par une rencontre à définir.

---

*Une centaine de squelettes, quelques dizaines de zombies  
2 vampires*

---

### 1.8.2 L'avenue de pierre : [1]

Voire la description plus haut.

### 1.8.3 L'énigme de l'obélisque : [2]

Un obélisque couvert d'inscriptions se tient au centre du square nord. 7.5m de côté et près de 30m de haut, l'inscription qui repose sur les faces Est et Ouest est la suivante :
---

---

*Une dizaine de vargouille undead*

---

LA GEMME EST PROTEGEE DU SOLEIL PAR LE SOLEIL.  
QUATRE TESTS DEVREZ-VOUS PASSER AVANT QU'ELLE NE BRILLE A NOUVEAU.  
POUR TROUVER LE TRESOR VOUS DEVEZ TROUVER LE TRESOR.  
DES DIEUX CHERCHEZ LEURS CADEAUX.  
LA PROPRETE ET PROCHE DE LA DIETE.  
QUAND VOUS AUREZ LES LARMES D'UN AMI, LE CADEAU ENFLAMME ET LES AILES DU FAUCON,  
VOUS APPORTEREZ LES 14 MAILLONS D'OR POUR FRANCHIR LE MARAIS.  
ALORS SEULEMENT LES MORTELS POURRONT ENTENDRE LE CARILLON ET ALORS LA GEMME  
ILLUMINERA LA VOIE.

Sur les faces Sud et Nord repose une autre inscription :

AU MOMENT DONNE, L'HOMME DEVRA S'ACQUITTER DE SON IGNORANCE ET, ATTEIGNANT LA GEMME, LES OFFRIR AVEC SAGESSE

Un emplacement est prévu pour la gemme sous ces instructions. Une fois que la gemme Melo-Pelar est obtenue du Temple de Râ, l'obélisque carillonne et les inscriptions des faces nord et sud se mettent à briller jusqu'à ce que la gemme soit placée dans son logement.

Alors le carillon stoppe et une voix profonde s'élève de l'obélisque :

LA SPHERE DE PUISSANCE EST RETROUVEE :

CECI EST LE DECRET DE LA DESTINEE.

RUINE ET MORT SANS REPIT :

CECI EST L'ANCIENNE PROPHETIE.

ALLEZ A SA TOMBE PUISSANTE

OU LE CIEL RENCONTRE L'HORIZON PUIS LE CIEL A NOUVEAU

LA BAS SONNENT LES NOTES, DISSIPÉ LES TENEBRES

ET APPORTE LA LUMIERE A NOUVEAU

La gemme se met alors à briller subitement et la voix continue.

LA GEMME DEVANT VOUS A LE POUVOIR DE TRACER LE CHEMIN JUSQU'À LA TOUR DE MARTEK, OU, S'IL Y RESTE DES SURVIVANTS RASSEMBLES, TOUS Y TROUVERONT LEUR PLUS BELLES HEURES.

La gemme se met alors à briller subitement et tombe au sol.

Quand la gemme est tenue dans les mains, elle ne brille pas. Si elle est pointée en direction de la tour de Martek, elle se met à briller intensément.

#### 1.8.4 L'aiguille et le lac de verre : [3-4]

Voire le chapitre précédent

#### 1.8.5 Pieux en bois : [5]

Tout autour du lac sont plantés des pieux en bois, certains très vieux, d'autres tous neufs.

#### 1.8.6 Les places et l'esplanade : [6]

Voire le chapitre précédent.

#### 1.8.7 Ruines : [7-8]

Les ruines du bâtiment du gouvernement (7) et le palais du pacha (8)

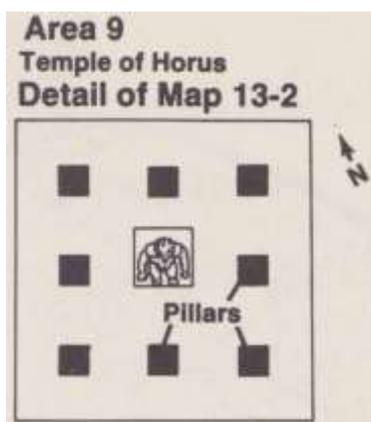
#### 1.8.8 Temple d'Horus : [9]

Des lueurs rouge-marron le jour (gris foncé la nuit), les piliers énormes d'un temple sont visibles. Les piliers de 15m mètres de haut forment une place autour d'une cour dans laquelle peut être entrevue la statue d'un homme géant assis dans une immense chaise. La statue à la tête d'un faucon et porte une double couronne. La statue est taillée dans un bloc de pierre rouge marron, d'une pièce avec la chaise. La tête et la couronne sont fait de pierre noir mat. Les yeux sont deux gemmes qui brillent dans la lumière. L'œil droit est un citrine jaune et l'œil gauche est une pierre de lune blanc lait.



La statue est celle d'Horus, et c'est un lieu de pèlerinage. Ses suivants sont nombreux et forts, puisque le faucon était commun dans la région. Les fidèles admiraient la force, la vigueur, la ruse et l'intelligence de cet animal et portait son symbole dans les batailles comme étendard. Il y avait beaucoup de fidèle pour penser qu'Horus était le plus vieux dieu de leur panthéon. Leur culte était si fort que dès qu'il voyait un faucon, un reliquaire était construit au même endroit. Les fidèles d'Horus souhaitaient acquérir les capacités du faucon, et la légende dit que des prières répétées et des offrandes fréquente donnait à l'homme l'habilité de voler.

Une détection de la magie révèle une grande magie sommeillant. Les gemmes donnent le pouvoir à celui qui les gardent devant ses yeux de voler. Il est possible de grimper sur la statue pour essayer d'enlever les gemmes car un espace réside entre la statue et les gemmes. Mais il s'avère impossible de retirer les yeux de la statue.

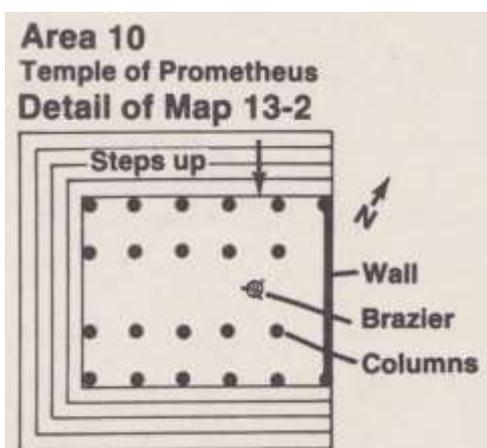


Par contre, si un joueur implore Horus par son nom de les aider à retrouver la gemme enfermée dans le temple de Râ, alors les 2 gemmes tomberont par terre et se briseront en autant de morceaux que de joueurs présents.

Quand les joueurs tiennent les fragments, il ont une sensation de voler. Il suffit d'invoquer la magie d'Horus. Les gemmes jaillissent alors à leurs yeux et ils savent alors instinctivement qu'ils peuvent **voler à volonté mais une seule fois**. Quand ils ont volé, les gemmes tombent à terre et sont inutilisables. Un joueur qui vole au temple d'Horus ne pourra plus voler plus tard.

### 1.8.9 Temple de Prométhée : [10]

Ce temple fait de 20 colonnes très brillantes supportent un toit de 10 m au-dessus de la plateforme. 4 marches permettent d'accéder au couloir central de 6m de large. Le mur opposé ne comporte qu'une ouverture de 30 centimètre de diamètre. Au centre du couloir repose un brasier vide.



C'est le temple de Prométhée, qui devint membre du panthéon olympien après avoir défié Zeus avec succès. C'est lui qui donna le feu aux hommes et fut condamné à avoir le foie dévoré par u aigle le jour pendant qu'il repoussait la nuit. Pour ses dons à l'humanité, Prométhée est honoré comme le père de tout art et science.

Il y a plusieurs temples de Prométhée dans la vallée de la rivière d'Athis, apportés ici par les voyageurs d'autres royaumes. Prométhée est représenté dans chacun de ses temples. L'autel et le symbole du titan prend toujours la forme d'un brasier dans lequel brûle un feu éternel. Il n'est

éclairé par aucune flamme visible, le brasier devrait avoir une flamme éternelle associée à Prométhée. Une flamme magique doit s'enflammer ici pour aider les joueurs au temple de Râ. Il suffit de rallumer la flamme.

Il faut placer un morceau de verre devant la vitre du mur nord, il faut que toute la vitre soit recouverte. Il faut placer des combustibles dans le brasier. La lumière concentrée vient alors frapper ceux-ci dans le brasier et la flamme jaillit de nouveau pour l'éternité.

Un autre moyen de conquérir le feu de Prométhée est d'allumer un feu normal ou magique dans le brasier sans se servir du soleil, puis d'y allumer la torche.

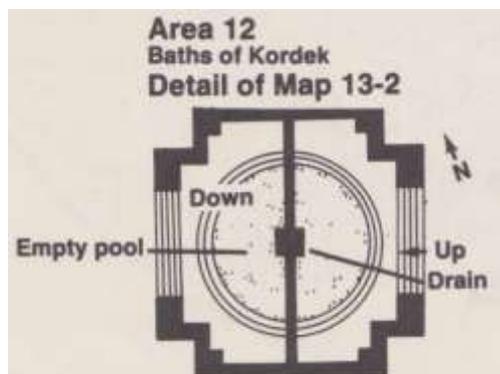
#### 1.8.10 Ruines de temples : [11-21-22-24]

Seul un clerc est capable de dire de quel mythologie il s'agit :

- 11 Temple grec dédié à Tyche, déesse de la bonne fortune
- 21 Temple celtique dédié à Dunatis, dieu des montagnes et pics
- 22 Temple finnish dédié à Untamo, dieu du sommeil et des rêves
- 24 Temple égyptien dédié à Osiris, dieu de la nature et de la mort

#### 1.8.11 Les bains de Kordek : [12] (2 maillons)

Ce bâtiment anguleux au dôme en céramique forme un point de référence parmi les ruines de la cité. L'extérieur n'est pas très décoré mais donne une impression de permanence et de grande beauté. Les façades Est et Ouest sont largement ouvertes sur l'intérieur. Ces bains sont un des trois encore debout dans la cité.



Construit sur un gisement de soufre inutilisé depuis des siècles, les bains de Kordek devinrent les plus populaires de la cité. En effet, ils étaient les seuls bains à permettre aux femmes d'y aller, grâce au miroir intérieur. Les bains eux-mêmes étaient séparés par le milieu ; chaque moitié avait pour image elle-même.

Quatre marches mènent à l'arche d'entrée où l'on peut admirer un vaste hall lumineux. Le hall est coiffé d'un dôme qui retient la lumière à l'intérieur, les murs et le dôme étant recouvert d'une fine couche de poudre jaune. Le sol de la piscine était probablement recouvert de mosaïques aujourd'hui disparus.

Deux escaliers semi circulaires mènent à la piscine semi circulaire. La piscine est plus profonde vers son centre. Des ouvertures sur le pilier central au pied de la piscine conduisent à un tuyau situé sous le sol de 3.6m de diamètre. Ceci mène à une ouverture sous le sol de 1.5m au carré où est enfermé un des maillons constituant le pont en or de Martek. Le bouchon qui recouvre cette trappe est chargé d'empêcher que le courant n'emporte le maillon dans les égouts de la ville.

Le maillon fait 45cm de long, 20 cm de large et 2.54mm d'épaisseur. Fait d'or massif et protégé de l'eau par du soufre, il est terminé aux deux bouts par une forme en Z qui laisse à penser que ce n'est pas le seul bout existant.

Les autres sont disséminés dans les autres établissements de bains de la ville.

---

## 2 roms

---

### 1.8.12 Ruines repères : [13-16-18-19]

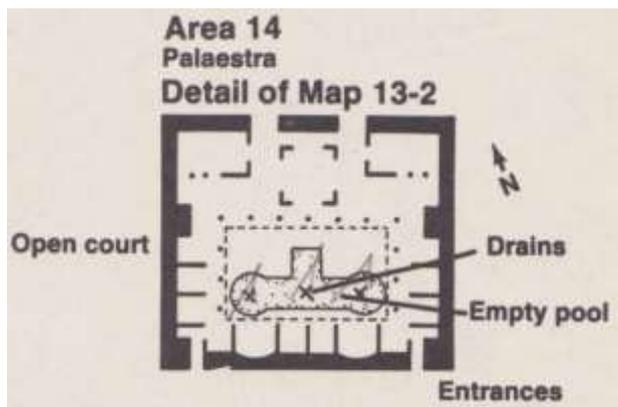
16 et 18 sont décrits plus loin.

- 13 Caravansérail, arabe, brique
- 16 Bain, romain, granite rose
- 18 collège, grec, marbre noir
- 19 arène, romain, grès

### 1.8.13 Palaestra : [14] (3 maillons)

Les murs Est et Ouest font 50m de long et sont couverts de fresques représentant des jeunes hommes s'adonnant à des jeux variés et des activités sportives. Les murs Nord et Sud sont semblables mais possèdent 2 arches d'entrée chacun.

A l'intérieur, une cour dominée par des colonnades. Au nord se trouve trois enceintes. Les façades de marbres blanc sont décorées de la même façon que les murs extérieurs. Sur les 3 autres murs se trouvent des petits alcôves. Au centre se trouve une large piscine remplie de sable et de débris.



Le Palaestra est une zone pourvue d'espace de lecture et d'athlétisme. Les centipèdes habitent maintenant la piscine et attaquent si elles sont dérangées. La surface du sol indique leur présence. Seulement 6 d'entre-elle attaquent un seul personnage.

Pour fouiller la piscine, il faut 1 heure à quatre personnes pour trouver l'évacuation et la cache secrète du fond de la piscine. Ils trouveront 2 éléments supplémentaires du pont qui en comporte 14.

---

## 5 roms

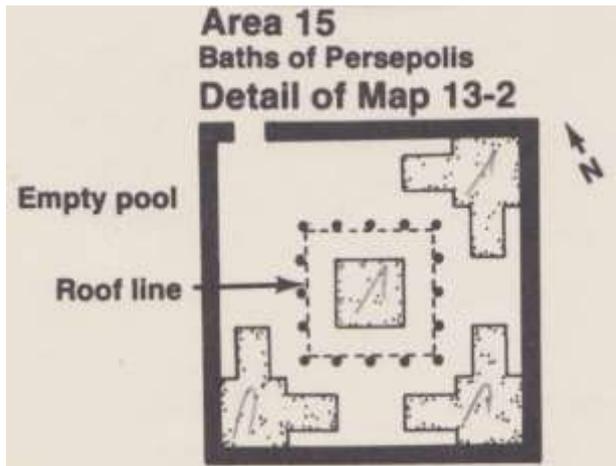
---

### 1.8.14 Les bains de Persépolis : [15] (4 maillons)

Un bâtiment de pierre grise bordant la désolation vers le sud. Le toit de tuiles rouge se fond avec les collines avoisinantes. Une seule porte s'ouvre sur le mur Nord Est.

A l'intérieur, un large hall couvert par un toit ouvert et seulement supporté par 16 colonnes formant une cour intérieure. Contrastant avec la lourdeur de la décoration extérieure, l'intérieur est pavé et muré de marbre blanc. La brillance de l'intérieur reflète la lumière qui filtre par l'ouverture centrale. A chaque coin on peut apercevoir les dépressions de 3 piscines ainsi qu'au centre du bâtiment.

Toutes les piscines sont remplies de sable. La cour fait 12 m de côté et la piscine en fait 6 et est complètement remplie de débris. Dans les 3 piscines en coin se trouvent des ouvertures par lesquelles l'eau remplissait et vidait la baignoire.



Les bains de Persépolis furent les premiers bâtiments de bains construits en ville, et reflètent l'architecture simple du monument. Ce bâtiment est le plus petit présumé des bâtiments survivants, et peut être tout à fait oublié dans un premier examen de la cité. Un examen de la piscine montrera le tuyau d'entrée de l'eau au coin du côté de la cour centrale. L'évacuation est sur le coin opposé de la piscine calée dans le coin du mur. La piscine centrale, qui prendra un certain temps à être nettoyée, à son évacuation en son centre.

Chaque évacuation comporte une cache protégée pour éviter que l'objet magique avec l'évacuation dans les égouts.

---

#### *4 Living Idol Death*

---

#### 1.8.15 Les bains en ruines : [16] (2 maillons)

En ruine devant l'esplanade s'étend un bâtiment qui fut un énorme bain public. De multiples toits couvraient les multiples piscines intérieures. Il ne reste qu'une seule piscine circulaire au nord et les vestiges de quatre énormes colonnes supportant encore le toit. Un corps gît près de la piscine tenant dans sa main un objet en or.

Le corps est celui d'un aventurier ayant trouvé un des médaillons caché dans la cour de la piscine. Il a été tué par .

