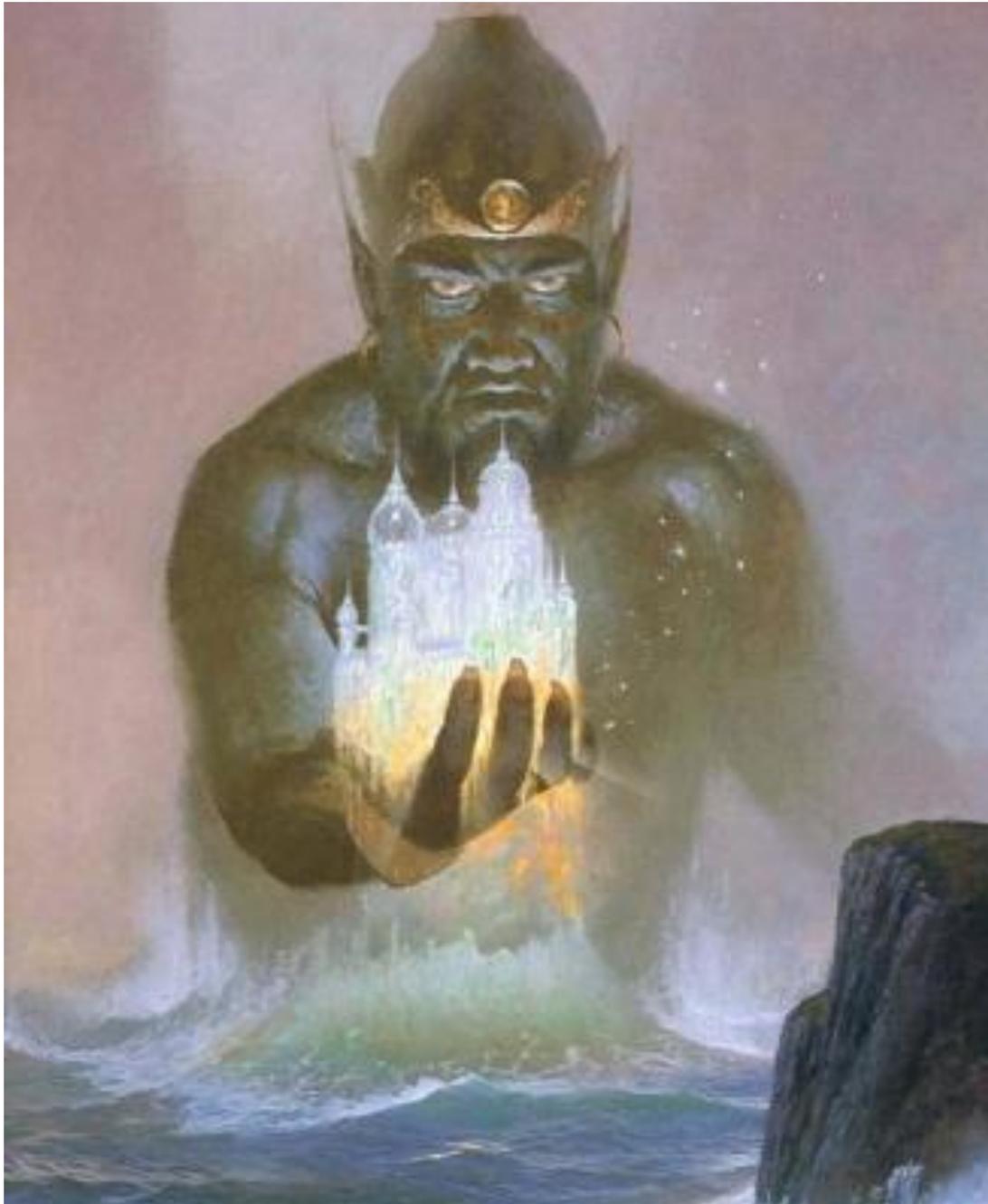


Chapitre #01 - L'Enlèvement de Raziel



Convocation :

Les aventuriers sont convoqués par Madiera, conseillère du roi Erick.

Elle les reçoit dans son cabinet ministériel, en compagnie du Khan Dao Djelil Al-Bakr, 5^{ème} du nom, Grand Précepteur des veines de cristal, et Architecte Tellurique du royaume souterrain, et d'un enfant nommé Moebius, qu'elle présente comme son Maître (au sens professeur) expert dans l'art de la manipulation du temps.

Le Khan était le gardien des catacombes d'Al-Asirr, ou était tenu au secret une entité nommée Raziel, Epouse de Janos, Gardien du pilier de l'Air de Nosgoth.

Madiera apprend aux aventuriers :

- que les catacombes ont subi maintes attaques visant à récupérer Raziel, attaques maintes fois repoussées par le Khan, jusqu'à la dernière.
- Une armée de morts vivants, aidée par une magie puissante a réussi à venir à bout des défenses des catacombes, du grand Khan, et du Shah Marid Daoud Melikh qui périt durant le combat : Les relations entre Marid et Dao ce sont depuis tendues : Ceux-ci réclament vengeance et la Grande Padishah, Perle des Océans, Grande Mère de l'écume et Emir des Courants a elle-même réclamée la tête de ceux qui sont au centre de cet assassinat, accusant les Dao de ne pas être allés jusqu'au sacrifice suprême pour honorer leur marché.
- Dao et Marid avaient en effet prêté serment de veiller sur Raziel pour que celle-ci ne tombe pas entre de mauvaises mains.

Moebius prend la parole et apprend aux aventuriers qui était Raziel, et pourquoi il est important de la récupérer :

- Epouse du Grand Séraphéen Janos Audron, Maître des Vents et des Nuées de la grande vallée (devenue Nosgoth), et Gardien du pilier de l'Air.
- La grande vallée était un paradis perdu, ou jadis régnait la paix.
- Elle était Gouvernée par 8 Oligarques :
 - Melchiah, Gardien de l'Esprit, et Gouverneur de la grande vallée.
 - Dumah, Gardien de la Mort
 - Janos, Gardien de l'Air
 - Zephon, Gardienne de la Terre
 - Turel, Gardienne du Feu
 - Ariel, Gardienne de la Vie
 - Malek, Gardien du Corps
 - Apophas, Gardien du temps
- Sans qu'il soit nécessaire de rentrer dans les détails, Moebius apprend aux PJ que ce petit monde a brutalement sombré dans le Chaos de la guerre, suite à l'avènement d'un terrible Vampire, Kain de Malachir.
- Il a asservi la quasi intégralité des peuples de la grande vallée.
- Janos et Raziel furent les derniers résistants, mais Kain prit le dessus
- Raziel fût vampirisée, Janos enfermé
- Moebius intervint alors et pu tirer Raziel de la mort dans laquelle Kain de Malachir s'apprêtait à la plonger.

