

DUNGEONS & DRAGONS[®] Accessory

Le Tombeau des Horreurs





LE TOMBEAU DES HORREURS (VOL. 1)

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 10

PRÉFACE

Scénario original: Gary Gygax
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 1.0

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

LA LÉGENDE

Au crépuscule de sa vie, sur son lit de mourant, l'ami ou le percepteur d'un des aventuriers lui fait part d'une légende : « *On raconte que quelque part dans le désert des Marches du Couchant, en direction des Terres de l'Intrigue, sous une colline d'aspect menaçant, se cache une vieille crypte. Protégée par des couloirs remplis de terribles pièges, de gaz empoisonnés, de protections magiques et de créatures monstrueuses, ce serait le dernier refuge d'une demi-liche nommée Acererak, refuge rempli d'incroyables trésors. Les chances de trouver son tombeau sont toutefois extrêmement faibles, la demi-liche l'ayant si bien caché que même ceux qui éviteront les pièges ne le localiseront probablement pas. Et même s'ils y parviennent, ils doivent être prêts à échouer. Ainsi se termine la légende. Seuls les plus grands aventuriers peuvent donc rêver de tenter l'aventure et de s'emparer des trésors qui remplissent la crypte. Mais je pense que toi et tes amis êtes maintenant suffisamment expérimentés pour tenter votre chance* ». Dans les minutes qui suivent, l'homme rend son dernier souffle.

Un jour où l'autre, les aventuriers tenteront leur chance et se mettront à la recherche du tombeau d'Acererak. Après une petite enquête, ils trouveront finalement l'emplacement de celui-ci, perdu au milieu du désert des Marches du Couchant.

ACERERAK

Acererak était une demi-liche très puissante qui détenait les secrets de la Mort. Un jour elle se fit construire son propre tombeau, puis disparut. Elle réside actuellement dans sa Forteresse de la Fin, sur le plan négatif, où elle cherche à fusionner sa conscience avec le plan d'énergie négative, pour finir en terrible apothéose. C'est elle-même qui a fait courir la légende sur son tombeau, avec pour but d'y attirer de grands aventuriers... et de leur voler leur âme. C'est la mission qu'elle a confiée à sa créature artificielle (voir description de la salle 33).

DEMI-LICHE

Une demi-liche est une vieille liche qui apparaît souvent sous la forme d'un crâne dont les yeux et les dents ont été remplacés par des pierres précieuses qui émettent une faible lueur, reflet des âmes volées et dévorées par la liche dit-on. Les demi-liches peuvent librement voyager vers d'autres plans d'existence sous forme astrale, laissant derrière elles leur apparence physique.

LA COLLINE DU CRÂNE

Le dernier repaire de la demi-liche est une colline plate d'à peu près 200 mètres de large sur 300 mètres de long. Les mauvaises herbes et les épines ont envahi ses flancs escarpés, alors que son sommet est lui dégagé. Seuls quelques gros rochers noirs émergent. Vu de haut, on pourrait s'apercevoir que ces rochers forment un grand crâne humain, avec les yeux, les trous de nez et les dents dentelées d'une tête de la mort souriante (Intelligence DD21 pour extrapoler cette ressemblance depuis le niveau du sol).

Une inspection en règle de la colline révèle jusqu'à 3 entrées de tunnels (Fouille DD20 pour chaque entrée). Il faudra toutefois bien 15 minutes à deux personnes taillant les herbes et les buissons à coup d'épées pour dégager un étroit passage.

LE COMPLEXE

Sauf mention contraire, la maçonnerie à l'intérieur du tombeau est en granit. Le sol, les murs et le plafond sont lisses. La largeur des couloirs est de 1,50m (plafond à 3m) ou de 3m (plafond à 3,50m). Les portes sont en chêne bardées de métal. Les pièges magiques ont un NLS de 20.

Porte typique : 5 cm d'épais; dureté 5; 20 pv; Défoncer DD28; Crochetage DD30.

Mur typique : 2,50 cm d'épais; dureté 8; 90 pv; Escalader DD15.