La piscine qui a été dégagée révèle 2 évacuations dont une a fait l'objet de fouille. Dans l'autre se trouve la seconde pièce du pont.

#### 1.8.16 Temple de Râ : [17]

Voire le paragraphe suivant.

#### 1.8.17 Ruines collégiennes : [18]

Une imposante façade de pierre noire fait face à l'esplanade à mi-distance des 2 places. Ses énormes colonnes et arches se voient très haut en dessous du lac de verre. Une large entrée centrale est formée par un arche gigantesque de 12m de large et de 18m de haut. Cette bouche noire s'ouvre à tous ceux qui osent y entrer.

L'autre moitié du bâtiment gît en ruine, seule une part du dôme doré reste. Un mur haut domine debout, percé par de grandes fenêtres. Un haut plafond voûté couvre le tout, plongeant les ruines dans les ténèbres, et les rayons de soleil tombent enflammés comme un feu de joie.

A la base d'un mur extérieur, des ardoises ont été attachées depuis le sol jusqu'au maximum qu'un homme puisse atteindre. La lumière coule à flot sur une zone précise, et un tourbillon de poussière, de la taille d'un homme, dance dans la lumière.

Ce sont les ruines du collège, autrefois considéré comme la plus grande école de tous les royaumes oubliés. Le temps, le travail et le trésor prodigués ici gît dans les ruines, et les étudiants qui

remplissent les salles et les couloirs autrefois gisent mort aujourd'hui. Le seul habitant est un spectre de poussière, l'esprit est celui d'un écolier qui étudia ici. Les joueurs peuvent choisir de passer outre les ruines s'ils le désirent.

Les joueurs qui regarderaient la poussière seraient capables de discerner la forme d'un homme en robe, son bras levé comme pour former un poing. Chaque personne qui entre dans les ruines pour y jeter un coup d'œil doit jeter une sauvegarde contre les charmes ou tomber dans un profond sommeil, restant ainsi jusqu'à ce que quelqu'un l'en retire. Ceux qui réussissent leur JP pourront entendre un maître donner une leçon en un langage très ancien : c'est très chiant.

Mais le maître peut être interrompu. Un joueur entendant ceci peut poser une question concernant la ville de Medinat Muskawoon, son histoire ou la situation présente. Le maître répondra alors au mieux de ses connaissances. Si une deuxième question est posée, le spectre deviendra hargneux et invitera l'importun de partir.

Le spectre peut être détruit en tapant dessus avec des armes de frappe, en le dissipant ou encore en agitant l'air autour de lui. S'il est attaqué, il se défendra en attaquant.

---

### *Spectres*

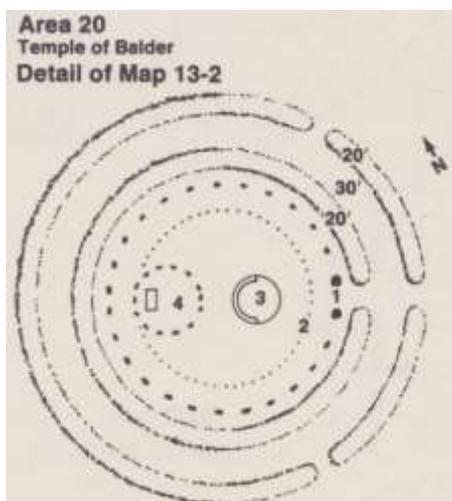
---

#### 1.8.18 Temple de Balder : [20]

Au sommet d'une colline de 125m de haut, un certain nombre de d'objets en pierre sont visibles. Trois marches formant un anneau de 6m de haut conduisant au monticule. Un espace de 9m sépare cet anneau du suivant monticule. Sur l'anneau intérieur, 2 immenses pierres grises **[1]** forment l'entrée. Les pierres font 12m de haut et laissent un passage de 3m et font parties d'un cercle de pierres plus petites. Aligné avec l'entrée, une pierre en demi-cercle est visible **[3]**.

Les 2 grandes pierres semblent des sentinelles de chaque côté de l'entrée, alors que 24 autres plus petites forment le cercle. Au centre se trouve un cercle de 50 pierres **[2]**, entourant un autel intérieur **[4]** entouré lui-même d'un plus petit cercle de pierre. Une plaque circulaire élevée à 60 cm du sol est flanqué d'un mur semi-circulaire de 5m de haut **[3]**. Le mur est couvert d'un décor tordu en treillis qui semble n'avoir aucun début et aucune fin. Une colonne, centrée et protégée par le mur-semi circulaire fait 60cm de diamètre et 3m de haut. Sa surface est couverte par un treillis retors de filament.

Derrière **[4]** se trouve un cercle de 13 pierres grises de 1.5m de large, 1m d'épaisseur et 4.5m de haut. Le cercle irrégulier entoure une tablette de pierre haute de 1.5m, faite de pierre noire lissée et polie de façon très éclatante.



Ce temple est dédié à Balder et ceux qui sont amis avec tous. Pour protéger Balder de ceux qui voudraient le frapper, un autel dédié aux Norns est érigé devant celui de Balder. Les norns président à la destinée des hommes. Elles connaissent la destinée de chaque mortel et sont là pour protéger le temple du bien-aimé Balder.

Si un joueur se tient face au mur circulaire et le dos à la colonne, il a une chance de rentrer en communication avec la Destinée. Il y a 2% de chance par point d'intelligence que le

contact s'établit. Les guerriers rajoute leur force. Ceux qui prient un des dieux du panthéon nordique double le pourcentage.

En gros : **42% pour Gurney** avec un bonus éventuel de **5%**, et **36% pour Sandust**.

Si la communion est établit, le destin apparait comme une vieille femme chauve juste devant le joueur. Elle lui posera 3 questions :

“QUEL EST VOTRE NOM ?

QUE RECHERCHEZ-VOUS DANS CETTE CITÉ ?

QUE VOULEZ-VOUS DE MOI ?”

Il doit être répondu rapidement, avec véacité et sans consulter les autres membres du groupe. Chaque joueur peut établir le contact une fois.

A la seconde question, la réponse est bien sur la gemme. A la troisième, le joueur est libre de formuler la réponse qu'il souhaite, la Destinée répondra de la manière la plus précise possible.

Le cercle de pierre consacré à Balder dégage une très forte magie.

Ceux qui franchissent le cercle de pierre doivent réussir une sauvegarde contre les charmes ou ne pas sentir la puissance de la magie. Les magiciens ou clercs du panthéon Nordique le sentiront automatiquement.

L'enchantement n'a pas d'autre objectif que d'empêcher le vois et les objets en bois de pénétrer à l'intérieur du cercle. Il n'y a pas moyen d'y résister. Les joueurs doivent laisser tout ce qu'il possède en bois en dehors du cercle pour pouvoir y entrer.

Une fois que les joueurs sont rentrés dans le cercle, ils peuvent voir un bel homme portant une simple tunique, un pantalon et des bottes, assis sur la table de pierre noire. Il fait face au joueur :

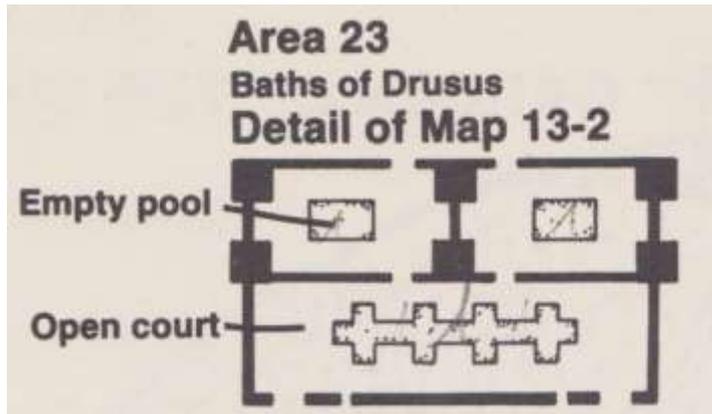
VOYEZ LE MALCHANCEUX BALDER, AMI DE TOUS CEUX QU'IL CONNAIT. CEUX DE VOUS QUI AURAIT PLEURE POUR LUI, TENEZ VOTRE MAIN EN AVANT !

Ceux qui mettent leurs mains en avant voient une larme ambrée se déposer dans leurs paumes juste avant que l'homme ne disparaisse. Cette larme est un charme qui permet au porteur de passer sain et sauf les Yeux d'Athor qui garde l'entrée du Temple de Râ.

#### 1.8.19 Les bains de Drusus : [23] (3 maillons)

Ce bâtiment de 60m de long et de 36m de large est fait de pierre verdâtre. La partie Nord Est est couverte par un toit vouté supporté à 18m du sol par d'immenses colonnes. Le reste du bâtiment est ouvert. Entre les paires de colonnes, sur le mur Nord-Ouest et Sud Est, se trouvent des fenêtres de 12m de haut à une hauteur de 6m. Il y a 2 fenêtres sur le mur Nord Es et 4 sur le mur Sud-Ouest.

Une longue piscine se trouve dans la partie non séparée du bâtiment.



10 spectres et leur chef habitent l'endroit couvert, cachés dans l'ombre. Le jour, ils sont dans cette partie du bâtiment, la nuit ils peuvent être partout. Ils attaqueront ensemble comme des frères d'armes tant qu'ils seront en vie.

Au centre de chaque piscine se trouve une évacuation similaire à toutes les autres et renferment chacune un objet.

Quand tous les maillons sont assemblés, le dernier disparaît comme

pour la légende d'Osiris.

---

*10 spectres*  
*1 chef des spectres*

---

## 1.9 Temple of Râ



Râ est le chef du panthéon égyptien et est supposé être le créateur de l'univers. Quand, dans ces temps anciens, il trouva que les hommes complotaient contre lui, il invoqua les yeux d'Athor pour massacrer l'humanité. Finalement apaisé, il décida de quitter la terre. Dès lors, son voyage en bateau à travers le ciel gouverne l'évolution et la vie de l'homme.

La gemme recherchée, Melos-Pelar, se trouve sur l'autel du temple de Râ où elle fut placée par Martek. Elle fut lourdement protégée magiquement par Martek. Pour faire face au problème il faut lire les inscriptions sur l'obélisque et récupérer les indices laissés par Martek dans les temples et les bains.

Si les joueurs y vont avec les 3 objets magiques, il n'y aura pas de problème. Les larmes d'ambre du temple de Balder leur feront passer les yeux d'Athor. Une torche du brasier du temple de Prométhée leur fera passer l'épreuve des serpents. Le pouvoir de voler du temple de Horus leur permettra de passer rapidement l'épreuve du gaz. Le pont d'or des bains publics leur permettra de traverser le marais.

Si les joueurs essaient par leur propres moyens, il faut les en décourager pour qu'ils fassent les recherches voulues.

Tous les gardiens de ce temple sont magiques. Les serpents sont magiques et doivent être innombrables. A leur mort, ils doivent disparaître purement et simplement. De façon similaire, le gaz est magique et non physique. De même, le vide n'est pas là pour être passé par des moyens simples.

Dès que la gemme est retirée, l'autel s'enfonce.

### 1.9.1 Les yeux d'Athor : [1]

Deux grands piliers de pierre rouge reste debout parmi les ruines qui l'entourent. Sur chaque pilier formant l'entrée du temple est dessiné un œil humain gigantesque qui regarde dehors. Contrairement aux autres bâtiments ou ruines de la cité, il y a une zone autour de laquelle tout est propre et net, et où il est probable que personne ne peut approcher.

Comme l'entrée est inspectée par les joueurs, les yeux semblent les regarder attentivement.

Comme les joueurs approchent le temple, il auront surement affaire avec les yeux d'Athor, enchanté par Martek pour repousser ceux qui rechercheraient la gemme. Les yeux peuvent lire les pensées et peuvent savoir si les gens qui approchent savent que la gemme est à l'intérieur et la veulent. Si les joueurs ne connaissent pas l'existence de la gemme, il le savent aussi.

Ce sondage d'esprit n'est pas subtil et ne doit pas l'être. Les joueurs savent ce qui arrive, mais ne savent pas directement ce que cherche le sondage. Si les joueurs ne savent pas que la gemme est à l'intérieur, les yeux reviennent immédiatement aux desseins, les sensations qu'ils ont causés ayant disparus. Si les joueurs savent que la gemme est à l'intérieur parce qu'ils ont lus les inscriptions sur l'obélisque, alors il y a un réel danger, et l'action des yeux devra montrer ce danger aux joueurs de façon primaire.

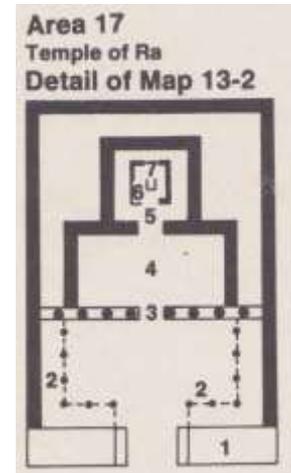
Quand un membre du groupe arrive à moins de 18m des piliers, les yeux commencent à luire. Chaque joueur doit faire un JP vs charm ou resté immobile et sans réaction. Pour chaque 3m parcourus jusqu'aux yeux, le joueur doit refaire un JP avec un malus à -2. Si personne ne peut ramener un joueur hypnotisé à plus de 18m des yeux, il reste sans bouger et peut même en mourir.

Les yeux d'Athor peuvent être battus de plusieurs manières.

- Ils peuvent arrivés par derrière. Il y a une chance qu'il fassent un faux pas (JP sous la Dext à 4d6) et que les yeux les voient, mais ils peuvent réussir.
- Ils peuvent aussi essayer de détruire les yeux en lançant des projectiles magiques depuis les 18m.
- Ils peuvent essayer d'escalader le mur sur le côté et passer par-dessus les yeux. Mais ils auront tout de suite affaire avec les serpents dans la cour intérieur.
- Le meilleur moyen de passer est de montrer les larmes ambres et les yeux laisseront passer les joueurs.

### 1.9.2 La cour intérieur : [2]

Des colonnes de 3m de large entourent la cour. Celle-ci est remplie de sable soufflée par le vent. Les colonnes du fond sont un peu plus larges et supportent le toit.



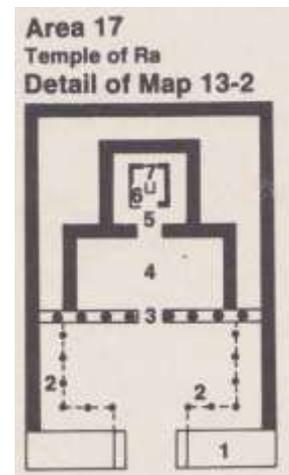
La fleur située au sommet des piliers est une fleur de lotus, dont la légende dit que le parfum amène l'oubli et même la mort. Pour passer cette cour, les joueurs auront à en débattre avec des serpents venimeux. Dès qu'un joueur touche le toit ou l'intérieur de la cour, une multitude de serpents commencent à tomber des piliers qui entourent la cour.

Les serpents feront mouvement pour bloquer le passage à la pièce suivante et ensuite ils attaqueront les joueurs. Les serpents ont une morsure mortelle. Il y en aura autant que nécessaire tant que les joueurs ne sont pas tous morts. Quand un serpent meurt, il disparaît, et quand tous les joueurs sont partis, ils disparaissent tous.

Le seul moyen de passer est de posséder le feu éternel de Prométhée pour tenir les serpents en respect jusqu'à l'entrée du hall.

### 1.9.3 La porte Lotus : [3]

Le linteau de ce porche est en pierre verte comme les piliers. Il contraste avec le mur de 3m de haut et la pierre noire des fleurs qui couronne chaque pilier de 4.5m. Derrière la porte s'étend les ténèbres du temple intérieur.



### 1.9.4 Le hall d'entrée : [4]

Ce hall est très sombre comparé à la cour intérieure ouverte. Quand les yeux sont accoutumés, il est possible de discerner une pièce de 18m de large, de 9m de profondeur et une porte de 3m de haut sur le mur du fond. Un parfum léger s'échappe de cette pièce.

Dès qu'un joueur passe par la porte d'entrée, les fleurs de lotus libèrent leur parfum. Comme le dit la légende, ce parfum magique fait oublier aux joueurs la raison de leur présence ici. Ceux qui sont dans cette pièce doivent faire un JP vs charme et ceux qui ratent oublient qu'ils sont des adultes et jouent comme des enfants. Un nouveau JP doit être fait chaque round avec un malus de -1 pour ceux déjà sous le charme.

Les joueurs jouent à cachecache, papillon, aux gendarmes et aux voleurs, etc... un joueur non affecté peut casser le charme en frappant fort sur un joueur charmé. (1-2 PV)

Il y a 5% de chance cumulative par round qu'un joueur affecté sorte de la pièce pour aller dans la cour. Il jouera alors jusqu'à ce que quelqu'un casse le charme ou bien qu'il meure sous les morsures des serpents. Ils ne sentent pas les morsures des serpents mais doivent faire les JP.