Moebius et Madiera donnent aux aventuriers une épée, magnifique, qui renferme un puissant sort d'emprisonnement.

Le but est d'y enfermer Raziel, d'une part pour éviter que ses ravisseurs n'utilisent son pouvoir, et d'autre part pour que sa soif inextinguible imprègne l'épée.

Avec cet Arme, La grande vallée pourra peut-être être libérée du joug de Kain de Malachir.

Raziel ne doit donc pas être tuée, mais capturée.

Le Khan Dao Djelil Al-Bakr prend alors la parole et demande aux PJ de les venger afin de laver le déshonneur qui s'est abattu sur leur maison.

Il propose à Milandrine de l'emmener avec lui, dans sa maison, pour lui enseigner « les secrets cachés sous le sable ».

Milandrine part étudier pendant 3 ans auprès du Khan, et, grâce à Moebius, réapparaît au moment même où elle était partie.

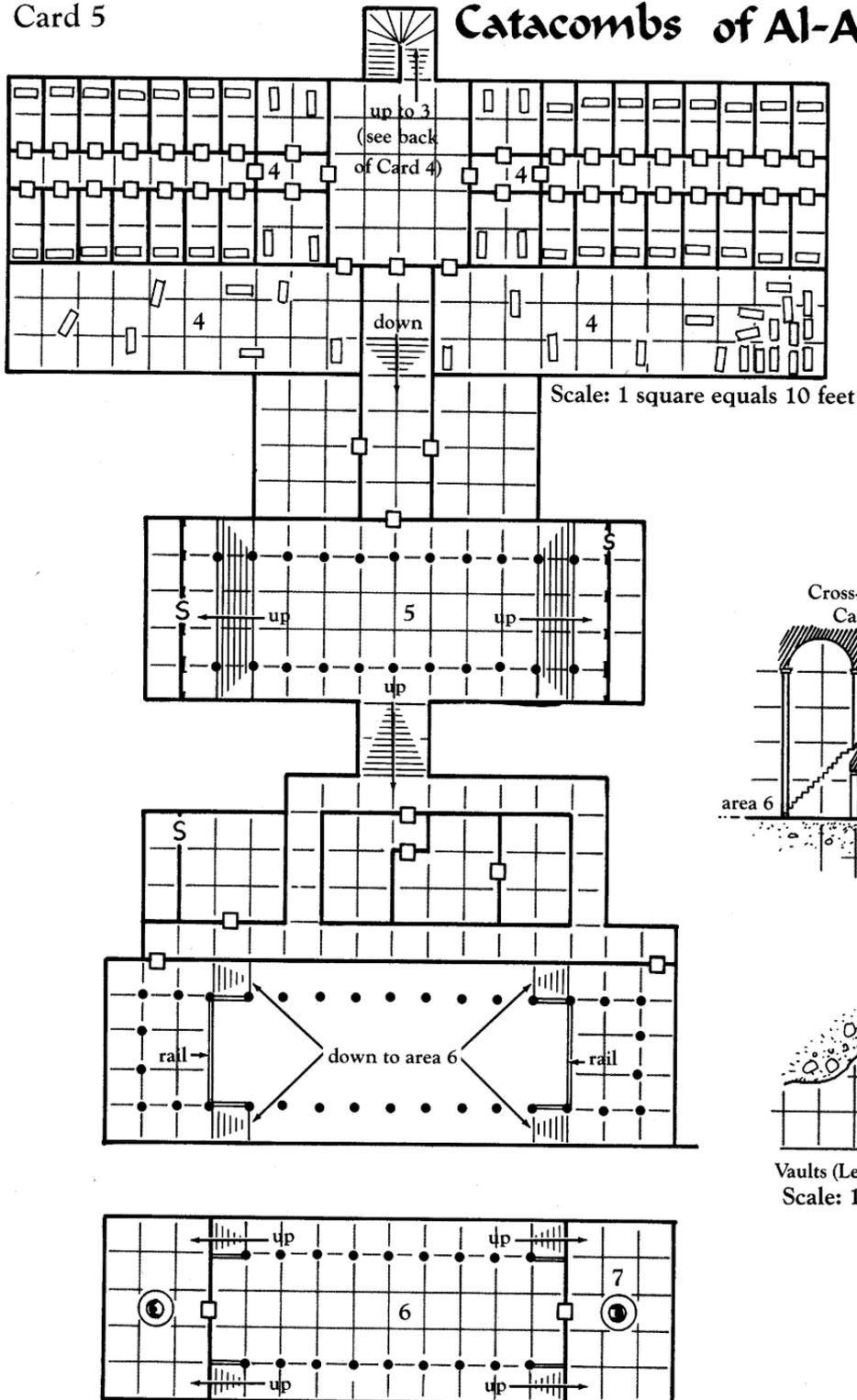
L'enquête :

Les PJ partent pour les catacombes d'Al-Asirr.

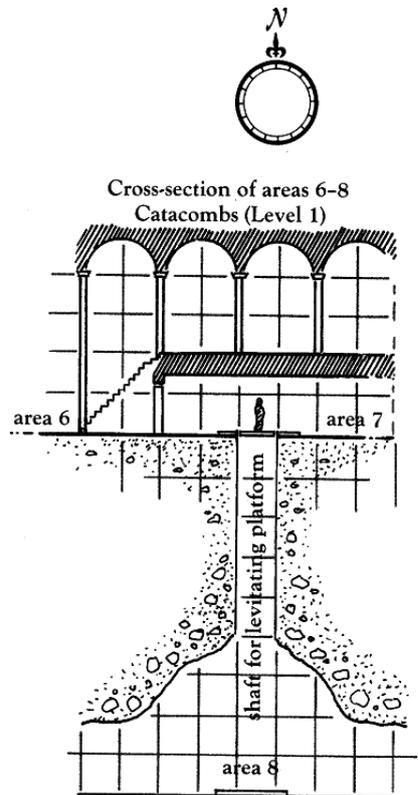
A eux d'obtenir le maximum d'informations qui doivent les mener à **Khemri** ...