LES GARDIENS

Les aventuriers seront découragés de passer à travers les murs matériels via le plan éthéré par des démons-gardiens. Ils n'en prendront toutefois conscience que s'ils tentent de passer sur le plan éthéré depuis l'intérieur du tombeau, en voyant arriver un ou plusieurs démons les attaquer chaque 1d4 rounds de présence sur ce plan. Les démons servent aussi de « concierges ». Ce sont eux qui réactivent les pièges et réparent les dommages suite à l'intrusion de pillards dans le tombeau.

d100	Démons (FP total)
01-20	2 babaus (8)
21-40	2 vrockés (11)
41-60	1 hezrou (11)
61-80	1 horreur chasseresse (11)
81-90	1 glabrezu (13)
91-100	1 nalfeshnie (14)

LE TOMBEAU

1) Fausse entrée : le couloir est plein de toiles d'araignées. Si la double porte en chêne au fond de celui-ci est ouverte, le plafond, fait de pierres mal ajustées, s'écroule.

➤ Effondrement du plafond (FP10)

DG 16d6 dans une zone de 6m x 6m,
Jet de Réflexe DD23 pour ne prendre que ½ dommages,
Fouille DD24, Désamorçage DD24.

2) Fausse entrée : une fois que les aventuriers auront déblayé le sable qui bouche cette entrée, ils aperçoivent 2 portes en chêne au fond d'un couloir. Si une ou plusieurs personnes s'approchent à moins de 3m de cette double porte, un mécanisme se déclenche et un gros bloc de pierre qui se détache du mur vient bloquer le couloir. Ceux qui réagissent rapidement peuvent décider de s'échapper, de rester sur place, ou de retenir la cloison (Force DD30).

➤ Mur mobile (FP6)

Jet de Réflexe DD23 pour avoir le temps de réagir,
Fouille DD24, Désamorçage DD24.

Malheureusement, pour ceux qui restent, le plafond commence alors à s'abaisser au cours du round suivant et ce durant 4 rounds. Ceux qui ne réussissent pas à se libérer en 5 rounds seront écrasés. Les issues possibles sont l'usage de *porte dimensionnelle*, *désintégration*, ou bien encore un test de Force DD30 pour faire reculer la cloison.

➤ Plafond écrasant (FP6)

DG 12d6 après 4 rounds,
Fouille DD20, Désamorçage DD2.
Fouille DD25 pour trouver le levier secret qui fait remonter le bloc.

3) L'entrée du tombeau : une fois que les aventuriers auront déblayé le sable qui bouche cette entrée, ils aperçoivent un long couloir aux murs lisses et couverts de fresques aux couleurs toujours brillantes malgré les décennies. Au sol, de petits carreaux rouges forment un chemin qui remonte tout le couloir. Les fresques dépeignent des champs où broute du bétail avec en arrière plan un taillis d'où sortent des loups, et des esclaves (humains, orques, elfes, et d'étranges mélanges de cochon-humain, singe-humain et chien-humain) réalisant diverses tâches. D'autres représentent des pièces de bâtiments comme une bibliothèque remplie de livres et de parchemins, une chambre de torture, ou encore un atelier magique.

Une fine observation du couloir (Détection DD20) permet de se rendre compte que la mosaïque au sol cache un message à peine perceptible, en commun :

Acererak, vous félicite pour vos talents d'observation. Faites de ce qui suit ce que vous voulez, de toutes manières vous serez miens au final.

Retournez auprès du tourmenteur ou à travers l'arche, et vous découvrirez le second passage principal.

Évitez le vert si vous le pouvez, la bonne couleur de la nuit est pour les valeureux. Si les nuances de rouge représentent le sang, le sage n'aura pas à sacrifier quoi que ce soit si ce n'est une boucle de métal magique.

Vous êtes sur le bon chemin ! Deux fosses sur celui-ci causeront une chute avantageuse, examinez donc les murs.

Ces clefs ci et celles-là sont les plus importantes de toutes, et attention aux mains tremblantes et à ce qui écrase.

Si vous trouvez le faux, vous trouvez le vrai et vous parviendrez à la salle aux nombreuses colonnes et au trône qui nécessite et donne une clef.

Les hommes de fer au visage sévère recèlent de nombreux secrets.

Vous allez trouver ma tombe, et passer l'arme à gauche et à gauche. Là, votre âme périra.

Plusieurs fosses larges de 3m et profondes de 3m sont dissimulées tout au long du couloir (voir plan)

➤ Fosses (FP6)

Un système de contre poids ouvre la trappe lorsqu'on marche dessus, Jet de Réflexe DD20 pour éviter la chute ou DG 1d6, 2d4 épieux par cible (+20 corps à corps, 1d4+5 + poison chacun), Poison : Jet de Vigueur DD24 ou 1d4 Con/1d6 Con, Fouille DD20, Désamorçage DD20

➤ La trappe la plus au nord ne s'ouvre pas en marchant dessus, mais seulement si on active un levier caché (voir 4).