La magie ordinaire ne marche pas ici. Il n'y a que deux moyens de passer ici :

- Les voleurs peuvent escalader les murs pour passer mais les autres ne peuvent pas suivre.
- Les autres joueurs peuvent essayer de passer en courant en espérant réussir leurs sauvegardes. Après avoir passé la porte du fond, le charme disparaît.

Le meilleur moyen de passer est de voler au moyen des gemmes trouvées dans le temple d'Horus.

### 1.9.5 Porte intérieure : [5]

Le passage est en marbre blanc, de 3m de large et de 6m de haut. Ici le gaz ne fait pas effet.

### 1.9.6 Les marais : [6]

Le sol devient alors un gouffre insondable. On ne peut pas en voir le fond et aucun son n'en remonte.

Dans cette zone, Martek a ouvert un seuil qui mène au marais sans fond où Isis et Râ se sont cachés pour échapper au courroux de Set. Tomber dedans signifie la mort irrévocable.

Aucune magie ne marche bien ici, sauf le feu de Prométhée pour éclairer la pièce et le vol du temple d'Horus. Mais il faut pouvoir prendre la gemme et revenir.

Un saut par-dessus le gouffre est très difficile à réaliser et le risque est très grand de tomber dedans.

Le pont crée par Martek permet de passer par-dessus sans aucun risque puisqu'il tient seul dans le vide. Mais il ne fait que 20cm de large, aussi un JP de 3d6 sous la Dext est nécessaire.

#### 1.9.7 L'autel de Râ : [7]

L'autel de marbre blanc de 2.4m de long, de 60cm de large et de 1.2m de profondeur flotte dans le vide au milieu des ténèbres. Une gemme immense rouge pourpre rougeoie dans les ténèbres.



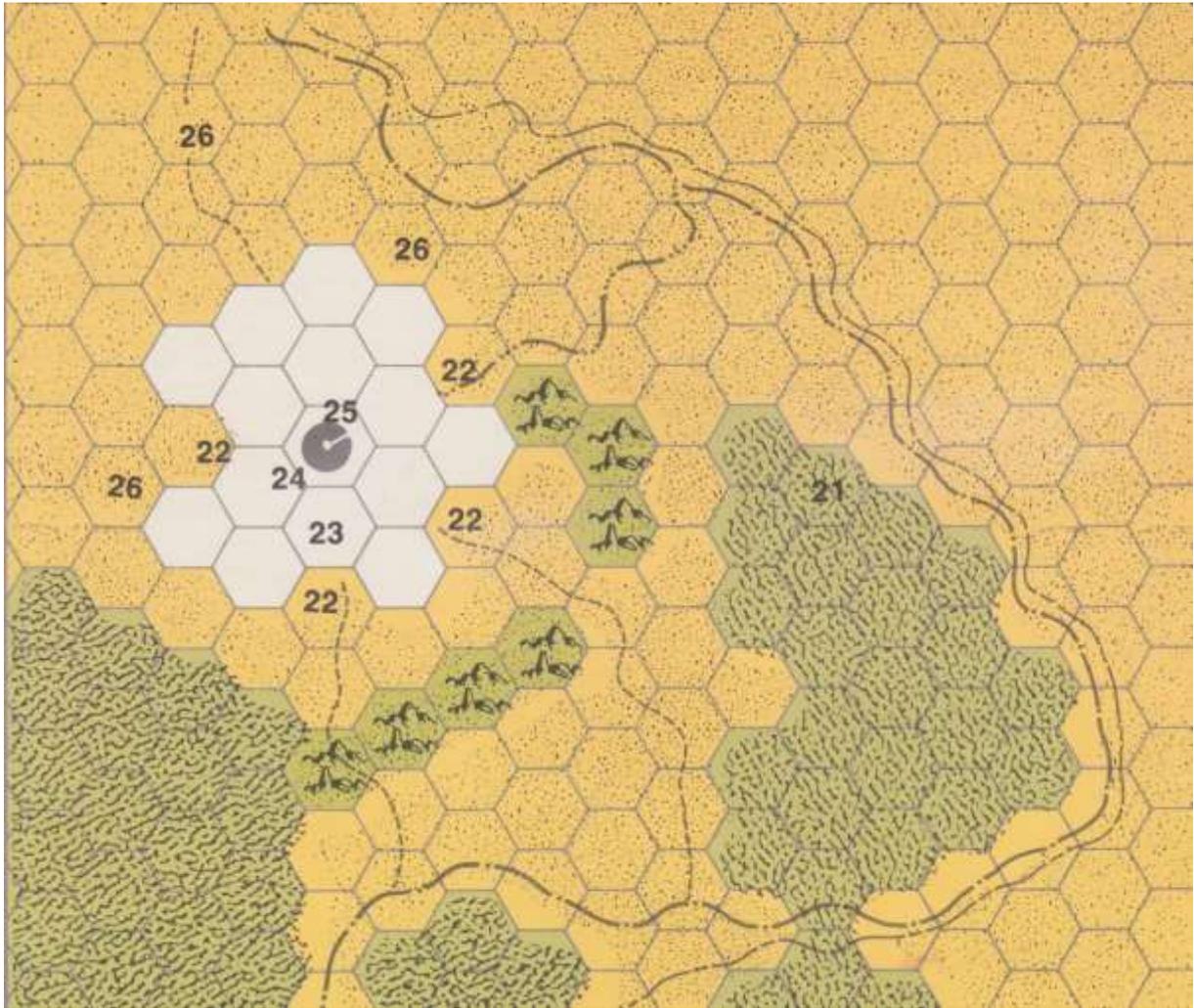
La gemme est Melos-Pelar, la 5<sup>ème</sup> gemme de Martek, placée ici par Martek lui-même. C'est le trésor qui a amené les joueurs à Medinat Muskawoon et pour cette raison que le temple gardien fut créé. Sans cette gemme il est impossible de retrouver la tombe de Martek.

Le pont d'or n'atteint pas tout à fait l'autel et la gemme, mais un joueur arrivé au bout du pont doit escalader l'autel pour atteindre la gemme. Un voleur peut utiliser ses capacités et un joueur normal devra faire un JP à -2 sous la Dext. Quand un joueur prend la gemme, il doit effectuer un JP pour savoir s'il ne tombe pas dans le marais.

Dès que la gemme a été saisie, tous les pièges deviennent inactifs. Le sol devient solide et si le joueur tombait en prenant la gemme, il se retrouve sur le sol et non dans le marais.

Alors l'obélisque se met à carillonner jusqu'à ce que les joueurs aient mis la gemme dans l'emplacement prévu.

La gemme en place rougeoiera rapidement, puis permettra au porteur de localiser la tombe de Martek. Les joueurs doivent maintenant se diriger vers l'endroit où se trouve la tombe [26]. Ce voyage se passera sans encombre.



## 2 Chapitre 14 : La citadelle de Martek Background

La citadelle de Martek est cachée depuis près de 1000 ans, depuis que Martek est parti lui-même. Elle peut être rappelée en frappant les piliers de Martek, qui agissent comme des diapasons gigantesques. Ils émettent un son qui somme la citadelle. Ceci est arrivé maintes et maintes fois dans le dernier millénaire.

Entre les piliers se trouve un disque de téléportation à sens unique qui mène au jardin maudit, juste avant le Grand Hall du Prisme de Cristal. Sans trois gemmes pour ouvrir les portes pour le Grand Hall, les personnes qui se téléportent sont piégés.

A l'intérieur se trouvent 2 des gemmes nécessaires aux joueurs pour passer la porte. Les deux sont en possession de deux groupes de monstres qui ont réussi à arriver jusqu'ici, mais avec une seule gemme. Ils se sont donc retrouvés bloqués ici et se battent depuis plusieurs années pour essayer d'acquérir la gemme de l'autre sans disparaître. Chaque camp attend le bon moment pour attaquer l'autre. Le moment est certainement venu avec l'arrivée des joueurs.

A l'intérieur du Grand Hall du Prisme de Cristal, protégé par un phénix de fer, se trouve un élévateur qui descend dans la Cathédrale où se trouve un modèle miniature en cristal de la citadelle. Martek a créé ce modèle comme un instrument de téléportation jusqu'à son sanctuaire personnel, pourvu de tests installés au fil du temps pendant sa vie pour s'assurer que ses invités soient dignes de lui. Il y a 6 minarets qui doivent être placés sur le socle avant que la téléportation ne soit possible.

Au moment de sa retraite, il y avait seulement deux tests inachevés : les Abysses Noirs, dans lequel les distances, le temps et la magie sont distordus ; et la tour de Moebius, où un gardien du temps prend quelques vacances. Martek, devant de toutes les préparations magiques nécessaires pour réaliser son éventuelle résurrection, en a seulement ajouté une, le Désert d'Al-Alisk. Maintenant, ces trois tests doivent être achevés, et les minarets retrouvés avant que la citadelle ne téléporte qui que ce soit.

Les restes de Martek reposent dans son sanctuaire. Ses appartements sont sa tombe. Si les 5 gemmes sont présentes, il peut revenir à la vie.

### 2.1 Les piliers de Martek

Les piliers de Martek apparaissent comme 3 piliers de 10m d'une base de 3m fait d'une pierre noire polie. Ces 3 flèches qui ne portent aucune marque du temps ou du temps, sont positionnées à 3 pointes d'un hexagone, un au Nord, l'autre à l'Est et le dernier à l'Ouest. Des inscriptions dans la langue ancienne sont inscrites sur les piliers. Au centre de ces piliers se trouvent un cercle de pierre grise. Les piliers ainsi que le cercle de pierre grise ne peuvent être endommagés par des attaques physiques ou magiques d'aucune sorte. Un passage secret existe dans le pilier Nord.

Les inscriptions sur les piliers sont les suivants :

**North pilar :** Mon nom est Martek est devant vous se trouve la tombe et mon corps. Depuis là, ma Sphère de Puissance peut être invoquée d'au-delà de la mort et apporter la prospérité aux peuples du désert.

**East pilar :** Les fabuleux cristaux s'élèvent autour de ma tombe. Les porteurs des gemmes d'étoiles doivent me les apporter pour gagner leurs prix.

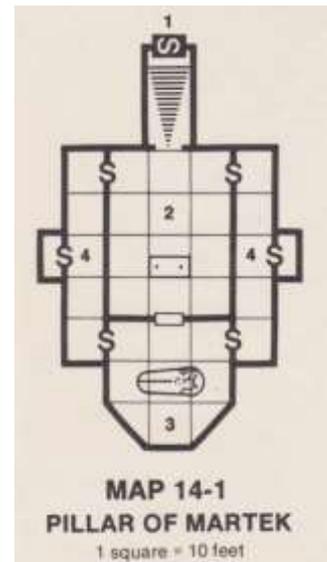
**Ouest pilar :** Seulement une fois par jour, quand le cristal tinte, le chemin est ouvert. Vous n'avez qu'à frapper pour entrer.

Les piliers sonneront d'un son clair s'ils sont frappés individuellement. A ce moment, lire la suite aux joueurs :10

Comme le son devient de plus en plus fort, l'air commence à vibrer autour des personnages. Soudain, au-dessus d'eux, le ciel ondule en vagues de lumière et s'ouvre, révélant une immense citadelle de cristal flottant à 150m au-dessus du sol. La structure semble faire environ 10km à la base, et a 6 minarets élégants. Il apparaît comme la légendaire tombe de Martek. Un pilier de lumière descend alors depuis la citadelle vers le cercle de pierre gris.

La citadelle de Martek restera alors 10 round avant de disparaître pour une journée entière.

Tous les personnages qui se trouveront dans le cercle de lumière se retrouveront transportés au Dais of Reception du Garden of the Cursed. (Garden area 4).



---

### *4 géants du désert*

---

#### 2.1.1 Entrée du pilier de Martek [1]

Une porte secrète s'ouvre dans le pilier Nord, laissant une entrée vers une tombe souterraine de 4 pièces.

#### 2.1.2 Entrée de la chambre [2]

Entrer dans une pièce de 9m x 12m par une arche de 2m. au fond de la pièce se trouve une porte de 2m de large en or. Un autel se trouve au fond de la pièce, avec un disque d'or posée dessus.

Lorsque le disque d'or est touché, alors

#### 2.1.3 La chambre tombale [3]

Un sarcophage mais rien à y trouver, sauf un monstre.

---

### *1 crypt thing dans le sarcophage*

---

#### 2.1.4 Corridor [4]

Passage secret mais rien à trouver.

## 2.2 Les 5 Star Gems de Martek



**Mo-Pelar** : une opale de la taille d'un poing, qui est cachée sous les terre des âmes.



**Aga-Pelar** : un énorme saphir d'un noir nuit, qui est en la possession des paladins.



**Shah-Pelar** : un très gros rubis, caché dans un coffre d'une hutte.



**Khan-Pelar** : un énorme cristal pur, qui est en la possession des elfes noirs.



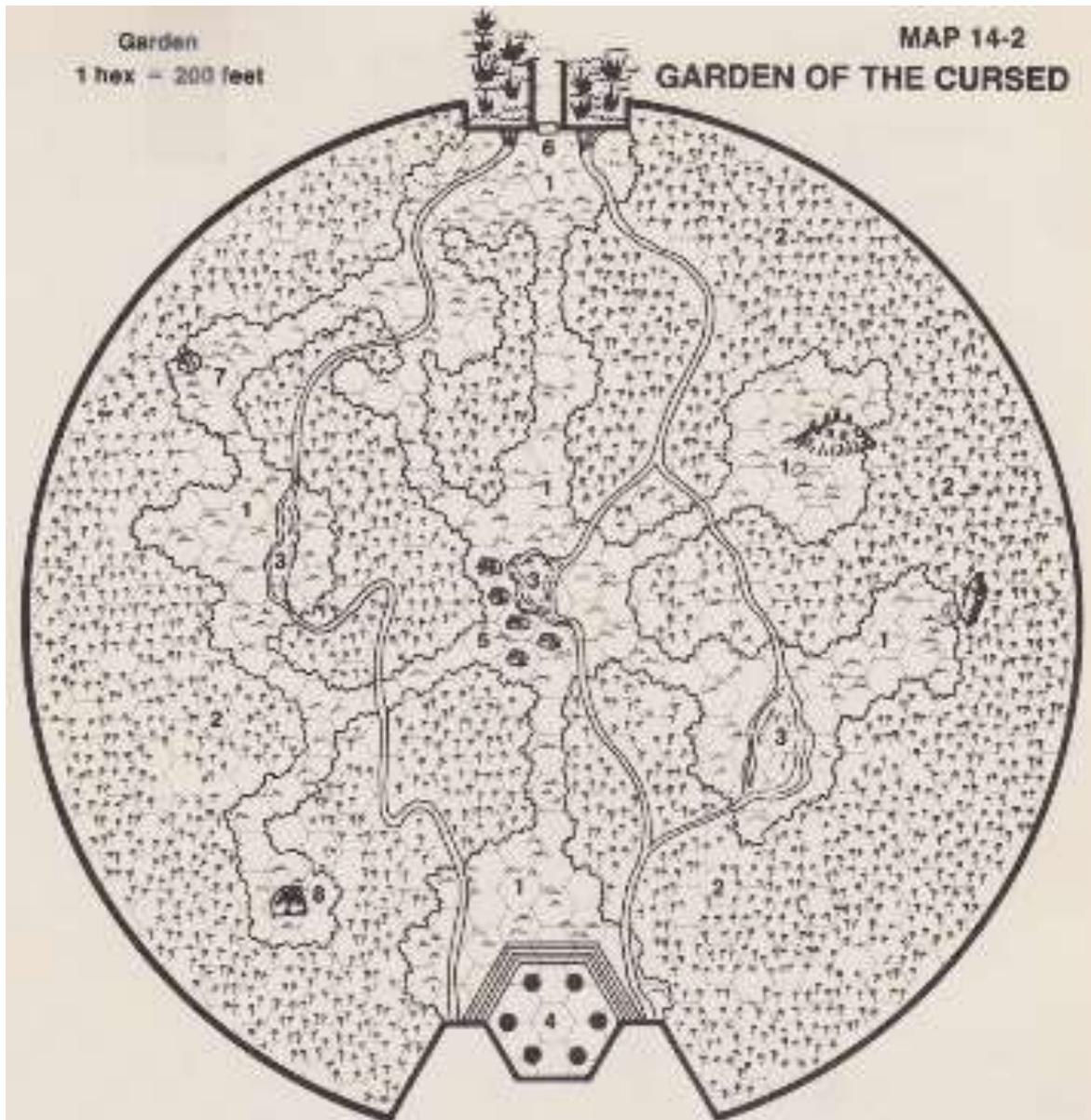
**Melos-Pelar** : une améthyste pourpre, que les joueurs ont trouvés.