Card 5

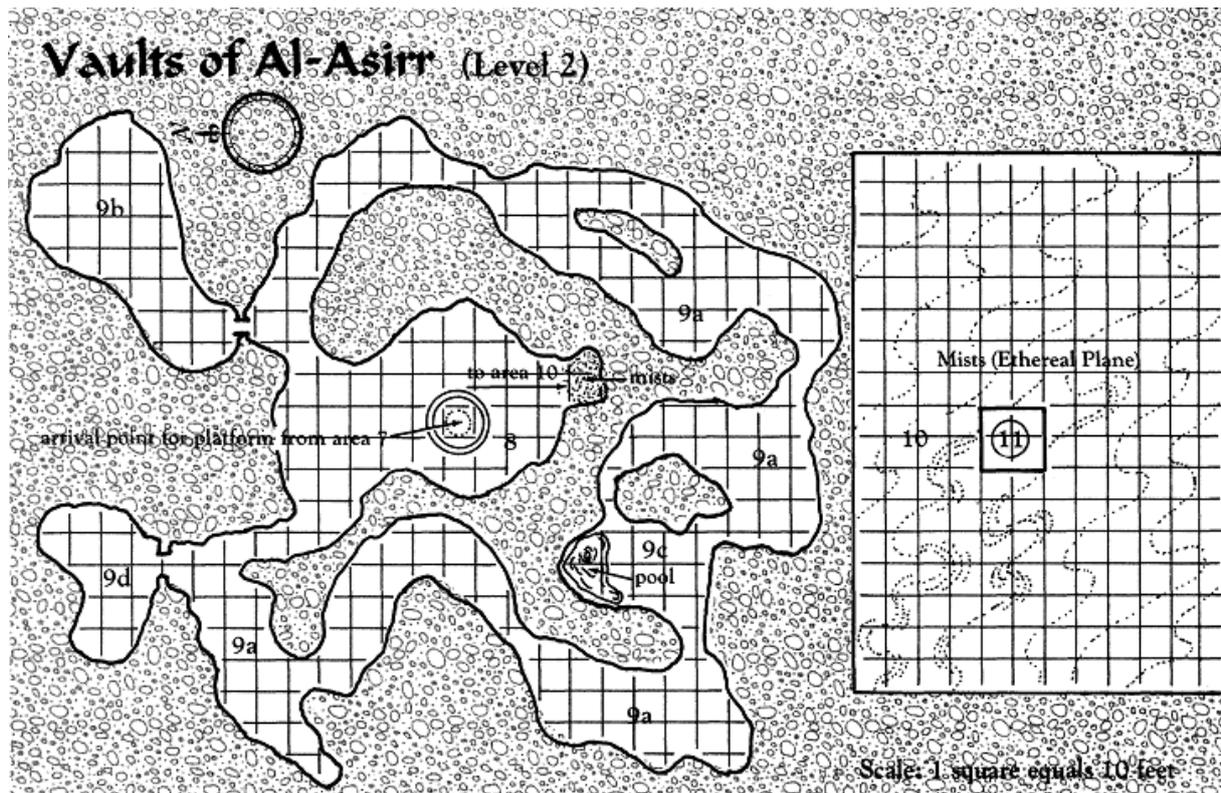
Catacombs of Al-Asirr (Level 1)



KEY
 = sarcophagi or tombs
 = secret door



Vaults (Level 2; see back of Card 4)
 Scale: 1 square equals 5 feet



Les sorts de divinations peuvent donner certaines indications, mais il est très difficile d'obtenir des informations quant à la localisation de Khemri ;

Des recherches seront nécessaires aux joueurs pour localiser l'ancienne citée.

Au maître de jeu de se laisser aller à son imagination.

En route pour Khemri

|  | <p>Manticore DV 9 Nbre : 12 XP : 1400</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>PV</th> <th>CA</th> <th>TACO</th> <th>RM</th> <th>JP</th> </tr> <tr> <td>50</td> <td>-4</td> <td>10</td> <td></td> <td>9</td> </tr> </table> <p>Att: 1-6/1-6/1-8 Pics : 1-6 / volée – 1d6 deg chaque Vol : 18 Class E</p> | PV | CA | TACO | RM | JP | 50 | -4 | 10 | | 9 |
|--|---|------|----|------|----|----|-----|----|----|--|---|
| PV | CA | TACO | RM | JP | | | | | | | |
| 50 | -4 | 10 | | 9 | | | | | | | |
|  | <p>Shedu DV 14 Nbre : 12 XP : 1400</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>PV</th> <th>CA</th> <th>TACO</th> <th>RM</th> <th>JP</th> </tr> <tr> <td>120</td> <td>-8</td> <td>3</td> <td></td> <td>9</td> </tr> </table> <p>Att : 3d6 / 3d6 PSI : <i>Common powers (* denotes powers they always have, ° denotes innate abilities that are like the psionic powers, but require no point expenditures):</i> Defense : mind bar*° Clairvoyance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Science : aura sight, clairaudience, clairvoyance, object reading, precognition • Devotions : danger sense, sensitivity to psychic impressions <p>Psychometabolism</p> <ul style="list-style-type: none"> • Science : energy containment, metamorphosis • Devotions : body control, ectoplasmic form*° <p>Psychokinesis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sciences : telekinesis • Devotions : molecular agitation, molecular manipulation <p>Telepathy</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sciences: domination, mass domination, Mindlink*° • Devotions : contact°, invisibility°. post-hypnotic suggestion <p>Psychoportation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sciences : probability travel°, teleport° • Devotions : dimensional door, dimension walk° | PV | CA | TACO | RM | JP | 120 | -8 | 3 | | 9 |
| PV | CA | TACO | RM | JP | | | | | | | |
| 120 | -8 | 3 | | 9 | | | | | | | |

Khemri

Royaume des tombes



Histoire

Les Rois des Tombes sont issus de l'ancien royaume de **Nehekara**, autrefois la plus grande civilisation humaine des terres du destin, fondé par **Settra** premier roi de **Khemri** et fondateur du culte des morts. Comme ses successeurs, il fut embaumé dans l'attente de la découverte de l'immortalité par les prêtres du culte. Pendant des milliers d'années, Nehekara prospéra, construisant d'immenses nécropoles pour ses souverains. Toutefois, le royaume bascula avec l'avènement de **Nagash** le plus grand sorcier et nécromancien à n'avoir jamais vécu.