➤ La trappe la plus au sud permet de passer de 7 à la fosse, mais pas l'inverse (Fouille DD25). Crochetage DD30 ou un sort de *déblocage* permet de l'ouvrir depuis la fosse. Ce passage est en fait seulement utile pour s'échapper de 7.

3A) Peinture de la chambre de torture : cette portion de la fresque illustre à l'échelle 1:1 une porte en fer qui retient une horrible créature qui, libérée, semble prête pour tourmenter des prisonniers. Ses mains griffues tiennent fermement les barres d'une petite ouverture sur la porte. Si le plâtre sous la peinture de la porte est cassé, une vraie porte apparaît.

4) Peinture de l'atelier magique : deux humains à tête de chacal sont représentés en train de porter un coffre en bronze. Ce dernier semble réel, et dépasse même légèrement dans le couloir. Il possède des charnières sur sa partie inférieure, permettant au couvercle de s'ouvrir vers le bas. Le couvercle du coffre s'ouvre si on presse un bouton situé en haut, bouton sur lequel un piège d'aiguille empoisonnée est facilement repérable.

➤ Aiguille empoisonnée (FP1)

Aiguille (+8 distance, 1 + poison),
Poison : jet de Vigueur DD21 ou 1 Con/1d4 Con,
Détection DD15, Désamorçage DD20 (appuyer sur le bouton avec une dague permet toutefois de facilement éviter le piège).

Le coffre semble vide, mais si un aventurier se penche à l'intérieur, il pourra trouver un levier en bois fixé verticalement en haut du coffre. Si on l'actionne, une trappe de 3m de large et profonde de 10m s'ouvre, face au coffre.

➤ Fosse à pics empoisonnés (FP7)

Jet de Réflexe DD20 pour éviter la chute ou DG 3d6,
2d4 épieux par cible (+20 corps à corps, 1d4+5 + poison chacun),
Poison : Jet de Vigueur DD24 ou 1d4 Con/1d6 Con,
Fouille DD20, Désamorçage DD20

Au fond de la fosse, parmi les débris autour des épieux, se trouvent plusieurs os et une impressionnante couche de poussière (Fouille DD15 permet de trouver sous la poussière une paire de **lunettes de nyctalope**).

5) L'arche de brume : au fond du couloir le chemin de carreaux rouge bifurque. Tout droit il se termine face à la gueule d'un grand diable vert (voir 6). À l'est, il entre dans une arche remplie de brume qui possède 3 grandes pierres

colorées, chacune d'une couleur différente : une jaune en bas à gauche, une bleuâtre en haut, et une orange en bas à droite. Si un aventurier s'approche à moins de 1,50m, les pierres se mettent à luire. La brume est magique et ne peut être dissipée. *Vision véritable* ou un autre sort semblable révèle que le passage continue vers l'est.

Si une personne passe sous l'arche embrumée, elle est instantanément téléportée en 7. Si un aventurier presse les pierres luisantes en suivant la bonne séquence (jaune-bleu-orange), la brume disparaît et le couloir à l'est est alors révélé. Suite à cela, les aventuriers qui pénètrent sous l'arche en marchant SUR le chemin de carreaux rouges sont téléportés en 11, alors que ceux qui n'empruntent pas le chemin sont eux téléportés au début du couloir en 3.



6) La gueule du diable vert : l'ouverture de sa bouche, qui fait environ 1 mètre de diamètre, est similaire à une *sphère d'anéantissement*, mais permanente. Elle est suffisamment grande pour que l'on puisse s'y glisser à l'intérieur... et être à tout jamais anéanti. Une détection révélera que l'ensemble irradie le Mal et la magie.

7) La prison abandonnée : les aventuriers qui s'enfoncent dans la brume en 5 se retrouvent ici. Ce cachot misérable de 3m de coté semble n'avoir aucune issue. Hormis la poussière, il n'y a que 3 leviers en fer sur un mur. Les lever tous les 3 au même moment ouvre une trappe au plafond (Fouille DD35 pour trouver la trappe). Un jet de Désamorçage DD25 donnera le même résultat. Pousser les 3 leviers au même moment vers le bas ouvre une trappe de 30m de profondeur, puis le plancher se referme automatiquement, enfermant la victime jusqu'à ce que quelqu'un d'autre ne déclenche le mécanisme ou que les trappes soient ouvertes avec un jet de Désamorçage DD25.