### 2.3 Sort de téléportation

Ils ne fonctionnent pas, mais ne disparaissent pas de la mémoire, ni ne coutent de charges. Sauf s'ils sont utilisés dans un même endroit. La téléportation est un des 2 moyens de bouger les choses dans la Tour de Moebius.

### 2.4 Garden of the Cursed

A travers les siècles après que Martek ait construit cette tombe, maintes personnes essayèrent de parvenir dans celle-ci. Sans les gemmes, ils furent emprisonnés dans le jardin. La plupart des gens vivants ici y sont pour toutes leurs vie et ne croient pas réellement qu'il existe un monde à l'extérieur. Malgré qu'il ne sache pas tout, ils connaissent une foule d'informations utiles sur la tombe de Martek.



Il y a deux groupes distincts dans le jardin : un groupe de paladin emmené par un prêtre fanatique et un groupes d'elfes noirs emmenés par une matrone encore plus tyrannique. Les paladins ne sont pas au courant de la présence des elfes noirs, à la différence de ces derniers, qui épient de loin les paladins.

Le jardin maudit fait juste 1 mile de large. Les murs et le plafond absorbent la magie, aussi ils ne peuvent pas être altérés d'aucune façon. Le dôme réalise la nuit et le jour.

Les paladins et les elfes noirs possèdent chacun au moins 1 gemme nécessaire pour la suite de l'aventure.

Une fois que les joueurs auront obtenus au moins 3 gemmes alors ils pourront aller ouvrir la porte. Dès que la porte est ouverte, les 1000 suivantes s'ouvriront également les unes après les autres.

---

### *Les drows invisibles et camouflés*

---

#### 2.4.1 Garden [1]

Dans cette clairière de fougères et de petit arbres, la verdure est gentiment balayée par une légère brise. Le jardin est recouvert d'un gigantesque dôme. Il n'y aucune restriction de déplacement ici. Les fruits des arbres peuvent être consommés. Les baies rouge de certains arbustes peuvent être consommés pour récupérer des points de vie : chaque baie restaure 1-6 PV. Elles ne se conservent que pendant 3 jours.

#### 2.4.2 Jungle [2]

La jungle est constituée de très grands arbres et reste très sombre quel que soit l'heure de la journée. Tous les mouvements se font à ¼ de la normale. Il n'est pas possible de distinguer quoi que ce soit à plus de 3 mètres.

---

### *1 couple de géants de la jungle*

---

#### 2.4.3 Waters of the Garden [3]

La rivière qui coule dans le jardin est bonne à boire et très fraîche. Des poissons sont visibles et peuvent être pêchés.

#### 2.4.4 Dais of Reception [4]

Sur cette Platform hexagonal d'à peu près 20 mètres de large, six piliers de marbre blanc montent haut dans le ciel vers un dôme opalescent. Au centre se trouve un gigantesque gong. De chaque côté de la plateforme la rivière coule dans le mur et disparaît. Tout ce qui entre dans l'eau et se laisse passer dans le mur se voit téléporté vers le Grandal [6]. Quelques marches permettent de descendre dans la jungle et la clairière.

Le gong retentit dès que les joueurs pénètrent dans le jardin. Si les joueurs arrivent de jour, ils seront accueilli après 1d6 rounds par les paladins. De nuit il ne seront accueilli par personnes ; les elfes noirs ne feront qu'observer les joueurs de loin.

#### 2.4.5 Village [5]

Ce village est en ruine et est remplis de mort vivant de toutes sortes, d'un nombre d'environ 50 âmes. Il s'agit de toutes les personnes qui ont réussi un jour à summoner la tombe de Martek, mais qui n'avaient aucun moyen d'aller plus loin ni de repartir. A cause de ce qui est arrivé à Martek, les personnes qui sont mortes ici sont devenus des morts vivants au fil du temps. La forte magie qui règne ici fait que tous les morts vivants tués se relèvent systématiquement tous les jours. Survivre ici relève du miracle.

#### 2.4.6 Grandal [6]

De majestueuses portes en argent brillant se tiennent devant vous. Ces portes en arc de cercle sur le dessus font chacune 30 pieds de large et montent à près de 100 pieds. Il n'y a pas de marques, de poignées ou de charnières discernables. Une chute d'eau tombe en cascade à partir d'une large ouverture de 10 pieds à 75 pieds sur chaque côté des portes. La chute d'eau éclabousse dans les piscines qui alimentent chacun une rivière. Il y a une plate-forme faite d'une pierre bleu-gris polie devant les portes. Il y a un petit autel sur la plate-forme, 50 pieds devant les portes. L'autel possède des trous de formes irrégulières gravées sur sa surface.

Ce sont par ces portes qu'il faut passer pour atteindre la tombe de Martek. Les portes sont inattaquables par aucune sorte de magie ou physiquement. La seule manière de les ouvrir est de disposer d'au moins 3 gemmes de Martek. ATTENTION, pour la fin de l'aventure il faut avoir les 5.

Si les joueurs positionnent les 3 pierres dans les emplacements, rien ne se passe. Il faut prononcer les noms de chacune des gemmes dans le bon ordre en terminant par Re. Alors les 1001 portes s'ouvrent. Sinon un pilier de feu s'abat sur tous ceux qui se trouvent devant la porte, faisant 64 dommages de feu.

#### 2.4.7 Gemme Shah-Pelar [7]



A cet endroit ne se trouve qu'une seule hutte, dans laquelle les paladins ont découverts un coffre lourd qu'ils n'ont pas pu ouvrir car il est piégé. Dans ce coffre se trouve la gemme Shah-Pelar. Pour garantir que personne ne trouvera le coffre, le prêtre a enchanté la zone pour interdire l'accès à tous ceux qui n'ont pas le mot de passe. Régulièrement il revient pour vérifier l'enchantement et doit le remettre régulièrement. Les paladins parleront de ce lieu aux joueurs s'ils sentent que les joueurs sont capables de les aider à ouvrir le coffre.

#### 2.4.8 Camp of paladin, gem of Aga-Pelar [8]



C'est le camp des paladins, un peu plus fortifié pour repousser les morts vivants éventuels et les quelques montres qui traînent encore dans les jardins. Les paladins vivent aujourd'hui ici en attendant du nouveau.

L'arrivée des joueurs va certainement raviver l'espoir de sortir de cette situation.

---

*Paladins*

---

#### 2.4.9 Obelisk of the Ancient [9]

Cet obélisque est enfoui sous la végétation et à moitié enterré. De vieilles inscriptions y sont toujours visibles.

LE JOUR VIENDRA OU DES HOMMES DE VALEUR ENTRERONT DANS LES JARDINS ET APPORTERONT AVEC EUX LES GRANDES STAR STONES. CELA A ETE PREDIT PAR MARTEK AU TEMPS DES LUMIERES. ILS PLACERONT 3 GEMMES SUR L'AUTEL ET RECITERONT LEURS NOMS. EN TERMINANT PAR RE ALORS LES 1001 PORTES S'OUVRIRONT DEVANT EUX. ALORS LE TEST DE LEUR COURAGE COMMENCERA.

#### 2.4.10 Collines des morts, gem of Mo-Pelar [10]

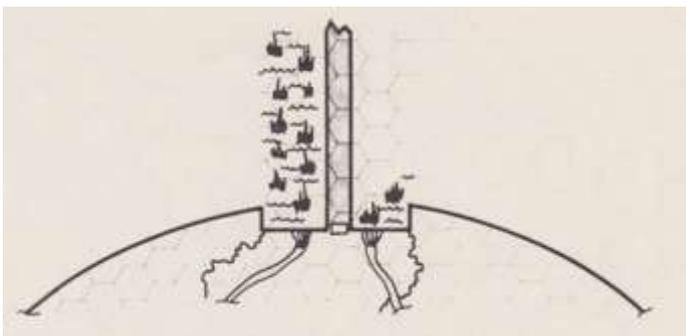


*Squelettes, Zombies, Fantômes, Spectres, Vampires,*

### 2.5 The Cristal Prism

#### 2.5.1 1001 doors [1]

Vous êtes dans une salle en glassteel. Tout autour de la salle, un feu bleu brûle violemment. La salle est de 30 pieds de large et 100 pieds de haut. Tous les quinze pieds, un mur de glassteel bloque le hall.



Ce couloir fait près de 4 km de long et possède 1001 portes. Chaque porte est fermée par un

verrou magique au 15<sup>ème</sup> niveau. Il est possible le dispeller, mais il faudra le faire 1000 et une fois. De chaque côté du mur, les joueurs peuvent voir un puits de feu qui ne semble pas avoir de fond. Les murs sont inaltérables et sont immunisés à toute magie.

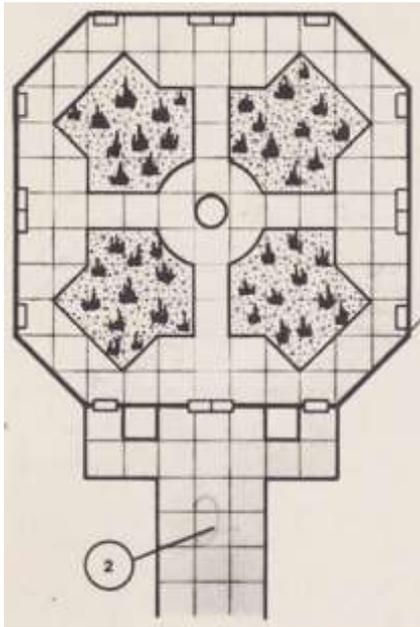
round. La magie ne fonctionne pas dans cette zone et les sorts de vol, lévitation et chute de plume ne permettent pas d'éviter la chute. Et la chute est sans fin, round après round, jusqu'à la mort.

Le puits sans fond brûle d'un feu sans chaleur qui fait 4d10 dommages de feu par

#### 2.5.2 La dernière porte [2]

Le couloir se termine par une double portes d'or fermées de 30 pieds de large par 100 pieds de haut. Les portes d'or sont richement sculptées de runes incandescentes. Des passages voutés de 3m partent sur la gauche et sur la droite.

Les runes magiques racontent ceci :



MON MONUMENT A PHOENIX  
MON BON ET VERITABLE AMI  
MONTE LA GARDE SUR LE CHEMIN  
A LA PORTE DE MA TOMBE  
PARCOURREZ CE CHEMIN DROIT ET ETROIT  
NE VACILLEZ PAS OU NE FAIBLISSEZ PAS  
ET LA CHANCE VOUS SERA DONNEE  
DE VENIR A MON AUTEL

### 2.5.3 Le Grand Hall [3]

Ce grand hall est fait de glasteel noir poli qui reflète les flammes des puits de flammes. Au centre se trouve une plateforme de m de diamètre au centre de laquelle il y a un cercle de 1m de cristal bleu.

Le passage le plus simple pour continuer est l'aller tout droit depuis la double porte vers le centre du grand hall. En s'écartant de ce passage, le Phoenix pourra les attaquer directement sans les rater.

---

*Phénix de Fer*

---

### 2.5.4 La Cathédrale [4]

Quand les joueurs montent sur la plateforme, celle-ci commence à descendre. Après 10m de chute, les murs disparaissent soudain pour laisser apparaître une immense cathédrale de cristal, brillamment éclairée de l'intérieur.

Celle-ci est de forme hexagonale et fait 140m d'un côté à l'autre. La plateforme descend lentement d'une hauteur de près de 400m pour venir se poser lentement au sol. Au centre de la chambre, il y a une plate-forme de pierre blanche. 6 passages partent de la plateforme : 3 d'entre eux sont éclairés mais 3 autres restent sombres.

Sur la plateforme repose une miniature de la cathédrale. Elle possède déjà 3 minarets correspondant aux 3 couloirs éclairés. Les 3 couloirs sombres correspondent aux minarets manquants.

SIX CHEMINS VERS LA GLOIRE  
SIX CHEMINS POUR LA DAMNATION  
SIX CHEMINS VERS LES MINARETS  
LES CLES DE MA TOMBE  
REPLACER LES SIX MINARETS  
DES LIEUX CACHES MAINTENANT  
ET VOUS POURREZ ALORS ENTRER  
DANS MA TOMBE, VOUS SEREZ ALORS CONVIES

SOYEZ VAILLANT ET FIDELE  
IL Y A TOUJOURS UNE VOIE  
ET SI VOUS SURVIVEZ  
VOUS AUREZ ALORS LA GLOIRE.

### 2.5.5 Les Boules de Cristal [5]

Si les joueurs entrent dans les zones 5a-5f, ils trouveront au centre de cette zone, une boule de cristal posé sur un dais de pierre blanche polie.

Chaque boule de cristal montre où se trouve le minaret. Les boules de cristal ne peuvent pas être soulevées.

#### 2.5.5.1 5a cristal ball

Une plate-forme de cristaux géants flotte au centre d'un tourbillon de nuages orange rouge qui coule dans les profondeurs en dessous . L'île et l' air au-dessus brillent avec une douce lumière blanche. Au centre de l'île , un cristal minaret miniature se dresse au sommet sur une base de cristal.

#### 2.5.5.2 5b cristal ball

Dans une pièce faiblement éclairée de 40 pieds carré, un minaret de cristal repose sur un oreiller de satin rouge . Les torches sur les murs donnent de la lumière, mais ne vacillent. quatre portes mènent hors de la salle ; deux d'entre eux sont ouverts .

#### 2.5.5.3 5d cristal ball

Faites pas chier , ne prenez pas ce chemin, je ne l'ai pas préparé. Si les joueurs n'ont pas découverts les elfes noirs, ceux-ci partiront alors par ici pour ne pas croiser Paladin et joueurs. Ils reviendront avec le minaret manquants.

### 2.5.6 La sortie vers d'autres mondes [6]

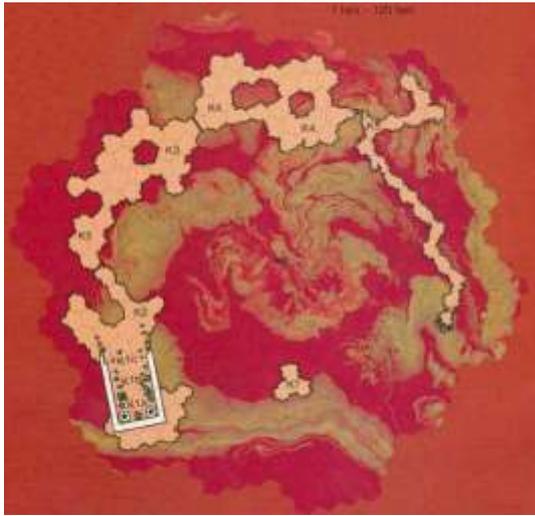
Les zones 6c, 6e, 6f sont dans le noir et les disques ne fonctionnent pas. Dans les zones éclairées 6a, 6b, 6d se trouvent une plateforme un disque de téléportation actif. Toute personne qui monte dessus se trouve téléporté vers les lieux suivants :

<i>Teleport</i>	<i>Area Teleport To</i>
6a	Black Abyss, area 1a
6b	Mobius Tower, area 1
6d	Desert of Al-Alisk, area 1

### 2.5.7 Le retour de ces mondes [7]

Les zones 7a, 7b, 7d sont les zones de retour des mondes extérieurs. Ils sont semblables à ceux du départ.

## 2.6 Black Abyss



Les Abysses Noirs repose juste après les gardiens du Temps et de l'Espace, une déchirure qui relie le PMP et les 666 niveaux des Abysses. Distance, temps et magie sont tous trois affectés l'un après l'autre.

La seule façon d'y aller est par le prisme de cristal, la seule façon d'en revenir est de s'emparer du Minaret de Cristal. Pour en sortir, il faut s'emparer du minaret de cristal découvert et de sauter dans les 10 rounds dans la tempête qui fait rage au-dessus des Abysses.

Dans chaque partie des Abysses, une loi première de l'univers change, l'une après l'autre, puis toutes en même temps pour finir.

---

### *Black Abyss Random Encounter Table*

- |                        |                          |
|------------------------|--------------------------|
| 1. <i>Dretch</i>       | 7. <i>Demon Type III</i> |
| 2. <i>Alu-Demon</i>    | 8. <i>Demon Type IV</i>  |
| 3. <i>Babau</i>        | 9. <i>Demon Type V</i>   |
| 4. <i>Rutterkin</i>    | 10. <i>Pas de bol</i>    |
| 5. <i>Succube</i>      |                          |
| 6. <i>Demon Type I</i> |                          |
- 

### 2.6.1 South Wall [1a]

Vous apparaissez à l'arrière d'une immense caverne construite d'une pierre blanche polie. Le sommet de la caverne est à une hauteur fantastique. Les murs, sur toutes leurs longueurs, sont bordés lumière blanche brillante. Les arbres et arbustes poussent dans cette espace vert jusqu'au bord du hall. Derrière vous, deux grandes statues de pierre se tiennent contre la paroi à l'arrière de la salle. L'un d'eux appelé Temps, l'autre est appelé Espace. Entre les deux se trouve un grand obélisque avec des écrits gravés. En haut au niveau du plafond, vous pouvez voire une lumière rouge au travers.