Fils du Roi de Khemri **Thutep**, Nagash rejoignit l'ordre clérical. Il est rapporté que c'est en questionnant une sorcière elfe noire que Nagash prit conscience des "bienfaits" de la Magie nécromantique et de son importance quant à la quête de l'immortalité. Après la mort de son père, il tua son frère aîné et monta sur le trône, sans qu'aucune contestation ne soit émise, après tout, il était fils de sang royal. C'est sous son règne que fut parfait la Nécromancie et qu'elle prospéra à Khemri, en même temps que son règne de terreur se répandait.

Toutefois, les castes dirigeantes de Nehekara ne voyaient pas cela d'un très bon œil et le reste des cités s'entendit donc pour détruire Khemri et Nagash, rétablissant ainsi la stabilité dans le Royaume. Des armées gigantesques marchèrent donc sur la ville de Khemri, et Nagash, malgré tout son savoir nécromantique et ses légions immortelles, fut vaincu. Il parvint néanmoins à s'enfuir vers sa citadelle, **Nagashizaar**. Il s'y terrait pendant 137 ans, travaillant sans relâche à compiler tous ses travaux sur la non-vie dans une œuvre connue sous le nom des **Neuf Précis du Nécromant de Nagash**.

Puis vint le temps de sa vengeance.

Il détruisit Nehekara en répandant des poisons dans les fleuves, en infectant les troupeaux de terribles maladies, puis lança un terrible sortilège de nécromancie pour relever les morts qu'il avait causés. Mais Anubis, souverain des morts s'en courrouça. Il chargea alors le roi de l'époque, Setep de macher sur Nagashizaar.

Setep rassembla alors les dernières forces d'un royaume à genoux, et, secondé par les prêtres d'Anubis, investit la citadelle de Nagash. Au prix d'un effort colossal, Setep terrassa Nagash mais y laissa la vie.

La dernière dynastie des rois de Khemri prit alors les rennes d'un royaume moribond, et mit tout en œuvre pour fermer les grandes nécropoles. Des pyramides furent construites et les tombeaux scellés.

Dynastie

Première Dynastie

- **Settra** *Aux environs de l'an -2500 AN*
- Ahtaf 1^{er}
- Khutef
- Ahtaf II
- Utep
- Wakhaf
- Sekhef
- Nekhesh

Deuxième Dynastie

- Rakaph 1^{er}
- Rakhaf et son fils le Prince **Apophas**
- Rakaph II



- Pharak
- Rakaph III
- Reine Rasut

Troisième Dynastie

- Khetep
- Thutep
- [Nagash](#)

Quatrième Dynastie

- Lahmizzar
- Lahmizzash
- Lakhashar
- Lahkashaz

Cinquième Dynastie

- Setep et son épouse **Khalida**

Sixième Dynastie

- Alkhazzar 1^{er}
- Alkhazzar II
- Alkharad
- Alcadizzar (dernier Roi vivant de Nehekhar) *Aux environs de l'an -1200*

Eveil Des Rois Ensevelis Aux environs de l'an **1031** par le Nécromancien **Sulumaël**

Septième Dynastie

- [Settra](#) l'impérissable

L'éveil des rois ensevelis

C'est autour de 1027, après de nombreuses années de recherches, que **Sulumaël** découvre enfin les ruines de Khemri. Il n'a alors qu'un objectif : Retrouver les 9 précis du nécromant de Nagash pour en acquérir toute la sagesse. Commencent alors des nombreux mois de recherches pour localiser les entrées des grandes nécropoles que les derniers rois de Khemri ont scellés sous de grandes Pyramides.

Il découvre l'entrée d'une des grandes nécropoles, au pied de la grande pyramide de **Kagamemni** : Les catacombes de **Moradask**.

Moradask est l'un des grands prêtres liches du royaume.

Son tombeau est creusé dans le corps d'un scorpion géant qui le protège en attendant son éveil.

Eveil que Sulumaël s'attache à entreprendre lorsqu'il le découvre ...

Sa première tentative est un échec : il est repoussé par les assauts implacables du Scorpion. il y perdra d'ailleurs un bras.



Adorateur de **Seth**, Sulumaël fait appel au grand prêtre de son ordre, l'Imam **Sa'ib Al Banu** pour l'aider dans sa quête. Celui-ci accepte mais impose une condition : Khemri devra être entièrement consacrée au dieu Seth.

La ville est alors consacrée par de nombreuses cérémonies ininterrompues, et devient le fief secret des adorateurs de Seth.

Une fois Moradask réveillé, celui-ci aide alors Sulumaël à trouver les œuvres de Nagash. Durant ces recherches, **Settra**, **Apophas** et **Khalida**, détentrice du 1^{er} Précis, sont éveillés. Malgré leur apparente soumission, ces grands seigneurs de Khemri imposeront le réveil de leurs troupes chacun cherchant secrètement à reprendre le contrôle.

Sulumaël et Sa'ib Al Banu imploreront Seth et obtiendront quelques souhaits leur permettant de garder le contrôle sur la ville.