Trappe (FP8)

Jet de Réflexe DD30 pour éviter la chute (en se rattrapant aux leviers) ou DG 10d6.
Fouille DD35, Désamorçage DD25 (permet aussi de réouvrir la trappe).

Au fond il y a 14 rats sanguinaires.

Rats sanguinaires (14)

Animal de taille P
DV : 2d8+2 (11 pv) – FP 1/2
Initiative : +3 - Vitesse : 12 m, escalade 6 m
CA : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14
Attaque de base/lutte : +1/-4
Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d4 + maladie)
JdS : Réf +6, Vig +4, Vol +3
Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4
Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4
Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Spécial :

- Maladie : fièvre des marais : morsure, Vigueur DD11, temps d'incubation 1d3 jours ; affaiblissement temporaire de 1d3 de Dex et de Con.

Au fond de la fosse, parmi les débris, se trouve un **parchemin de nécromant** contenant les sorts profanes de *malédiction*, *énergie négative* et *terreur*. (Fouille DD18).

Couloir : dans le premier coude, une autre trappe secrète permet de monter dans la pièce 13 (Fouille DD25). Sinon, au bout de ce couloir, les aventuriers débouchent en 3 par l'intermédiaire d'une porte qui ne s'ouvre que dans un seul sens (voir 3 – note 2).

8) La tanière de la gargouille : cette pièce renferme une gargouille de grande taille. Elle porte au cou un collier clouté serti d'énormes gemmes (10 quartz bleues de 100 po chacun) et poursuivra les aventuriers dans tout le domaine si nécessaire, jusqu'à ce qu'elle soit abattue.

Gargouille

Humanoïde monstrueux (Terre) de **taille G** – Alignement : CM
DV : 10d8+35 (80 pv) – FP 10
Initiative : +2 - Vitesse : 12 m, vol 18 m (moyenne)
CA : 14 (+1 Dex, +4 naturelle, -1 taille), contact 11
Attaque de base : +10/+5
Attaque : griffes (+17/+12 corps à corps, 1d4+2)
Attaque à outrance : 2 griffes (+17/+12 corps à corps, 1d4+3), morsure (+17 corps à corps, 1d6+1), cornes (+17 corps à corps, 1d6+1)
JdS : Réf +9, Vig +2, Vol +7
Caractéristiques : For 24, Dex 12, Con 22, Int 6, Sag 11, Cha 7
Compétences : Détection +4, Discrétion +7 (+13 contre une paroi de pierre), Perception auditive +4
Dons : Attaque en finesse, Attaques multiples

Spécial :

- vision dans le noir (18m)
- réduction des dégâts (10/magie)
- immobilité : Détection DD20 pour se rendre compte que c'est un être vivant

La gargouille

Caché dans un compartiment secret du collier se trouve un parchemin avec le texte suivant écrit en runes magiques (lecture de la magie nécessaire) :

*Regarder en bas et en haut pour l'or,
Écouter un long conte,
L'arche au final,
Sur le chemin vous vous dirigez.*

A.

9) Le complexe des Portes Secrètes : chaque petite pièce est sans odeur, sans tache, et sans décoration. Seule une grosse couche de poussière révèle les années passées sans mouvement, Les passages secrets s'ouvrent comme suit (Fouille DD25) :

- Descend.
- Pivote verticalement sur son centre.
- Glisse sur la droite.
- Monte.
- Pivote horizontalement sur son centre.
- Glisse sur la gauche.
- 7 clous : appuyer sur chacun d'eux.

Pour compliquer le tout, chaque round une flèche magique est tirée au hasard dans chacune des 11 pièces.