Les écrits sur l'obélisque :

AU-DELA DE LA CONNAISSANCE DE L'HOMME MORTEL  
LES GARDIENS DES MONDES MONTENT LA GARDE  
ILS REGARDENT VERS LE MINARET DE CRISTAL  
ET REGARDENT CE CHEMIN SI DIFFICILE  
AU-DELA DE LA FIN DE L'ESPACE ET LE TEMPS  
AU-DELA DE LA SPHERE DE TOUTE LA MAGIE  
OU TOUS LES MONDES DISPARAISSENT  
ET LE CHAOS APPARAIT  
ICI SE TROUVE LE MINARET DE CRISTAL  
ATTENDANT CETTE VAILLANTE JOURNEE  
QUAND LES HOMMES FRANCHIRONT LE CHEMIN DE L'OUBLI  
ET PRENDRONT ENFIN CETTE CLEF

### 2.6.2 Midhall [1b]

Le vaste plafond, loin au-dessus, se termine soudainement sur un bord dentelé de pierre brisée. Des milliers de nuages rouges roulent rapidement à travers le ciel, baignant toute la zone dans le scintillement ruby. Les arbres sont mous et les buissons sont d'une couleur jaune maladif. Des gravas jonchent le chemin à parcourir.

### 2.6.3 Farhall [1c]

Les murs soudainement disparaissent pour laisser apparaître une caverne de pierre surmonté d'un ciel rouge. La végétation est morte ici

### 2.6.4 Land's end [2]

Il n'y a plus d'arbres ou de végétation ici. A la place, le sol de roche fait apparaître des falaises vertigineuses de chaque côté, balayés par des vents tourbillonnants. Les vents et les orages font rage à perte de vue dans toutes les directions. Le vent souffle ici à 19'' et toute personne qui tombe dans le maelstrom se voit emporté par un vent de 30'' vers la zone [8].

### 2.6.5 Distance distorsion [3]

La distorsion des distances est modifiée tour après tour affectant les PJs, les PNJs et les monstres. Elle n'affecte que les distances entre personnes mais pas les positions relatives, la vitesse de déplacement, la portée des missiles, l'air d'effet et la portée des sorts ou la taille des choses.

Elle n'affecte que les distances des objets ou des personnages entre eux.

Lancer 1d8 pour avoir la modification.

DISTANCE DISTORTION TABLE

Die Roll	Distance change	Hex size (map scale)
1.	Everything is 10 times closer.	New hex = old hex / 10
2.	Everything is 4 times closer.	New hex = old hex / 4
3.	Everything is 2 times closer.	New hex = old hex / 2
4.	No change.	No change.
5.	No change.	No change.
6.	Everything is 2 times farther.	New hex = old hex x 2
7.	Everything is 4 times farther.	New hex = old hex x 4
8.	Everything is 10 times farther.	New hex = old hex x 10

### 2.6.6 Time distorsion [4]

Le distorsion temporelle est un ajout à la distorsion des distances. Chaque joueur ou monstre a une altération temporelle différente. Mouvement modifié, Tac0 modifié, nombre d'attaques multipliés.

A chaque tour, chaque joueur et les montres vont lancer 1d6 pour connaître leur frame time pour le tour suivant.

TIME DISTORTION TABLE

Die Roll	Time speed	To hit Modifier	# of attacks Modifier	Movement Modifier
1	very slow	-2	/4	/4
2	slow	-1	/2	/2
3	normal	normal	normal	normal
4	normal	normal	normal	normal
5	fast	+1	x2	x2
6	very fast	+2	x4	x4

### 2.6.7 Magic distorsion [5]

Les sorts marchent bizarrement dans cette zone. En effet, chaque fois qu'un joueur lance un sort, il faut lancer 1d10 pour savoir quel sort est réellement lancé. Les objets ne font que fonctionner à 50% du temps, sauf pour les objets comme des épées, des boucliers, etc.. tant que cela ne lance pas une compétence assimilées à un sort.

#### *Die Roll Effect*

1-2	Random spell of same level cast
3	Random spell of next lower level cast
4	Random spell of random level cast
5	Random spell of random level cast
6	Spell does not function
7	Intended spell backfires against caster
8-10	Intended spell cast normally

### 2.6.8 Breakdown [6]

Devant vous, le terrain solide disparaît. Des blocs énormes de roches disparaissent pour réapparaître ensuite au beau milieu de la tempête. Il y a un sentiment de décadence et de la renaissance en même temps ici. Vous pouvez à peine entendre sur le vent hurlant et le tonnerre de la tempête. Les nuées ardentes deviennent des tourbillons énormes d'éclair rouge et des vents violents qui plongent dans le néant. Au loin, il y a une île flottante au milieu de la tempête. Elle ne semble pas être affectée par la tempête.

Ici, les 3 distorsions sont effectives, sans autres changements. À chaque fois qu'un gros bloc disparaît, il est souvent projeté vers l'île du cristal. Une seule personne peut espérer arriver vers l'île sur un bout de rocher.

Il y a 90% de chance que le rocher choisit partent vers le haut en direction de l'île de cristal. Les joueurs doivent jetés 1d100 pour partir vers l'île de cristal. Sous 10%, le rocher plonge vers le maelstrom.

### 2.6.9 Breakdown [7]

C'est une plate-forme de cristaux géants, flottant dans le centre de la tempête. Tout autour de l'île, le tourbillon tourne plus vite et plus rapidement avant la course vers le bas dans le chaos du noir Abyssal. Mais l'air ici sur l'île est calme. Au centre de l'île, un seul minaret de cristal se dresse au-dessus d'une base de cristal.

Quand un joueur arrive sur la plateforme, les effets du temps et de l'espace redeviennent normaux. La plateforme est triangulaire et fait environ 30m sur chaque face.

Au moment où un des joueurs prend le minaret, la plateforme commence à se désagréger, faisant tomber les joueurs dans le maelstrom. Les effets du temps et de l'espace redeviennent chaotiques, mais le maelstrom devient une téléportation temporaire pour un retour vers la cathédrale. Ceux qui ne plongent pas de le maelstrom se verront piégés ici à tout jamais. Enfin c'est à voir, on peut considérer qu'ils se retrouveront dans le plan des Abysses.

Comme vous retirez le minaret de cristal de sa base, un horrible, bruyant grondement secoue la région. Remettre le cristal ne sert à rien. Le son devient plus fort. La douce lumière blanche de l'île commence à pulser et devient rouge. Les vents de la tempête se déplacent pour couvrir l'île. L'épaisseur des nuages interdit la visibilité. Les cristaux grésillent comme l'éclair rouge les frappe. Soudain, dans un flash de lumière aveuglant et une avalanche de cristal, l'île entière où vous vous trouvez explose. Vous tombez avec eux dans le maelstrom Abyssal.

## 2.6.10 Chaos [8]

Vous tombez à une vitesse terrifiante, le vent vous balayent en rafales. Les nuées ardentes tout autour de vous sont humide et étouffant. Des éclairs rouge ruby passent pas loin de vous. Vous êtes trimbalés cul par-dessus tête en pleine chute. Les nuages tourbillonnent vers le néant. Il n'y a pas de lumière, pas d'obscurité, plus d'espace-temps. La tempête en spirale descend vers les le plan des Abysses.

Si les joueurs tombent dans ce maelstrom, ils disparaîtront les 666 plans des Abysses. Au bout de 10 rounds de chute, il se retrouve dans un des 666 plans des Abysses, à tirer au hasard.

Si les joueurs ont retiré le minaret, plonger dans ce maelstrom est le seul moyen de sortir de ce lieu. Il est difficile de prendre cette décision, car la téléportation n'est pas visible avec les vents et les tourbillons qui entourent cette région.

## 2.7 Moebius Tower

Cette tour existe sur son propre plan, inconnu et fermé. Il y a 4 niveaux connecté ensemble en une boucle magique qui n'a ni commencement, ni fin. L'escalier 7 connecte tous les niveaux. Tout ceci est continue dans toutes les directions., comme sur un anneau de Moebius.

Les murs de 3m de larges sont connectés magiquement. La face extérieur d'un mur correspond à la face intérieur du mur opposé et vice et versa.

Un des gardiens du temps a élu domicile dans cette tour comme par amusement. A cause de cela, la tour est piégée par le temps, et la plupart des gens et des choses présentent ici sont dans un temps sensiblement différent. Un millier d'année peut passer avant que les joueurs ne voient quelqu'un dans la tour. Les objets semblent gelés dans le temps et l'espace.

La seule manière de sortir de la tour de Moebius est d'intervertir le sablier derrière le rideau miroitant de la tour du temps.

Les joueurs peuvent essayer de passer à travers un mur, mais ils réapparaîtront dans la tour, sur le mur opposé donnant dans la même pièce.

Dans cette tour se trouve un noble gardien du temps. Il s'agit d'un monstre puissant pour les joueurs, qui est capable de manipuler le temps à sa guise.

---

### *Time Guardian*

---

#### 2.7.1 L'arrivée [1]

Vous vous retrouvez debout dans une pièce carrée de 40 pieds carré. La pièce est faiblement éclairée par des torches sur les murs. Il y a un silence dans la pièce. Il n'y a pas de son ou de mouvement ici. Vous remarquez que l'ombre des flammes des torches ne scintillent pas.

Vous êtes debout sur une plate-forme circulaire surélevée 20 pieds. Au sud, un objet brillant se tient sur un coussin. Quatre portes mènent hors de la salle . Les portes sont à proximité de chaque coin de la pièce . La porte nord est ouverte de 60cm. La porte du sud-ouest est grande ouverte et les deux autres portes sont fermées.

Aucune des portes ne peuvent bouger car elles sont emprisonnées par le temps. Les torches sont dures et froides.

L'objet sur le coussin est le minaret recherché par les joueurs. Mais il ne peut pas être déplacé ou pris, d'aucune sorte, physiquement ou magiquement.

### 2.7.2 L'appartement de la première femme [2]

Un grand lit ovale parsemé d'oreillers est au centre de cette salle de 10m. La figure d'une femme vêtue de

robes royales est assis sur le bord du lit , immobile. Une porte ornée sur le mur ouest est ouverte. Un rideau de perles blocs une arcade dans le mur est . Derrière le rideau il y a beaucoup beaux vêtements.

Dans cette pièce se trouve un Groaning spirit, la femme du sheikh.

---

#### *Groaning Spirit*

---

### 2.7.3 Chiotte [3]

Rien de particulier, tout est figé dans le temps.

### 2.7.4 Salle de garde [4]

Cette petite chambre carrée de 20 pieds a deux portes cintrées, un dans le mur sud et un dans le mur est . Quatre grandes statues musculaires enveloppés dans des robes de garde se tiennent en garde le long du mur ouest . Ils ont de grands cimenterres à leur côté. Leurs visages sont masqués par leurs turbans.

### 2.7.5 Les appartement du Sheikh [5]

Un personne encapuchonnée, avec un arc, se trouve vers la porte entre ouverte au sud de cette salle. Dans la salle devant lui, de riches rideaux sont suspendus au-dessus d'un lit à baldaquin. Allongé paisiblement, endormi sur le lit se trouve le Sheikh. Suspendu dans l'air à quelques pouces de la silhouette endormie, une flèche figée dans le temps vole directement vers le cœur du Sheikh.

Tout dans cette pièce est figé par le temps, et la flèche ne peut pas être déplacé ou retiré de sa trajectoire.

### 2.7.6 Vestiaire [6]

Les murs de cette salle carrée de 20 pieds portent des robes suspendues aux murs. La haute silhouette d'un homme riche en robes blanche se tient dos au mur est. Il fait face à la porte du mur ouest. Une porte voûtée conduit vers le sud. La voûte du mur ouest mène à un escalier qui descend et monte.

---

#### *CryptKnight*

---

### 2.7.7 Escalier [7]

Cette escalier est le seul qui emmène vers tous les étages. Mais il a une particularité, il monte toujours et descend toujours, alors qu'il n'y a que 4 étages. Arrivé au plus, bas il ouvre sur la pièce le plus haut, et vice et versa. Du coup la notion d'étage n'a pas vraiment de sens.

### 2.7.8 Salle des fêtes [8]

Une longue table basse remplit le centre de la pièce . Des coussins sont parsemé tout autour, la plupart d'entre eux à l'extrémité ouest de la table. Un serviteur se penche sur la table versant un liquide rouge dans un gobelet sur la table. Le liquide est gelé à mi-chemin de la coupe. Il y a une

porte avec des rideaux tirés vers l'arrière sur le mur est. Une porte partiellement ouverte mène à travers la paroi nord. Vous pouvez voir une salle vers le nord à travers une arcade ouverte dans le mur ouest.

#### 2.7.9 Vaisselier [9]

Des tables longent les murs est et ouest de cette chambre de 20 pieds par 30 pieds. Des passages voutés s'ouvrent sur les murs nord et sud. Une jeune servante est figée dans une expression d'indignation, le visage écarlate. Sa main est piégée dans une gifle immobile au travers du visage d'un gros homme surpris vêtu de robes riches et d'un turban.

#### 2.7.10 Cuisine [10]

Ceci est une cuisine. Des aliments luxueux et merveilleux de tout genre que vous pouvez imaginer reposent sur les comptoirs. Mais la nourriture est dure comme le rock, insipide et inodore. Des passages voutés mènent des murs nord et sud. Il y a une porte fermée sur le mur est.

#### 2.7.11 Office [11]

Des étagères rugueuses bordent le mur ouest de cette pièce de 20 pieds. Des crochets à viande avec bête écartelée pendent du plafond. La viande l'air appétissante, mais elle est de la pierre dure. Deux cuisiniers à genoux avec leurs oreilles pressées contre une porte fermée sur le mur de l'est semblent écouter quelque chose. Ils semblent essayer d'entendre un certain bruit à travers la porte. Il y a un passage vouté sur le mur sud.

La porte des cuisiniers est juste entrouverte de 2.5 cm, et un léger tintement semble provenir de la pièce suivante.

#### 2.7.12 Pièce avec la bouteille [12]

Cette pièce est entièrement vide à l'exception d'une bouteille posée au sol. La bouteille n'a pas l'air soumise au time stop ambiant. Elle s'agite faiblement sur le sol, faisant teinter une note à chaque fois qu'elle manque de tomber.

Elle renferme un Djinn, emprisonné ici depuis que le Gardien du Temps est venu prendre ses vacances. S'il est libéré de sa bouteille, il octroiera 3 souhaits aux joueurs, hors celui de leur donner le minaret.

#### 2.7.13 Procession [13]

Cette chambre est ornée, avec de nombreux piliers sculptés de belle conception et des murs gravés finement. La

chambre est d'environ 40 pieds carrés. Elle est à peine éclairée par des torches figées sur les murs. Un grand escalier, 20 pieds de large, conduit jusqu'à une plate-forme sur le mur de l'est. Des passages voutés sur les murs nord et sud mènent à d'autres pièces. Un rideau 20 pieds de large couvre une ouverture sur le mur ouest. Plusieurs hommes enturbannés se tiennent immobiles sur les escaliers comme s'ils étaient en train de rire.

#### 2.7.14 Squelette [14]

Plusieurs hommes sombres et des femmes aux yeux ovales portant des vêtements chatoyants sont debout dans cette pièce. Ils apparaissent comme s'ils souriaient, mais aucun son ou mouvement ici. Une personne en vêtement terne se tient dans le coin nord-ouest de la pièce.

La personne dans le coin nord-ouest est un squelette mort et figé par la mort. Il est en armure et n'est pas figé par le temps. Il possède dans son sac à dos 400pp et 3 gemmes de 500po.

#### 2.7.15 Bureau [15]

Cette pièce sombre est de forme octogonale et 30 pieds de diamètre. Les portes sont ouvertes sur les murs est et ouest. Une sarcophage ouvert se trouve au centre de la pièce.

Une momie se trouve dans le sarcophage et en sort dès que les joueurs entrent.

---

#### *Mummy*

---

#### 2.7.16 Salle perdue [16]

Dans cette pièce se trouve un bâton de **téléportation de 25 charges** qui permet de changer de place les objets de moins de 200po prisonniers du temps. Le bâton est protégé par un effrit. Celui-ci attaquera les joueurs sans sommation, sauf s'ils sont accompagnés par le Djinn. S'il est présent, ils commenceront un duel auquel les joueurs devraient s'échapper.