Les souhaits :

1. Tous les souhaits prononcés à Khemri seront soumis à l'accord de Seth
2. La ville est inondée d'énergie négative
 - a. Un Obélisque en obsidienne est dressé au centre de la place de l'éternité et irradie de l'énergie négative sur toute la ville
 - i. Perte de 1pv / R pour les vivants et gain de 1pv / R pour les MV
 - ii. La lumière du jour est fortement atténuée, comme à la tombée de la nuit
 - iii. Les MV baignés dans cette énergie sont sous le joug des hommes de Seth qui peuvent les diriger à travers leurs symboles religieux.
 - b. L'Obélisque (1000pv / CA -10 / Sensible à la foudre) peut être détruit : c'est ce que souhaite Settra qui ne supporte pas cet emprise et aidera les PJ à éliminer Sulumaël si cela arrivait.
3. La ville n'est pas détectable sans l'accord de Seth (protection contre la scrutation)
4. La ville est sous le joug d'une malédiction : les sorts accordés par d'autres Dieux que Seth ont 20% de chances d'échecs.

C'est lors de la mise en place de l'Obélisque que Seth pris conscience qu'une source d'énergie négative extrêmement puissante se trouvait à proximité et qu'il chargea Sulumaël de la récupérer (la prison de **Raziel**)

Plusieurs tentatives furent menées.

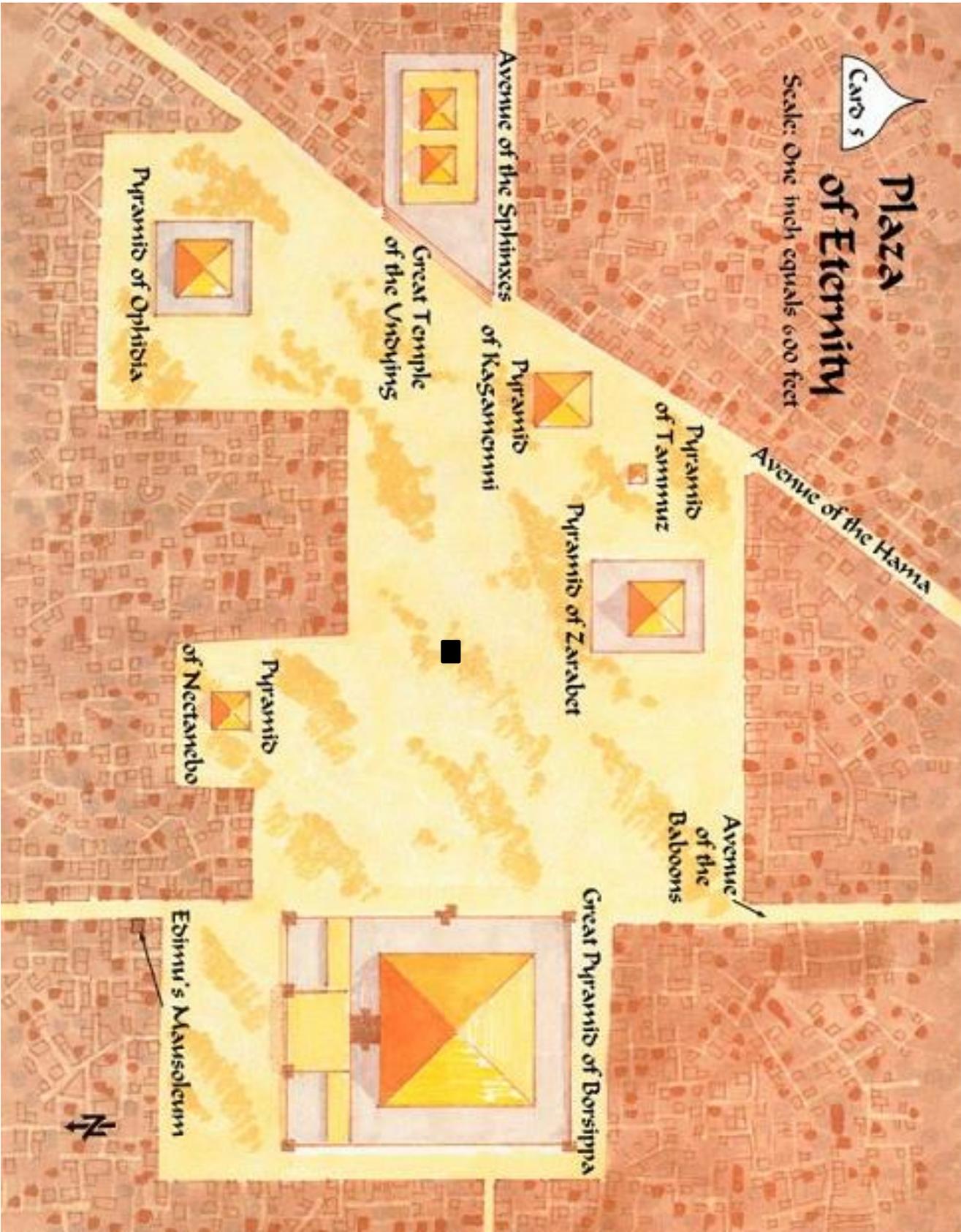
La première fut un échec, le Khan Dao gardien du temple ou est cachée la prison de Raziel les ayant empêchés.

La seconde fut un échec, l'attaque ayant été mise à mal par 2 seigneurs paladins de Norwold : Thargelion Nerville de Montcalm et Viktor le Bon.

La dernière tentative fut la bonne, l'armée de Khemri ayant été monopolisée pour l'occasion.



Khemri, la grande cité



Noblesse des Sables

- **Settra, l'impérissable** est l'actuel Roi de Khemri. Stratège et guerrier hors-pair, monté au combat sur le puissant *char des dieux*, il cherche à éveiller et rallier les autres rois de Khemri pour reformer l'ancien royaume de Nehekara au mépris des peuples ayant depuis repris les terres du destin. Il est le chef incontesté d'une armée de guerriers squelettes redoutables et redoutés
- La Reine **Khalida**, bénie par la déesse Aspic, est une combattante accomplie, dont les terrifiants assauts empoisonnés peuvent abattre plus d'un ennemi. Epouse du roi Setep, elle fût toutefois séduite par le pouvoir sombre de Nagash et tenta d'assassiner son propre mari. Elle fut tuée par la première Lamhiane, chef de la garde personnelle du roi Setep.
- Le prince **Apophas**, issue de la 2^{ème} dynastie, est le fils de Rakhash, roi dément qui vouait un culte au Grand Scarabée, un titan gigantesque qu'il tenta d'éveiller en vain. Durant son règne il instaura l'interdiction de tuer les insectes sous peine de mort, ce qui provoqua l'émergence de nuées incontrôlables qui ravagèrent le royaume.