➤ **Flèche magique** (FP6)

Flèche (+15 distance, 1d8)
Fouille DD25, Désamorçage DD25 (mais se remet automatiquement en place en 1d4 rounds)

10) La salle des sphères : les murs et le plafond sont peints de figures d'animaux et de signes et glyphes étranges. Les créatures d'humanoïdes tiennent dans leurs mains des sphères peintes chacune d'une couleur différente. Certaines sont peintes, d'autres sont des illusions qui disparaissent simplement en les touchant. Les dessins et les sphères apparaissent comme suit :

- sur le mur ouest (du nord au sud) :

- Un naga tient une sphère en or au-dessus de sa tête (c'est une illusion qui cache un couloir menant en 11).
- Une momie tient une sphère orange au niveau de sa taille (c'est une illusion qui cache une fausse porte. Voir 12).
- Un minotaure tient une sphère violette entre ses jambes.
- Une nymphe tient une sphère en bronze au niveau de sa taille (c'est une illusion qui cache une fausse porte. Voir 12).
- Un ours-hiboux tient une sphère grise sur son épaule.
- Un sahuagin tient une sphère bleue et brillante entre ses jambes (c'est une illusion qui cache un couloir menant en 10B).
- Un slaad rouge tient une sphère blanche au-dessus de sa tête.
- Un satyre tient une sphère turquoise sur l'épaule.
- Un flagelleur mental tient une sphère écarlate au niveau de sa taille.
- Une méduse tient une sphère vert pâle entre ses jambes.

- sur le mur est (du nord au sud) :

- Un loup-garou porte une sphère bleue pâle sur l'épaule.
- Une gargouille tient une sphère argentée entre ses jambes (c'est une illusion qui cache un couloir secret unilatéral menant en 9 – Crochetage DD30 pour y accéder de ce côté).
- Un demi-orque porte une sphère verte au-dessus de sa tête.

- Une créature à tête de faucon porte une sphère jaune sur son épaule.
- Un yuan-ti porte une sphère rose au-dessus de sa tête.
- Une hydre tient une sphère noire dans ses jambes (c'est une illusion qui cache un couloir menant en 14).
- Un kuo-toa tient une sphère violette pâle sur son épaule.
- Un squelette tient une sphère rouge au niveau de sa taille (c'est une illusion qui cache un couloir menant en 13).
- Un sorcier humain à barbe blanche tient une sphère jaune pâle entre ses jambes.
- Une femme aux ailes de chauve-souris porte une sphère indigo au-dessus de sa tête.

10A) L'arche magique : au fond du couloir se trouve une arche remplie de brume qui possède 3 grandes pierres colorées, chacune d'une couleur différente : une couleur olive en bas à gauche, une rouge-brun en haut, et une couleur citron en bas à droite. Si un aventurier s'approche à moins de 1,50m, les pierres se mettent à luire. La brume est magique et ne peut être dissipée. *Vision véritable* ou un autre sort semblable révèle que l'arche donne sur un mur. Toute chose vivante qui passe sous l'arcade embrumée est instantanément téléportée en 3, alors qu'une chose non vivante sera elle téléportée en 33. En d'autres termes, les aventuriers qui passent sous l'arche se retrouvent à l'entrée du tunnel sans l'équipement et nus comme des vers, alors que tout leur équipement est lui transporté dans la crypte de la demi-liche.

10B) Le cerveau en pot : rayonnages à terre, vaisselle brisée, bris de verre d'une douzaine de fioles, et outils d'alchimie répandus comme des détritrus sur le plancher, le tout couvert de poussière. Tel est le décor. Dans le coin nord-ouest de la pièce, quelque chose de gris et de flétri repose dans un pot en verre : un cerveau, vestige d'une vieille expérience d'Acererak lors de sa recherche de l'immortalité.



11) La statue aux trois bras : une statue en pierre présentant une gargouille à 4 bras est couchée dans cette salle obscure. Un des bras est cassé, alors que les trois mains restantes ont l'air de supplier. Si on lance un sort de *Détection de la magie*, on verra qu'une aura magique émane effectivement de la statue. Un examen attentif (Fouille DD15) révèle une concavité de 2 ou 3 cm de diamètre dans la paume de chacune des trois mains (Intelligence DD20 permet de remarquer que les concavités possèdent la taille parfaite d'une grande gemme - 100 po min). La main du bras cassé, qui gît au sol à proximité, ne possède pas de concavité. Si 3 gemmes sont placées dans les mains, les doigts pierreux se referment dessus, pulvérisent les pierres précieuses, et retournent à leurs positions initiales. Si ceci est répété 2 fois de plus, donc si 9 gemmes sont écrasées, la statue se met à parler en commun avec un mauvais accent : "*Votre sacrifice n'a pas été vain. Comptez sur le quatrième pour trouver la richesse*". A ce moment, une **gemme d'illumination** invisible apparaît dans la paume de la main du bras rompu (Fouille DD21 ou sort pour voir l'invisible pour la trouver, à moins que le bras ne soit bougé, ce qui pourrait faire tomber la gemme et produire un petit bruit). La gemme de vision est en fait couverte d'une substance magique qui la rend invisible. L'essuyer enlève à tout jamais la substance et rend la pierre visible pour tous.