#### 2.7.17 Harem [17]

Cette pièce de 30 pieds de diamètre est à peine éclairée par les flammes immobiles de torches sur les murs. Les rideaux inébranlables pendent depuis le plafond. Il y a des coussins et des canapés éparpillés sur le sol de la chambre. De belles femmes se trouvent figées dans des poses de détente et de joie. Une porte à l'ouest est fermée

#### 2.7.18 Garde du Harem [18]

Deux énormes colosses se tiennent dans cette salle carrée de 20 pieds . Leurs visages sont enveloppés dans un tissu , les yeux presque cachés dans l'ombres sous leurs casques et leurs turbans . Ils se tiennent prêts, l'épées dans leurs mains gantées. Des passages voutés sont ouverts dans les murs nord et sud . Une porte en bois dans le mur ouest est partiellement ouverte . Une porte dans le mur est est fermé .

#### 2.7.19 Salle des gardes [19]

Ceci est un long couloir de 30 pieds de long et de 10 pieds de large. Trois cellules larges de 10 pieds ouverts de chaque côté du couloir. Six gardes énormes , leurs visages voilés par des robes, à la garde de chaque côté du couloir . Leurs yeux sont cachés dans l'ombre sous leurs casques. Un autre grand gardien se trouve sur le sol, ses robes drapées librement sur son corps. Une porte est ouverte immobile sur le mur est. Une arcade ouverte mène à l'extrémité ouest de la salle.

Le garde au sol n'est autre que le capitaine des gardes, Al-Dolak, impliqué dans la tentative d'assassinat du Sheikh. Il devait inspecter la garde pendant que l'assassinat avait lieu. Il en est réduit aujourd'hui à regarder la scène pour l'éternité. Si les joueurs n'attaquent pas directement

---

#### *Ghosts*

---

#### 2.7.20 Trésor [20]

Cette chambre fait 30 pieds de large et 40 pieds de long. Il y a un passage ouvert au centre des murs nord et sud. Un rideau bloque un passage de 20 pieds dans mur est. Il y a une large porte de fer

de 10 pieds dans le centre du mur ouest. Trois gardes, avec leurs épées tirées, se tiennent de chaque côté de la chambre. Deux autres gardes sont gelés à la mi-foulée comme ils courent à la porte nord. Trois personnages étranges se tiennent avec des épées tirées pour bloquer le chemin des gardes qui courent.

Les trois étranges personnages sont des cryptknights qui attaqueront les joueurs dès qu'ils rentrent dans la pièce.

---

### *CryptKnights*

---

#### 2.7.21 Orchestre [21]

Lorsque vous entrez dans cette pièce à travers un passage vouté, vous voyez un autre passage vouté en face à 20 pieds. La chambre est de 50 pieds de large. A l'est, il y a plusieurs personnages assis immobile, pris au piège par le temps pendant qu'ils jouaient de leurs instruments anciens. Des escaliers, de la largeur de la pièce, sont visibles comme des gradins vers la paroi ouest.

#### 2.7.22 Hall nord [22]

Cette grande salle est figée dans une grandeur intemporelle. Les personnages vêtus de robes lumineuses de couleurs différentes sont assis dans cette pièce sur des oreillers dans des attitudes de joie et de partage joyeux. Mais tout est figé. Au centre de la chambre, 20 danseuses habillées de robes lumineuses avec des voiles sur leurs visages, semblent accrocher dans des mouvements intemporels.

#### 2.7.23 Hall sud [23]

Cette grande salle est figée dans une grandeur intemporelle. Les personnages vêtus de robes lumineuses de couleurs différentes sont assis dans cette pièce sur des oreillers dans des attitudes de joie et de partage joyeux. Mais tout est figé. Au centre de la chambre, 20 danseuses habillées de robes lumineuses avec des voiles sur leurs visages, semblent accrocher dans des mouvements intemporels. Un personnage semble danser avec une des danseuses.

Ce personnage est mort ici depuis longtemps. Si les joueurs s'approchent de lui et le touche, il tombera en poussière à l'exception d'un parchemin : le plan qui mène au niveau 4 [26], « LE CHEMIN DU RETOUR »

#### 2.7.24 Etude [24]

Cette chambre carrée de 20 pieds est brillamment éclairée par des torches sur le mur qui scintillent et claquent dans l'air. Une paire de portes en bronze sont fermées.

Rien ici n'est figé dans le temps, les portes peuvent être ouvertes.

#### 2.7.25 Chambre d'audience [25]

Cette ancienne salle du trône est éclairée par la lumière vacillante de torches plantées dans les murs. Des piliers épais soutiennent le toit de la salle. Une silhouette solitaire déplace son poids sur le trône à l'autre côté de la salle de 50 pieds. Il porte autour du cou un médaillon au design complexe.

L'occupant de cette salle n'est autre qu'un Gardien du Temps qui passe ses vacances ici. Il porte le Médaillon du Temps, qui lui seul est capable de figer ou libérer les choses ou les personnages emprisonnés. Il ne donnera pas ce médaillon au joueur sans un affrontement.

Le médaillon n'a pas plus de valeur que 5.000 po en dehors de cette tour ou sans son possesseur.

---

### *Time Guardian*

---

#### 2.7.26 Tour du temps [26]

Ceci est une grande salle éclairée par des globes de lumière qui pendent du haut plafond voûté de 100 pieds. Cette chambre est de 80 pieds de large. Au centre de la pièce et montant jusqu'au plafond, un pilier de cristal de 15 pieds à la base, scintille d'éclairs de lumière vers le haut et vers le bas. Sur chaque face nord et sud, se trouve un passage voûté de 3m de large, bloqués par un rideau chatouillant.

Une tapisserie est pendue sur le mur nord-est. Elle représente une image de de la chambre centrale de prisme de cristal, avec une représentation de la Citadelle de Martek.

Rien ici n'est piégé par le temps. Dans les alcôves derrière les rideaux du pilier se trouve un emplacement rempli d'un liquide iridescent, qui descend du sommet de la pyramide vers sa base. C'est la source du pouvoir du Médaillon du Temps et du pouvoir de la Tour de Moebius. Si ces deux trous sont complètement vidés d'une manière ou d'une autre, alors la vie reprendra d'un seul coup. Il est possible de stopper le flux de liquide, ce qui entraîne alors la reprise du temps. Mais cela ne peut pas être permanent.

Dans le passage voûté du côté sud du pilier, se trouve une petit alcôve de 1m de côté dans lequel se trouve un sablier. Celui-ci peut être bougé mais pas déplacé. Il est possible de le retourner. Si un des joueurs retournent le sablier

#### 2.7.27 Salle vide [27]

NA

#### 2.7.28 Livre du Temps [28]

Au centre de cette pièce carrée de 20 pieds se trouve un bureau sur lequel se trouve un immense livre.

Sa couverture est faite de platine et contient les sorts suivants : voire le fichier Time.xlsx

### 2.8 Sanctuaire de Martek

Ce sont les appartements de Martek et sa tombe à présent. Martek a posé un enchantement sur tous les objets à l'intérieur du sanctuaire, pour que les personnes ne puissent les prendre sans sa permission.

A travers les siècles, une légende a grandi autour de la Sphère de Martek, un objet magique réputé pour avoir de merveilleux pouvoirs. En fait, il n'y a pas de tel objet. La Sphère de Puissance de Martek est en réalité sa connaissance magique et sa très grande sagesse, résultant d'étude longue et difficile. La seule façon pour la Sphère d'être délivrée est de le ramener à la vie.

Les gemmes en ont le pouvoir. Une fois ramené à la vie, Martek récompensera le courage des joueurs, désactivera les pièges. La seule façon de pénétrer ce Sanctuaire est de replacer les trois minarets sur la maquette de la cathédrale.

La seule chose supposée être faites ici est de placer les gemmes dans leur emplacement pour ramener Martek à la vie. Martek sera reconnaissant et généreux : il autorisera les joueurs à prendre 1 objet chacun dans son trésor.

### 2.8.1 L'entrée [1]

L'entrée est parcourue de 3 volée d'escalier. Sur le premier palier se trouve un fontaine qui déverse une eau fraîche permettant de garder un température agréable ici.

L'eau de la fontaine permet de gagner 6d6 points de vie à celui qui en boit.

### 2.8.2 La tombe de Martek [2]

Au centre de cette pièce de 50 mètres de diamètre se trouvent un autel sur lequel reposent des ossements, un bâton et un arc noir. Juste autour se trouvent 4 deathknights l'épée au clair. Un peu plus loin de l'autel se trouvent également 5 statues de génies l'arme au clair. Ils sont également enturbanné et un emplacement est visiblement prévu pour accueillir une gemme grosse comme un poing.

Quand les joueurs entrent dans la pièce, les deathknights se mettent en marchent pour attaquer.

Dans le même temps, le crâne de Martek s'élève dans les airs et lance un cri déchirant. Les joueurs doivent lancer un JP contre la mort sans bonus. Le deuxième round, les ossements de Martek se redressent pour laisser apparaitre une liche, portant son bâton.

---

### *Une liche 4 Deathknights*

---

Sur l'autel, il reste toujours un arc noir énorme qui n'a pas bougé.

Si les joueurs arrivent à mettre les 5 gemmes sur les turbans des génies, alors une immense lumière iridescente jaillira des génies pour frapper la liche de Martek. Après un round complet d'une lumière aveuglante, les deathknights tomberont à terre en poussière, et la liche tombera à terre pour découvrir un magicien chancelant qui tente de se mettre debout.

A ce moment du jeu, le temps paraît suspendu pour tout le monde sauf pour Gurney Halleck. L'arc semble pulser d'une lueur noire, semblant attendre que Gurney prenne l'arc. Dès que Gurney s'empare de l'arc, un flash de lumière verdâtre illumine la pièce, Rudra apparait rapidement pour tirer une flèche dans le cœur de Gurney.

A partir de ce moment, Gurney est

### 2.8.3 Tomes of Martek [3]

Le passage Ouest permet un accès vers la bibliothèque de Martek, dans laquelle il a entreposer ses ouvrages les plus importants.

*Roll 1d4 par personnage*

- 1 Book of Infinite Spell
- 2 Libram of Silver Magic (+1 niveau magicien bon)
- 3 Tome of Clear Thought (+1 Intelligence)
- 4 Tome of Understanding (+1 Sagesse)

#### 2.8.4 Scroll Room [4]

Dans cette salle se trouve des parchemins divers et variés :

Roll 3 fois par personnages dans l'Arcana.

#### 2.8.5 Porte dimensionnelle [5]

Ces deux pièces sont des portes dimensionnelles par lesquelles les joueurs peuvent repartir, seulement si Martek est revenu à la vie. Elles permettront aux joueurs de repartir d'ici et où ils le souhaiteront.

#### 2.8.6 Trésor [6]

Cette pièce renferme le fabuleux trésor de Martek :

150.000 po, 10.000 pp, potion de lévitation, potion de vol, potion de rapidité, huiles d'impact, huile de désenchantement, anneau de chute de plume, anneau de clumsiness (EA), ring of the ram, bâtonnet de magic missiles, anything wand, bottes de saut, bracelet AC6, poussière d'apparition, chandelle d'invocation, onguent de Keoghtom, trompe des tritons, flute enchanté (pipes of the sewers), scarab of insanity, puits sans fond, boccob blessed book, cape d'araignée, horn of goodness, spoon of stirring, splint mail +1, chain mail +1, cuir +2, full plate +3, sword +1, +3 vs regen (courte), sword +2 (longue), sword sharpness (2 mains), sun blade, dague +2, +3 vs human, hache +2, masse +2, morning star +2,

## 3 Récompenses

### 3.1 Gurney Halleck le Beau

#### 3.1.1 L'arc de Rudra (+5), relique fabriqué par Rudra en personne pour Gurney



Cette arc long a la capacité de se transformer au besoin de son utilisateur en arc court, composé ou japonais. Cette arc n'a pas besoin de corde malgré le fait qu'il en soit équipé. La corde est en fait la dernière corde de la balisette que Gurney trouvera sur Dune.

Il a également la capacité de lancer des flèches magiques invisibles, qui soignent ou qui empoisonnent, à la volonté de Gurney. Ces flèches soignent 6d6 PV au touché (prendre la CA de dos), et empoisonnent comme un poison (3-18 ou mort). Il est possible d'en lancer 5 de chaque par jour.

#### **Minor Benign Powers:**

Chute de plume en touchant l'arc

Find traps 3F/J

Compréhension des langues et langues quand il est porté.

#### **Major power :**

AC0

Désintégration 1F/J

#### **Prime powers :**

MR 10% - 30% incompressible pour la journée ( à tirer en début de journée)

Wish

Avec cet arc, Gurney trouvera également 100 pointes de flèches qu'il pourra faire monter sur des flèches nues.

- 55 pointes +1 dont 5 sharpness (sur taille humaine)
- 30 pointes +3 dont 1 vorpale (sur taille humaine)
- 10 pointes +5 dont 1 qui désintègre (toute taille)
- 5 pointes dragons, qui souffle dans la portée de la flèche, Great Wyrms de la couleur : Mercure, Rouge, Noir, Cloud, Crystal.

#### **Minor side effect :**

User must eat and drink 6x as normal

#### **Major Malevolent Effect**

Sur le lancer d'une désintégration, le possesseur perd l'utilisation de la parole pendant 1 heure.

#### **Prime side effect :**

Save vs magic sans bonus or loss 1 level experience (for wish only, début du niveau précédent)

#### 3.1.2 Ame du guerrier

Gurney gagne le TACO du guerrier du même niveau que son niveau de barde. De plus, il obtient le droit de prendre un arme comme spécialisation (+1, +2, +1 attaque).

## 3.2 Sandust

### 3.2.1 Niveau de clerc à ses XP

Sandust passera au niveau 14 de clerc, ce qui correspond au nombre d'xp qu'il a dans cette classe.

### 3.2.2 Livre de sort du Libram Magiae

Le livre de sorts trouvés par Sandust contient tous les sorts d'Abjuration, d'Altération, de Conjuraction et d'Invocation/Evocation du Libram Magiae.



### 3.2.3 Le bâton de Martek

Il s'agit d'un staff-mace +3 of the magi. Il est enchanté au 20ème niveau.

Il est possible de le transformer de deux manières, at will :

- Quatterstaff quattersatff +3, iron-shod
- Great Mace footman's mace +3, iron

Il fait de plus les sorts suivants comme un bâton de mage :

**Sans charge :**

- Détection de la magie
- Lumière
- Protection contre le mal
- Invisibilité
- Dissipation de la magie
- Passwall
- Burning Sand

**1 charge :**

- Fire ball
- Sand jambiya
- Pillard of sand

**2 charges :**

- Sand vaporization
- Sand sword
- Firewall

**3 charges :**

- Wall of Sand
- Sandcone
- Plan travel

**4 charges :**

- Sandstorm
- River of sand
- Delayed blast fireball

**5 charges :**

- Sand swallow
- Meteor swarm

## 4 Monstres

### 4.1.1 Scorpion, Hugu



<b>Intelligence:</b>	Non
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	1-4
<b>Armor Class:</b>	0
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	10
<b>THACO:</b>	11
<b>No. of Attacks:</b>	3
<b>Damage/Attack:</b>	4-16/4-16/2-20
<b>Special Attacks:</b>	Poison
<b>Special Defenses:</b>	Nil
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	M (Large for human)

JP vs poison ou mort sur l'attaque de la queue.

### 4.1.2 Bulettes, requins des sables



<b>Intelligence:</b>	Animal (1)
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	1-6
<b>Armor Class:</b>	-6/0/2
<b>Movement:</b>	14 (3)
<b>Hit Dice:</b>	12
<b>THACO:</b>	7
<b>No. of Attacks:</b>	3
<b>Damage/Attack:</b>	4-48/3-18/3-18
<b>Special Attacks:</b>	8' jump
<b>Special Defenses:</b>	Nil
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	L (9½' tall, 12' long)

Aptly called a landshark, the bulette (pronounced Boo-lay) is a terrifying predator that lives only to eat. The bulette is universally shunned, even by other monsters.

It is rumored that the bulette is a cross between an armadillo and a snapping turtle, but this is only conjecture. The bulette's head and hind portions are blue-brown, and they are covered with plates and scales ranging from gray-blue to blue-green. Nails and teeth are dull ivory. The area around the eyes is brown-black, the eyes are yellowish and the pupils are blue green.