|  | <p>Settra, l'impérissable Guerrier 25 XP : 25000</p> <table border="1" data-bbox="726 741 1401 801"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>CA</th> <th>TAC0</th> <th>RM</th> <th>JP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>157</td> <td>-12</td> <td>-10</td> <td>75%</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Lance Khopesh +5 (1d12+13) – 3 Att/R Couronne des rois de Khemri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invocation et Contrôle des MV de Khemri | PV | CA | TAC0 | RM | JP | 157 | -12 | -10 | 75% | 5 |
|---|---|------|-----|------|----|----|-----|-----|-----|-----|---|
| PV | CA | TAC0 | RM | JP | | | | | | | |
| 157 | -12 | -10 | 75% | 5 | | | | | | | |
|  | <p>La Reine Khalida Clerc 25 XP : 25000</p> <table border="1" data-bbox="726 1025 1401 1086"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>CA</th> <th>TAC0</th> <th>RM</th> <th>JP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>115</td> <td>-8</td> <td>-5</td> <td>50%</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> <p>Prêtresse de la déesse Aspic Bâton Serpent Cape de la nuit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commande les serpents et nagas de Kehmri | PV | CA | TAC0 | RM | JP | 115 | -8 | -5 | 50% | 3 |
| PV | CA | TAC0 | RM | JP | | | | | | | |
| 115 | -8 | -5 | 50% | 3 | | | | | | | |
|  | <p>Le prince Apophas Ranger 18 XP :18000</p> <table border="1" data-bbox="726 1310 1401 1370"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>CA</th> <th>TAC0</th> <th>RM</th> <th>JP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>142</td> <td>-15</td> <td>-10</td> <td>50%</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>Epee Kryss (1d10+5) 2Att/R Grand maître de la mort rampante Invocation de mort rampante 3/T Nuée d'insectes 3/T</p> | PV | CA | TAC0 | RM | JP | 142 | -15 | -10 | 50% | 4 |
| PV | CA | TAC0 | RM | JP | | | | | | | |
| 142 | -15 | -10 | 50% | 4 | | | | | | | |



Armée

L'armée de Settra est un ensemble de morts-vivants conduit par leurs anciens princes et rois au combat et commandés par de puissants prêtres lichés. C'est une armée qui joue sur l'effet psychologique et sur la *peur* qu'elle crée, cependant elle se distingue par le fait que ses troupes sont entièrement constituées de légions de squelettes qui étaient les fidèles soldats supérieurement entraînés et disciplinés des puissants rois de Nehekara. L'armée des Rois des Tombes est donc basée sur la psychologie par sa nature morte-vivante, mais aussi sur une grande coordination de ses unités, le tout dirigé par la puissance stable des incantations des prêtres lichés et renforcée par les incroyables talents martiaux des rois et des princes.

- **Commandants**
 - **Les Princes des Tombes** sont les leaders d'une armée de Khemri. Ce sont des bons combattants, mais leur point fort réside dans leur incroyable résistance. Ils sont en effet plus costauds que la plupart des personnages. Ils sont tous doués de certains pouvoirs qu'ils mettent au service de leur Roi. Actuellement, c'est le prince Apophas seigneur des insectes du désert qui règne au côté de Settra. Il nourrit un désir hors du commun : Réveiller le grand scarabée, un titan gigantesque à la force colossale et prendre ainsi le pouvoir sur Khemri.
 - **Les prêtres Liches** sont les mages de l'armée. Contrairement aux autres sorciers qui se reposent sur les imprévisibles vents de Magie, les lichés de Khemri usent d'une magie absolument sûre et à l'effet certain : les Incantations. Ils connaissent tous les quatre incantations de la magie de Nehekara, ce qui les rend moins versatiles que les autres mages. L'ordre hiératique qui les dirige est une donnée importante, le plus haut gradé étant le Hiérophante, qui, si tué, fait perdre le contrôle de l'armée de Khemri, ce qui a des conséquences désastreuses.
- **Troupes**
 - **Les Rois des tombes** avaient pour habitude d'enterrer auprès d'eux leurs fidèles serviteurs, parfois vivants! Devenue de véritables **Squelettes** animés ils comptent comme étant les plus importantes troupes des Rois des Tombes. Ils ne sont ni très puissants, ni très résistants à cause de leur nature de morts-vivants, mais leur pratique de l'art de la guerre fait que lorsqu'ils sont utilisés en coordination et avec la peur qu'ils engendrent, ils peuvent démanteler les troupes adverses qui seront plongées dans la peur et qui seront incapables de soutenir leur ouragan discipliné de tirs et leur avance implacable. Ils sont parfois à pieds, munis d'arcs bénis par leur déesse Aspic, parfois montés sur des montures cadavériques. Les troupes les plus célèbres de Khemri sont les chars, qui peuvent être regroupés en unités entières et qui forment une élite constituée d'anciens nobles. Enfin, les Gardiens des Tombes l'élite de l'infanterie morts-vivante. Munis de puissantes lames sépulcrales, ils sont capables de vaincre à peu près n'importe qui. De lourdes catapultes sont parfois maniées par des squelettes, qui sont capables de projeter des projectiles constitué de crâne enflammés et hurlant provenant des ennemis d'anciennes batailles, qui démoralisent aisément l'ennemi.
 - **Les amalgames morts-vivants** sont des créatures mortes-vivantes créées par les prêtres lichés à partir d'os des plus terrifiantes créatures du désert, de métal, de bois et de pierre. Les prêtres les assemblèrent pour défendre les demeures d'éternité des rois ou pour les construire.
 - **Les Ushabti** sont de grands guerriers munis de lourdes lames, ils ont été façonnés à l'image des innombrables dieux et déesses et Nehekara et en temps normal ils sont chargés de garder les temples et tombes de Khemri. Au combat, ils sont de très dangereux combattants, à même d'écraser les cavaliers lourds ennemis.
 - **Les Géants d'Os** sont d'immenses créatures sculptées à l'image des grands rois et guerriers de Nehekara, ils furent créés à l'origine pour assembler les pyramides des rois, une fois les travaux terminés, ils étaient ensevelis avec les rois et étaient revêtus d'armes et d'une armure adaptée à leur taille, en attendant le réveil de leur suzerain pour se battre à ses côtés.
 - **Les Scorpions des Tombes** de grande taille capable de couper un homme en deux contiennent en eux la sépulture d'un ancien prêtre liche. Capables de s'enfouir pour



apparaître dans le dos de l'ennemi, ils peuvent ainsi renforcer les assauts des légions en faisant pression sur les arrières de l'ennemi ou peuvent aussi détruire ses machines de guerre.