**Combat:** A bulette will attack anything it regards as edible. The only things that it refuses to eat are elves, and it dislikes dwarves. The bulette is always hungry, and is constantly roaming its territory in search of food. When burrowing underground, the landshark relies on vibrations to detect prey. When it senses something edible (i.e., senses movement), the bulette breaks to the surface crest first and begin its attack. The landshark has a temperament akin to the wolverine – stupid, mean, and fearless. The size, strength, and numbers of its opponents mean nothing. The bulette always attacks, choosing as its target the easiest or closest prey. When attacking, the bulette employs its large jaw and front feet.

The landshark can jump up to 8 feet with blinding speed, and does this to escape if cornered or injured. While in the air, the bulette strikes with all four feet, causing 3d6 points of damage for each of the rear feet as well. The landshark has two vulnerable areas: the shell under its crest is only AC 6 (but it is only raised during intense combat), and the region of the bulette's eyes is AC 4, but this is a small oval area about 8 inches across.

#### 4.1.3 Vargouille Undead



<b>Intelligence:</b>	Low (5-7)
<b>Alignment:</b>	Neutral Evil
<b>No. Appearing:</b>	1-12
<b>Armor Class:</b>	0
<b>Movement:</b>	24
<b>Hit Dice:</b>	4
<b>THACO:</b>	17
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	1-12 perm, or ½ on JP vs mort
<b>Special Attacks:</b>	Drain one level
<b>Special Defenses:</b>	Vade retro
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	S (5' wingspread)

#### 4.1.4 Rom



<b>Intelligence:</b>	Low (5-7)
<b>Alignment:</b>	Lawful Evil
<b>No. Appearing:</b>	1-8
<b>Armor Class:</b>	-1
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	15+1
<b>THACO:</b>	6
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	1-12+10
<b>Special Attacks:</b>	Throwing rocks, strength drain, fear
<b>Special Defenses:</b>	See below
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	H (17. tall)

The rom are a race of subterranean, undead giants that withdrew from the surface world in the distant past. They are sullen, malicious, and angry creatures, attacking any who disturb their final dwelling places or cairns. Rom are all male. They have tall, muscular physiques, similar to humans in proportion, with thinning, bone-white hair, sunken, glassy eyes, long, curling fingernails, and ashen-gray skin. They stand about 17. tall, retaining the supernatural Strength they possessed in life (20). They speak with sad, resonant voices. All are talented singers, poets, and musicians. The rom, like most living giants, carry some of their belongings in a large sack. Their more valuable treasures remain hidden safely in their cairns. A rom.s sack will typically include 1-12 throwing rocks, some treasure, and 1-8 personal items (including a musical instrument of some sort, usually a flute). Rom speak their own language and that of desert giants and jungle giants (q.v.). Most (75%) can also speak Common.

**Combat:** The rom are terrifying enemies. Intruding upon their cairns uninvited is a good way to earn their enmity and an early demise. A single blow from their strong arm inflicts 1d10 +8 points of damage and drains the victim of 1-4 points of Strength. When a victim.s Strength drops below 0, he is slain, drained of life force by the rom.s chilling touch. Lost Strength points return at a rate of 1 point per day of rest. In addition, rom radiate an aura of fear in a 30-foot radius. Creatures of less than 2 Hit Dice automatically flee (no save). All others in the area of effect are entitled to a saving throw vs. spells. Those who make their saves can attack the rom without penalty; those who fail suffer a -2 penalty to their attack and damage rolls and a +2 penalty to their Armor Class. Although rom rarely have the opportunity to throw rocks in their subterranean crypts, they have

been known to hurl them at retreating intruders or while defending their lairs against an assault. They can throw rocks up to 300 yards, inflicting 2-24 points of damage with a successful hit. Rom can only be affected by +2 or better magical weapons. Enchantment/charm and cold-based spells have no effect on them. Like all undead, they are immune to poison and paralysis. They are turned as .Special. undead.

#### 4.1.5 Living Idol Death



<b>Intelligence:</b>	Semi (2-4)
<b>Alignment:</b>	Neutral Evil
<b>No. Appearing:</b>	2
<b>Armor Class:</b>	4
<b>Movement:</b>	3
<b>Hit Dice:</b>	16
<b>THACO:</b>	5
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	4-32
<b>Special Attacks:</b>	Charm
<b>Special Defenses:</b>	Immune to most spells, +3 or better weapon to hit
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	L (10-12' tall)

Living idols are moving stone statues, each with one particular power and defense. The remnants of ancient, forgotten empires and religions, they often inspire strange cults which are opposed by even the most pragmatic of modern faiths.

Living idols appear to be very large stone statues. They can be of any shape, either monster, animal, human, or demihuman. One feature common to all of them is their incredible age. All show signs of heavy weathering and erosion, their once smooth surface riddled with small cracks, pock marks, and holes. Some living idols are no longer completely intact, missing an arm, leg, or other appendage. A few are so ancient as to be little more than weathered standing stones.

The magic of these idols is so strong that it is not dispelled until the entire statue is reduced to small fragments. Until that time, the largest surviving chunk retains the enchantment.

Idols with two or more appendages still intact are capable of moving at a rate of 6; those with one appendage drag themselves along at a rate of 3. Depending upon the amount of decay, an idol will have from 9 Hit Dice (a featureless hunk of rock) to 18 Hit Dice (hardly affected by the ravages of time).

Living idols exist for one purpose and that is to be worshipped as a deity in their own right. They draw power from the number of sacrifices made in their honor and can perform a potentially beneficial side effect in return for a weekly sacrifice. The nature of the beneficial power and sacrifice varies, however; the idols with the most beneficial powers require the most costly sacrifices.

All living idols can communicate using empathy. They make it immediately clear to worshippers whether or not they find a particular sacrifice pleasing and appropriate.

**Combat:** While not entirely sentient, all living idols are imbued with a strong instinct for self-preservation and have several powerful mechanisms to help insure their survival.

Living idols are immune to any weapon of less than a +3 or better enchantment. Most spells have absolutely no effect on a living idol, with the following exceptions: rock to mud inflicts 6-36 points of damage (the idol is entitled a save for half damage); the reverse of the spell, mud to rock, restores 6-36 points of damage and may (50% chance) regenerate a lost limb, provided one is missing; stone to flesh makes the idol vulnerable to any normal attack or damage-inflicting spell for a single round; disintegrate inflicts 10-100 points of damage on the idol (no save).

All living idols must consume at least one sacrifice a week in order to be satisfied. So long as the weekly sacrifice is maintained, the powerful magic of these enchanted statues has a side effect on the surrounding area unique to each individual living statue. In addition to the weekly sacrifice, another is required in order for the idol to perform its major power (see the sample idols below for examples).

Living idols can also charm creatures that approach nearby, although the manner in which the enchantment is administered may vary (see the sample idols section below). If the idol is attended by a cult and has been nourished by frequent sacrifices, targets of the charm receive a -4 penalty on their saves (in addition to any penalties described below).

Finally, if physically threatened, living idols can physically attack if they possess at least one appendage. They can deliver a crushing blow each round with their stony fist or claw, inflicting 4-32 points of damage. Living idols fight as automatons, with little strategy beyond eliminating any opponents capable of harming them.

### Death Cults

These cults are centered around a horrible and grotesque idol, usually in the form of a man-eating monster (a great ghul or silat) or undead skeleton. The alignment of these idols is neutral evil. They only charm creatures that physically touch them, although the mind control exerted by these idols is extremely strong (save at -4). Charmed beings will serve the idol and seek out human and demihuman victims to add to the cult. At least once per week, an outsider will be sacrificed to the idol. A lowranking member of the cult may be sacrificed instead.

The side effect of joining the cult is that all members cease aging for as long as the idol is satisfied. The major power of these idols is to endow the cult .priest. with the ability to cast a powerful necromantic spell once per week (either resurrection, regeneration, or restoration, or their reverse). Typically, a death cult.s .priest. will be the highest-ranking cult member and is not necessarily a cleric.

The death cults are universally hated and feared by civilized Zakharians. Organized religions and local rulers seek to stamp them out whenever they surface. As a result, these cults are now restricted to the wilderness of Zakhara, where the cults can operate with impunity, gathering victims through planned raids on caravans, isolated villages, and wandering tribes. Large, established death cults (200-500 + members) tend to attract sentient undead, especially vampires. These quickly rise to the .priest. position within the cult and use cult members to feed their own, and the idol.s, appetites.

#### 4.1.6 Spectres



<b>Intelligence:</b>	Average (8-10)
<b>Alignment:</b>	Neutral Evil
<b>No. Appearing:</b>	x
<b>Armor Class:</b>	0
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	10
<b>THACO:</b>	10
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	1-10
<b>Special Attacks:</b>	Drain level
<b>Special Defenses:</b>	+2 or better weapon to hit
<b>Magic Resistance:</b>	NI
<b>Size:</b>	M (6' tall)

#### 4.1.7 Chef des spectres



<b>Intelligence:</b>	High (13-14)
<b>Alignment:</b>	Neutral Evil
<b>No. Appearing:</b>	1
<b>Armor Class:</b>	-9
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	20
<b>THACO:</b>	1
<b>No. of Attacks:</b>	1 or by weapon
<b>Damage/Attack:</b>	1-10 or 2-24+10
<b>Special Attacks:</b>	Drain level
<b>Special Defenses:</b>	+4 or better weapon to hit,
<b>Magic Resistance:</b>	50%, non tournable
<b>Size:</b>	L (10-12' tall)

#### 4.1.8 Giant, Desert



<b>Intelligence:</b>	Average (8-10)
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	2-20
<b>Armor Class:</b>	1
<b>Movement:</b>	15
<b>Hit Dice:</b>	17
<b>THACO:</b>	4
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	2-12+10
<b>Special Attacks:</b>	Hurling Spears
<b>Special Defenses:</b>	Camouflage
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	H (17. tall)
<b>Treasure</b>	B

Desert giants were once numerous in the scrub plains and deserts of the Land of Fate, but they have fallen victim to a divine curse which transforms them slowly but inexorably into stone. They always wander the land in the

company of their cattle and their mounts. Their great civilization has long since vanished under the sands. The weathered and craggy faces of the desert giants are scored with wrinkles. Even the youngest of desert giants are somewhat wrinkled, though this is not visible in the women, as they wear the veil. The dark hair and swarthy skin of the desert giants make their blue eyes all the more remarkable. However, it is considered a clear sign of impending fossilization when the eyes of a desert giant turn from blue to brown. The typical desert giant is 17. tall and weighs 7,000 pounds, though fossilizing giants may weigh twice that. Desert giants may live to be 400 years old.

**Combat:** Desert giants fight mounted when they can, though steeds of a size to suit them are rare. Battle mounts include gigantic lizards, enormous insects, huge undead horses of shifting bone, and even rocs. In the past, some desert giants took service as bodyguards and mercenaries with the most powerful of sultans. The sight of a squad of desert giants wheeling about in preparation for a charge has caused more than one desert legion to break and run. Desert giants do not hurl rocks. Indeed, they wander many areas where there is often no ready supply of boulders, and carrying such heavy objects would tire even the strongest nomadic giant. However, they do make large throwing spears from wood they find when they pass near jungle lands. These spears are kept and cherished as heirlooms over generations. The spears have a range of 3/6/9 and cause 2-12 + 7 points of damage. Desert giant chieftains sometimes carry great scimitars given to their ancestors for outstanding military service. These weapons cause 2-16 + 7 when wielded by anyone with a Strength of 19 or better. On occasion, a desert giant will attack with one of its huge fists, causing 1-10 points damage on a successful attack. Some desert giants are gifted with the ability to call back their ancestors from the stones; they

are called sand-shifters because of the way the summoned giants throw aside the sands when they rise again. Sand-shifters are not priests or mages; they have no other special spell abilities. One in every ten desert giants can bring back giants who have assumed the form of stone and can command them to fight once more. Once per week, a desert giant can summon 1-6 giants from the rocks for 2-12 turns; the summoning takes one turn. These giants crumble back to rock and powder when slain. Desert giant children gifted this way can summon 2-20 stony mounts for their elders to ride into battle. Adult sand-shifters can summon 3-30 mounts instead of 1-6 giants if they so choose. Desert giants' skin is so similar to sand and rock that they can camouflage themselves very effectively if given one turn to prepare. This ability allows them to ambush foes and prey alike. (Desert giants who lose their herds often use this ability to become effective bandits, and the numbers of these gigantic brigands have increased as the race dwindles.) A giant so camouflaged increases chances of a surprise attack to 1-4 on a d10 and decreases the chance of being seen by search parties or soldiers to 1 in 10.

#### 4.1.9 Crypt Thing



<b>Intelligence:</b>	High (13-14)
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	1
<b>Armor Class:</b>	3
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	6
<b>THACO:</b>	15
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	1-8
<b>Special Attacks:</b>	Teleport
<b>Special Defenses:</b>	
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	L (10-12' tall)

% die roll	Distance & direction
01 -20	100 – 1000' north
21-40	100 – 1000' south
41-60	100 – 1000' east
61-80	100 – 1000' west
81-90	one dungeon level up
91-100	one dungeon level down

#### 4.1.10 Giant, Jungle



<b>Intelligence:</b>	Average (8-11)
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	1-6
<b>Armor Class:</b>	3
<b>Movement:</b>	15, climb 16
<b>Hit Dice:</b>	11
<b>THACO:</b>	10
<b>No. of Attacks:</b>	1 or 2
<b>Damage/Attack:</b>	2-16+9 or 2-12+9/2-12+9
<b>Special Attacks:</b>	Surprise, arrows
<b>Special Defenses:</b>	Camouflage
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	H (18' tall)
<b>Treasure:</b>	Q (A)

Powerful, lanky, and strictly carnivorous, jungle giants are a terror to all the animals of the tropical forests. They are great hunters and stalkers, able to clear a huge tract of forest of all game and then move on.

A typical jungle giant stands 18' tall yet weighs only 3,000 pounds - very thin for a giant. Females are generally taller than males. They can live to be 200 years old.

Jungle giants always carry everything they need with them: tools for making and maintaining their weapons, fire-starters, tinder, and spare bits of leather and sinew used to repair clothing. They also carry their valuables, and every adult jungle giant carries a quiver of arrows.

Jungle giants speak their own language and the languages of tribes of nearby humans and humanoids.

Thin and very tall, jungle giants easily blend into the vertical landscape of the tropical forest. Their wavy hair is pale green, and their skin is a rich muddy yellow, like sunlight on the forest floor. They rarely wear more clothing than strictly necessary, as they prefer complete freedom of movement when hunting. Many groups of jungle giants use ritual tattooing, colorful feather headdresses, and even filed teeth to show their fierceness. They sometimes decorate themselves with mud, sticks, and leaves when stalking especially large or wary game.

**Combat:** Jungle giants use 15' long bows crafted to take advantage of their tremendous size and strength. These giants are very quick with their huge bows and can fire two arrows each round. They will use poisoned arrows to bring down their prey more quickly. If these arrows are used in combat, opponents must save vs. paralyzation at -2 or be rendered immobile for 2-12 turns. Even humanoid creatures with the strength to pull a jungle giant bow cannot use it, because the arrows are over 6' long (2d6 + 9 damage). Jungle giants will occasionally use the trunk of a dead tree as a club, doing 2d8 +9 points damage.

Jungle giants prefer to take their prey from ambushes, firing their bows from the treetops and then swinging down sturdy branches or thick ropes to finish off their prey. Camouflaged giants cause a -1 penalty on opponents' surprise rolls. When setting up a blind, they can camouflage themselves in jungle terrain with a 60% chance of success. Setting up a blind or decorating themselves with jungle camouflage takes three turns.

#### 4.1.11 Demon capacities

**Least:** dretch, rutterkin

**Lesser:** alu-fiend, succubus

**Greater:** babau,

**True:** glabrezu, marilith, vroock

##### 4.1.11.1 spell-like powers

**At will :** darkness, 15' radius, infravision, and teleport without error

<b>Attack</b>	<b>Damage</b>
Acid	Full
Cold	Half
Electricity	None
Fire	Half
Gas	Half
Magic missile	Full
Poison	None

#### 4.1.12 Dretch



<b>Intelligence:</b>	Average (8-11)
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	1-6
<b>Armor Class:</b>	3
<b>Movement:</b>	15, climb 16
<b>Hit Dice:</b>	11
<b>THACO:</b>	10
<b>No. of Attacks:</b>	1 or 2
<b>Damage/Attack:</b>	2-16+9 or 2-12+9/2-12+9
<b>Special Attacks:</b>	Surprise, arrows
<b>Special Defenses:</b>	Camouflage
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	H (18'. tall)
<b>Treasure:</b>	Q (A)

Only their vast numbers allow dretches to survive the rigors of the Abyss. These creatures will not flee combat if a greater or true tanar'ri is present. Dretches are so wretched they would rather die than fall further into disfavor by fleeing. Their natural attack form consists of a claw/claw/bite routine (1d4/ 1d4/ 1d4+ 1).

In addition to those available to all tanar'ri, dretches can use these spell-like abilities: scare, stinking cloud (once per day), and telekinesis. Once per day, they can attempt to gate in 1-4 dretches with a 50% chance of success. They like to gate in companions, then have the companions immediately attempt gates in turn, and so on until a vast horde of dretches

#### 4.1.13 Alu-Demon (Tanar'ri, lesser – Alu-fined)



<b>Intelligence:</b>	Average to genius(8-18)
<b>Alignment:</b>	Chaotic Evil
<b>Armor Class:</b>	-5
<b>Movement:</b>	12, Fl15 (D)
<b>Hit Dice:</b>	4
<b>THACO:</b>	17
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	By weapon
<b>Special Attacks:</b>	Magical weapon, spell use
<b>Special Defenses:</b>	Magical armor, cold iron or + 1or better weapons to hit, intuition
<b>Resistance:</b>	30%
<b>Size:</b>	M (5'. tall)

Alu-fiends have an innate intuition that warns them of impending danger 75% of the time. They have no natural attack forms save fists and teeth (normal human damage).About 750/0 of them carry enchanted weapons, often gifts from their evil mothers. These weapons are most likely of common make (i.e. +1, +2, etc.), but there is a 15% chance for a special weapon. The fiend relies heavily on a special weapon and never willingly parts with it.

Alu-fiends can restore their own hit points at the expense of their opponents. This requires a normal melee hit (1d8 damage, of which the alu-fiend gets half, rounded up).

These creatures have base Armor Class 5, the heritage of their unnatural mother. Enchanted armor or protective items can improve the base AC. As with weapons, 75% of alu-fiends wear enchanted armor of common make (+ 1, +2, etc.). There is a 5% chance such as armor is special (e.g. plate mail of etherealness, etc.). choose appropriate items from the tables on

In addition to those available to all tanar'ri, all alu-fiends, regardless of intelligence, have the following spell-like powers: charm person, dimension door (once per day), ESP, shape change (to a humanoid form of approximately their own height and weight only), and suggestion.

All alu-fiends have infravision to 240'. Alu-fiends are affected only by cold-wrought iron or magical weapons. Fully 10% of alu-fiends have Genius intelligence; they have all the spell-like powers of their sisters and are also actual mages. Genius alu-fiends are 1st- to 12th-level mages with full spell ability and can choose spells from any school.

#### 4.1.14 Babau



<b>Intelligence:</b>	Genius (17-18)
<b>Alignment:</b>	Chaotic Evil
<b>Armor Class:</b>	-3
<b>Movement:</b>	15
<b>Hit Dice:</b>	8+14
<b>THACO:</b>	13
<b>No. of Attacks:</b>	1 or 3
<b>Damage/Attack:</b>	1d4+1/1d4+1/2d4 or weapon +7
<b>Special Attacks:</b>	Corrosion, Gaze, Backstab
<b>Special Defenses:</b>	+1 weapon, thief abilities
<b>Magic Resistance:</b>	50%
<b>Size:</b>	M (7'. tall)
<b>Treasure:</b>	Q (A)

Any creature who meets a Babau's glowing red gaze must save vs. spells or be affected as by a ray of enfeeblement. Gaze range is 20'. The gaze affects one opponent per round, in addition to normal attacks. Babaus are immune from attacks by nonmagical weapons.

Babaus can use any weapon they find. They have enchanted and magical weapons 20% of the time (determine magical weapon randomly). Babaus have Strength 19 and gain a +7 damage bonus.

Babaus attack with two claws (1d4+1 damage each) and their sharp horn (2d4 damage). Babaus are intelligent and prefer other means of attack, but they fight fiercely unarmed when necessary. Babaus generate a slick, dark red substance that covers their bodies. This slippery jelly halves damage from all slashing and piercing weapons (type S and P), and it has a corrosive quality. It has a 20% chance per hit of corroding a metal weapon. Normal metal weapons must save vs. acid with each hit or corrode and become useless. Magical metal weapons lose one "plus." Further, if the liquid comes into contact with exposed flesh (during grappling attacks or other contact), it burns for 1d6 of acid damage. In addition to those available to all tanar'ri, babaus have a t t , and polymorph self. Once a day they can attempt to gate in 1-6 cambions or 1 babau with a 40% chance of success.

There is also a chance that a true tanar'ri comes to the aid of a babau in trouble (see below). Babaus have the abilities of a 9th-level thief (pick pockets 30%, open locks 30%, find/remove traps 25%, move silently 95%, hide in shadows 80%, detect noise 35%, climb walls 90%, read languages 30%, backstab (x4).

#### 4.1.15 Rutterkin



<b>Intelligence:</b>	Average (8-10)
<b>Alignment:</b>	Chaotic Evil
<b>Armor Class:</b>	0
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	4
<b>THACO:</b>	17
<b>No. of Attacks:</b>	1 or 2
<b>Damage/Attack:</b>	by weapon or 1d6+1/1d6+1
<b>Special Attacks:</b>	Snap tong
<b>Special Defenses:</b>	None
<b>Magic Resistance:</b>	10%
<b>Size:</b>	M (5-7' tall)

Rutterkin are known for the strange weapons they carry. Some of their favorites include: a snap-tong device that inflicts 2d4 points upon hitting and then continues to inflict like damage each round until the opponent breaks free by scoring a hit on the weapon (AC 5); a polearm with a double crescent head; a saw-toothed flatchet (broad-beaded sword that is +1 damage versus unarmored opponents); and a 3-

armed blade thrown from a sling-like device.

A rutterkin can also attack with two claws (1d6+1 damage each). They dislike this attack because their malformed bodies feel pain if they strike (as one with a sprained wrist would feel pain from punching). Rutterkin groan and yelp when they attack with their claws. In addition to those available to all tanar'ri, rutterkin have the following spell-like abilities: fear (by touch), fly, and telekinesis (3 times per day). Rutterkin can gate in 1-8 least tanar'ri once per day with a 50% chance of success.

#### 4.1.16 Succube



<b>Intelligence:</b>	Exceptional (15-16)
<b>Alignment:</b>	Chaotic Evil
<b>Armor Class:</b>	3
<b>Movement:</b>	12, Fl 18(C)
<b>Hit Dice:</b>	12
<b>THACO:</b>	9
<b>No. of Attacks:</b>	2
<b>Damage/Attack:</b>	1d6/1d6
<b>/Special Attacks:</b>	Energy drain
<b>Special Defenses:</b>	+2 weapons, immune to fire, never surprised
<b>Magic Resistance:</b>	30%
<b>Size:</b>	M (6'. tall)
<b>Treasure:</b>	I, Q

Succubi are never surprised. They are not warriors.

When pressed, they defend themselves, but flee when possible. When trapped, they can attack with two fists (1d3 damage each). Succubi are affected only by +2 or better weapons. They are immune to all fire-based attacks, magical or otherwise. The kiss of a succubi drains energy from its victim, causing the loss of one level of life energy.

The succubus lures a mortal man into activities of passion and then drains energy from him. Even after a drain, the heat of the moment is so strong that most men do not notice (Wisdom check at -4 penalty to notice).

each drain). If he fails the check, he continues, heedless of danger. In addition to those available to all tanar'ri, succubi also have the following spell-like powers: become ethereal (as if using oil of etherealness), charm person, clairaudience, ESP, plane shift, shapechange (to a humanoid form of about their own height and weight), and suggestion. They can also attempt to gate in 1 balor once per day with a 40% chance of success.

#### 4.1.17 Démon Type I : Vrock



<b>Intelligence:</b>	High (12-14)
<b>Alignment:</b>	Chaotic Evil
<b>Armor Class:</b>	-5
<b>Movement:</b>	12, Fl 18 (c)
<b>Hit Dice:</b>	8
<b>THACO:</b>	13
<b>No. of Attacks:</b>	5
<b>Damage/Attack:</b>	1-4/1-4/1-8/1-8/2-12 or weapon + 7
<b>Special Attacks:</b>	Spores, screech, first attack, dance of ruin
<b>Special Defenses:</b>	+2 weapon, never surprised
<b>Magic Resistance:</b>	70%
<b>Size:</b>	L (18'. tall)

Vrocks are never surprised and always attack first in melee. These creatures Strength 19 (+7 damage adjustment) and infravision to 120'. Vrocks are immune to attacks from nonmagical weapons.

Vicious fighters, the vrocks can attack five times per melee round. Because of their dexterity and extreme battle prowess, vrocks can direct each of these attacks against different opponents. Their hand claw attacks each inflict 1d8 damage. Their beaks inflict 1d6 damage per successful hit. Vrocks can also attack with their foot claws, inflicting only 1d4 damage because the vrock is off balance when attacking this way.

The vrocks also attack with a stinging ejection of spores from small glands about the creatures' bodies. They can attack once every three melee rounds with a spore attack. A spray of spores automatically inflicts 1d8 damage on all opponents within 5 feet. Once the spores have hit, they implant themselves just below the surface of the skin and begin to grow and sprout. Victims suffer 1d2 damage per round from spore growth. The spores continue to grow for 10 melee rounds, at which time the victim is covered with thick, vine-like growths. The spores can be killed by a bless, neutralize poison, or similar spell or by being sprinkled with holy water. Slow poison stops the growth.

Once per battle, a vrock can emit a loud, deafening screech. This screech deafens everyone within 30', stunning them for 1 round (Constitution check to avoid the stun). Vrock usually save their screech for emergencies and typically use it when near death, screeching just before they teleport away. In addition to those available to all tanar'ri, vrocks have the following spell-like powers at 10th level of spell use: detect invisibility, detect magic, dispel magic, mass charm, mirror image, and telekinesis. They can attempt once per day to gate in 2-20 manes, 1-6 bar-lgura, or 1 nalfeshnee. There is a 50% chance of success.

When five or more vrocks fight together in battle, they can attempt a special power called dance of ruin. The vrocks join hands in a circle, then dance wildly, screeching and chanting in ancient languages. After three rounds, a weave of energy crackles and scintillates in the air like lightning. Anyone within 100 feet of the dance of ruin must save vs. death magic or suffer 2d20 damage (save vs. spells for half damage). If any vrock takes 20 or more points of damage during the three melee rounds, the dance is disrupted and must be started again. All creatures, including the vrock, are affected.

#### 4.1.18 Démon Type III : Glahrezu



<b>Intelligence:</b>	Exceptional (15-16)
<b>Alignment:</b>	Chaotic Evil
<b>Armor Class:</b>	-7
<b>Movement:</b>	15
<b>Hit Dice:</b>	10
<b>THACO:</b>	11
<b>No. of Attacks:</b>	5
<b>Damage/Attack:</b>	2-12/2-12/1d6/1d6/1d8+1
<b>Special Attacks:</b>	Grab
<b>Special Defenses:</b>	+2 weapon
<b>Magic Resistance:</b>	50%
<b>Size:</b>	H (15' tall)
<b>Treasure:</b>	H

Glahrezu usually avoid combat with mortals, preferring guile, trickery, and evil bargains. However, if things do not go as planned, the glahrezu thinks nothing of slaying the mortal [who, to the glahrezu's thinking, will probably end up in the Abyss anyway).

A glahrezu can attack with two claws (1d3 damage each), two pincers (2d6 damage each), and a bite (1d4+1 damage).

With a successful claw attack it can attempt to grab and pick up an opponent of 150 pounds or less (Dexterity check to avoid this). A grabbed opponent can still attack at a -4 penalty, or can break free with a successful Strength check instead of attacking.

A glahrezu rarely drops a grabbed opponent unless it faces imminent death. In addition to those available to all tanar'ri, glahrezu can use the following spell-like powers at 10th level of spell use: burning hands, charm **person**, confusion, detect magic [always active], dispel magic, enlarge, mirror image, power word **stun** (7 times per day), reverse gravity, and true seeing (always active). Once per day a glahrezu can gate in one greater tanar'ri with a 50% chance of success.

These creatures are immune to all nonmagical attacks such as fire, gas, acid, etc., and to weapons of less than +2 magical enchantment. Due to their role in tanar'ri society, glahrezu can plane shift at will. They rarely do this of their own volition, however, preferring to leave the Abyss only when summoned.

#### 4.1.19 Démon Type IV : Marilyth



<b>Intelligence:</b>	Average (8-11)
<b>Alignment:</b>	Chaotic evil
<b>Armor Class:</b>	-10
<b>Movement:</b>	15"
<b>Hit Dice:</b>	12 (120PV)
<b>THACO:</b>	9
<b>No. of Attacks:</b>	7
<b>Damage/Attack:</b>	4d6 (tail) and 6 weapons
<b>Special Attacks:</b>	Magical weapons, constriction
<b>Special Defenses:</b>	+2 weapon, never surprised, spell immunity
<b>Magic Resistance:</b>	70%
<b>Size:</b>	L (7' tall)
<b>Treasure:</b>	C, F

Mariliths are never surprised. Although they are strategists and tacticians, Mariliths love physical combat when opportunity presents. They size up any combat before getting involved and take full advantage of terrain, obstacles, and the opponent's disadvantages. They can attack with each of their six arms and constrict a victim with their snake tails, as well.

Weapons of +1 or lesser magical enchantment cannot harm a marilith. They cannot be fooled by illusions and are immune to mind-affecting spells.

Mariliths favor exotic swords and axes. The DM should assign specific weapons; 90% of them should be magical (+1, +2, etc.), and 15% of these should be special. Mariliths cherish their weapons; if one is lost or stolen, the owner will go to great lengths to recover it.

A marilith can constrict with its deadly tail. If the tail hits in combat, it wraps around a victim to crush the life out of him. The tail inflicts 4d6 points of crushing damage and drives the breath from a victim. Once constricted, the victim automatically takes 4d6 damage each round. Additionally, the trapped creature must make a Constitution check every round or fall unconscious. No opponent with less than 15 Strength can even hope to break free of the coils. Each round, there is a 10% chance per round per point of Strength over 14 that the victim can escape.

In addition to those available to all tanar'ri, mariliths have the following spell-like powers: animate dead, cause serious wounds (reverse of cure serious wounds), cloudkill, comprehend languages, curse (reverse of bless), detect evil, detect magic, detect invisibility, polymorph self (7 times per day), project image, pyrotechnics, and telekinesis. They can also attempt to gate in 2-20 least tanar'ri, 1-6 lesser tanar'ri, 1-4 greater tanar'ri, or 1 true tanar'ri once per hour with a 35% chance of success.

#### 4.1.20 Death knight



<b>Intelligence:</b>	Average (8-11)
<b>Alignment:</b>	Chaotic evil
<b>No. Appearing:</b>	1-4
<b>Armor Class:</b>	-10
<b>Movement:</b>	12"
<b>Hit Dice:</b>	10 (100PV)
<b>THACO:</b>	11
<b>No. of Attacks:</b>	2 or 3 (weapon or bow)
<b>Damage/Attack:</b>	1-10+11 / 1-6+5 – force 18/00
<b>Special Attacks:</b>	Surprise, arrows
<b>Special Defenses:</b>	Camouflage
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	H (18'. tall)
<b>Treasure:</b>	Q (A)

Le death knight ne peut pas être tourné, même s'il peut être renvoyé par Holy Word. Il a le pouvoir d'influencer les mort-vivants autour de lui. Il a une résistance à la magie équivalente à un anneau de résistance à la magie.

Ces death knights peuvent lancer un *Ice Wall* at will, et peuvent *Detect Magic* et *Detect Invisible*. Ils peuvent aussi faire les sorts suivants : tous les sorts sont lancés au 20<sup>ème</sup> :

Deux fois par jour : *Dispel Magic*, *gate to demon* (Type I : 20%, Type II: 25%; Type III: 30%, Type IV: 20%; Type VI: 5%)

Une fois par jour : *Mot de pouvoir* ; *Symbol of Pain/Fear* ; *Fireball*.

#### 4.1.21 Lich



<b>Intelligence:</b>	Supra-genius (20-21)
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	1
<b>Armor Class:</b>	-10
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	11+
<b>THACO:</b>	10
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	1-10
<b>Special Attacks:</b>	Magic user 25th
<b>Special Defenses:</b>	+2 weapon to hit
<b>Immune:</b>	polymorph, cold, electricity,
insanity, death symbol	
<b>Magic Resistance:</b>	50 à son niveau
<b>Size:</b>	M
<b>Treasure:</b>	A

La liche de Martek ne peut pas être vaincu par un autre moyen que de mettre les 5 gemmes en place sur les génies de pierre. Alors, les 5 gemmes se mettront à briller et produiront ensemble des rayons qui frapperont la liche pendant 1 round. A ce moment, la liche laissera place à Martek. Les mort-vivants qui l'entourent tomberont en poussière.