- Les **Nuées des Tombes** sont des hordes de scarabées dévoreurs, à même d'intercepter n'importe quel ennemi par leurs poisons. Elles sont aux ordres du prince Apophas.

|  | <p>Le grand Sphinx DV : 30 XP : 30000</p> <table border="1" data-bbox="783 421 1458 479"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>CA</th> <th>TACO</th> <th>RM</th> <th>JP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>242</td> <td>-15</td> <td>-10</td> <td>50%</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>Lames : 2d12+6 - 2Att/R Griffes : 2d10+2 - 2Att/R Queue empoisonnée : 2d4+2 – JP / poison ou mort</p> <p>Cris du Sphinx :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Toutes les créatures sur 360m JP/Baton ou Panique 2. Toutes les créatures sur 200m JP/Petrif. ou Paralysie pendant 1d4R. Surdit  automatique pendant 2d6R pour toutes les cr atures sur 30m. 3. Toutes les cr atures sur 240m JP/Sort ou perte de 2d4 points de force pendant 2d4R. Toutes les cr atures sur 30m subissent 2d8 deg + JP/Sorts ou perte de connaissance pendant 2d6R <p>Vol : At Will</p> | PV | CA | TACO | RM | JP | 242 | -15 | -10 | 50% | 4 | | | | | | | | | | |
|---|--|------|-----|------|----|----|-----|-----|-----|-----|---|----|----|------|----|----|----|----|---|---|---|
| PV | CA | TACO | RM | JP | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 242 | -15 | -10 | 50% | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | <p>Les Sphinx Lourds DV : 15 XP : 3000</p> <table border="1" data-bbox="783 1003 1458 1061"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>CA</th> <th>TACO</th> <th>RM</th> <th>JP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>130</td> <td>-15</td> <td>-10</td> <td>50%</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nbre : 7 Griffes : 2d10+2 - 2Att/R Gueule : 4d10+4 Queue : 1d10+4 Souffle : Nuage mortel</p> <p>Les lanciers</p> <table border="1" data-bbox="783 1285 1458 1344"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>CA</th> <th>TACO</th> <th>RM</th> <th>JP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>50</td> <td>-2</td> <td>9</td> <td>/</td> <td>9</td> </tr> </tbody> </table> <p>Lance : 1d12+2 1 Etendard (Protection contre Vade Retro)</p> | PV | CA | TACO | RM | JP | 130 | -15 | -10 | 50% | 4 | PV | CA | TACO | RM | JP | 50 | -2 | 9 | / | 9 |
| PV | CA | TACO | RM | JP | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 130 | -15 | -10 | 50% | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PV | CA | TACO | RM | JP | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 50 | -2 | 9 | / | 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | <p>Les Nagas Lourds DV : 12 XP : 2000 2 sections de 3 Nagas Lourds</p> <table border="1" data-bbox="783 1541 1458 1599"> <thead> <tr> <th>PV</th> <th>CA</th> <th>TACO</th> <th>RM</th> <th>JP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>95</td> <td>-9</td> <td>-7</td> <td>/</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Queue : 1d10 + 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • constriction sur 18-20 • 2d4+2/R • Jet de Force pour se d gager <p>Jet d'acide : 6d6+6 ou moiti  (1/T) Morsure : 2d6 + JP / poison ou Mort Regard petrificateur   12m</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les assaillants combattent   -4 pour ne pas croiser le regard | PV | CA | TACO | RM | JP | 95 | -9 | -7 | / | 5 | | | | | | | | | | |
| PV | CA | TACO | RM | JP | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 95 | -9 | -7 | / | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | |





Les guerriers Nagas
5 sections de 3 Guerriers Nagas

DV : 9
XP : 1500

| PV | CA | TACO | RM | JP |
|----|----|------|----|----|
| 65 | -6 | -5 | / | 8 |

Faux : 1d12+2

Queue : 1d10 + 6

- *constriction sur 18-20*
- *2d4+2/R*
- *Jet de Force pour se dégager*

Morsure : 2d6 + JP / poison ou Mort



Les chars de combats
10 chars de 2 squelettes

DV : 12
XP : 2000

| PV | CA | TACO | RM | JP |
|----|----|------|----|----|
| 80 | -2 | 9 | / | 8 |

1 section :

8 Chars Guerriers – deg : 2d12+2 / 6d12+6 en charge

1 Porte-Etendard (Protection contre Vade Retro)

1 Trompe : Relève 1 Char / Souffle



La cavalerie
4 sections de 10 squelettes

DV : 12
XP : 1000

| PV | CA | TACO | RM | JP |
|----|----|------|----|----|
| 70 | -2 | 9 | / | 8 |

1 section :

8 guerriers – deg : 1d10+2 / 2d10+4 en charge

1 Porte-Etendard (Protection contre Vade Retro)

1 Trompe : Relève 1d4 squelettes / R



Les archers
4 sections de 20 squelettes

DV : 8
XP : 600

| PV | CA | TACO | RM | JP |
|----|----|------|----|----|
| 40 | -2 | 9 | / | 10 |

1 section :

18 guerriers – deg : 1d6+2

1 Porte-Etendard (Protection contre Vade Retro)

1 Trompe : Relève 2d4 squelettes / R



L'infanterie
7 sections de 20 squelettes

DV : 10
XP : 400

| PV | CA | TACO | RM | JP |
|----|----|------|----|----|
| 50 | -2 | 9 | / | 9 |

1 section :

18 guerriers – deg : 1d8+2

1 Porte-Etendard (Protection contre Vade Retro)

1 Trompe : Relève 2d4 squelettes / R





Les Ushtabis

Nbre : 7

Guerriers 20

XP : 5000

| PV | CA | TACO | RM | JP |
|-----|-----|------|-----|----|
| 140 | -10 | -10 | 40% | 3 |

Arc long +5 – Flèches +2 (1d6+2) – 2Att/R

Sorts :

Esprit de l'archer (N1)x2

- Tou :+1 – Attaque au corps à corps possible

Flèche Acide (N2)x2

- Transforme une flèche normale en flèche acide de Melf (2d4 deg + 2d4/R pendant 6R)

Nuée de Flèches (N5)x1

- Lance une flèche qui se multiplie en plusieurs flèches (1flèche/Niv) à mi-chemin entre le guerrier et le point d'impact visé. La nuée forme un cône qui s'élargit de 1.5m de diamètre par tranche de 3m de long séparant le point de séparation et le point d'impact. Chaque flèche cause 1d6 deg et est considérée comme une arme +2.



Le grand prêtre Liche

Magicien 25

XP : 25000

| PV | CA | TACO | RM | JP |
|-----|-----|------|-----|----|
| 140 | -10 | -10 | 50% | 3 |

Scorpion

DV : 22

XP : 10000

| PV | CA | TACO | RM | JP |
|-----|-----|------|-----|----|
| 220 | -12 | -10 | 30% | 3 |

Pincés : 2d10+4 deg

- Attrape sa proie sur 18-20 (2d10 deg /R)
- Jet de torsion pour se dégager

Dard : 1d8+2

- JP contre poison : Mort ou 4d10 deg



Catacombs of Moradask

Card 5

Path of the Shorn

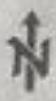
Side passage to Ishatu's temple

Players start here

Secret door

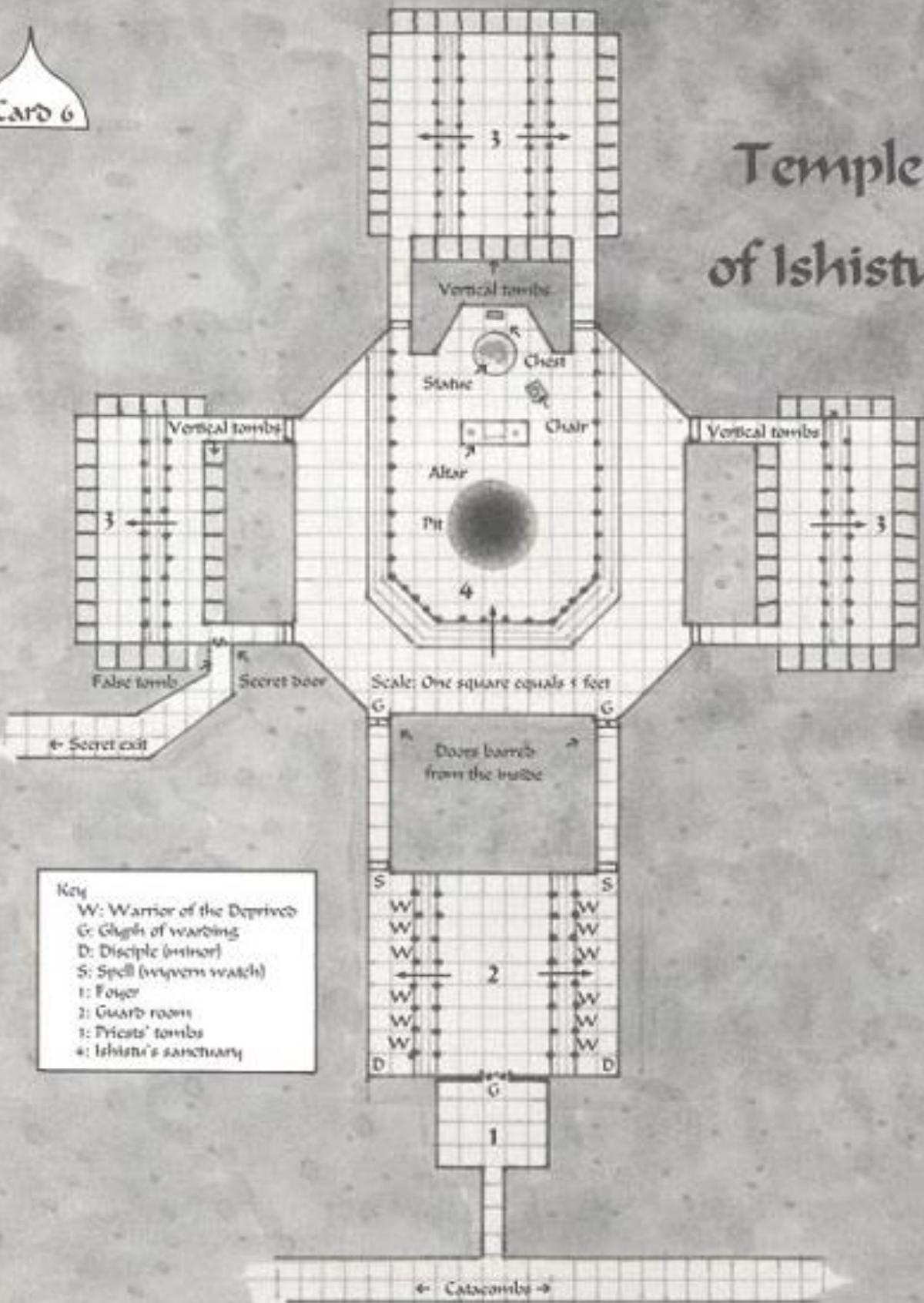
Scale: One square equals 10 feet

- Key
- C: Family crypt
 - M: Lurking monster
 - S: Secret shrine
 - T: Trap
 - P: Pit (or opening to lower levels)
 - V: Up (stairs or ramp to surface)
 - N: To catacombs beneath Noble Quarter



Card 6

Temple of Ishistu



Class of Bone (5467) ©1994 TSR, Inc. All Rights Reserved.