12) Les fausses portes : elles cachent un piège qui se déclenche quand une de ces portes est ouverte.

➤ Pluies de javelots (FP7)

1d6 javelots par cible dans un cône de 9m (+23 distance, 1d8 chacun)
Fouille DD28, Désamorçage DD20

13) Les 3 coffres : le couloir qui vient de 10 semble se terminer en cul-de-sac. Un examen attentif (Fouille DD20) révèle une (fausse) porte secrète piégée. Lorsqu'on essaye de l'ouvrir, cela ouvre en fait une trappe de 3m x 3m qui fait tomber dans la salle, 3 mètres plus bas.

➤ Trappe (FP1)

Jet de Réflexe DD20 pour éviter la chute ou DG 1d6,
Fouille DD24, Désamorçage DD20

La pièce est vide, mis à part 3 coffres au centre, d'environ 1,50m de long, 50 cm de large, et 1 mètre de hauteur. L'un paraît être en or, le second en argent et le troisième en bois de chêne cerné de bronze (Fouille DD25 pour détecter le faux plancher qui permet de descendre dans le couloir qui mène en 7).

Le coffre en or (magie d'invocation) : lorsqu'on l'ouvre, il invoque automatiquement 12 petits serpents, au poison un peu plus puissant que la normale.

🐍 Serpents (12)

Animal de taille TP
 DV : 1/4d8 (1 pv) – FP 1/3
 Initiative : +3 - Vitesse : 4,50 m, escalade 4,50 m
 CA : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15
 Attaque de base/lutte : +0/-11
 Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1 plus venin)
 Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
 JdS : Réf +5, Vig +3, Vol +1
 Caractéristiques : For 4, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2
 Compétences : Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6
 Dons : Attaque en finesse

Spécial :
 - odorat
 - venin : jet de Vigueur DD11. Initial 1d6 Con, secondaire 1d6 Con.

Le coffre en argent (pas de magie) : l'ouvrir ne déclenche rien. A l'intérieur, une boîte de cristal clair transparent (valeur 1000 po) qui contient un **anneau de protection +1** en argent. Lorsqu'on soulève cette boîte, un piège se déclenche.

🏹 Fléchettes (FP5)

1d8 fléchettes par cible en 13 (+18 distance, 1d4+1 chacune)
 Fouille DD19, Désamorçage DD25

Le coffre en bois (magie d'invocation) : lorsqu'on l'ouvre, il invoque automatiquement un golem d'os armé d'un cimenterre qui se battra jusqu'à la mort.

👹 Golem d'os

Créature artificielle de taille G – Alignement : N
 DV : 11d8 (90 pv) – FP 9
 Initiative : -1 - Vitesse : 6 m
 CA : 22, contact 8
 Attaque de base : +8/+19
 Attaque : cimenterre (+14 corps à corps, 1d8+7)
 JdS : Réf +9, Vig +2, Vol +7
 Caractéristiques : For 24, Dex 9, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1

Spécial :
 - réduction des dégâts (5/adamantium et contondant)
 - rapidité : après 1 round de combat minimum, le golem peut devenir plus rapide (+1 att, +1 CA, +1 réflexes). Son effet dure 3 rounds.
 - immunité contre tous les sorts ou pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie.
 - vision nocturne

14) La chapelle du Mal : le couloir qui vient de 10 semble se terminer en cul-de-sac (Fouille DD26 pour trouver la porte secrète qui mène à la chapelle). A l'intérieur, on peut voir de grands bancs d'église en bois, au milieu desquels passe un chemin de mosaïques qui mène vers un autel,

séparé des bancs d'église par une barrière en bois. Des scènes de vie quotidiennes sont peintes sur les murs, mais toutes les personnes ont l'air d'avoir la peau pourrie, les mains squelettiques, et des yeux leur sortent des vers. Pourtant, parmi ces portraits on peut reconnaître les symboles de Saris, de Logan, etc. desquels émane une faible aura de bien (Fouille DD21 sur les bancs pour noter qu'ils peuvent s'ouvrir et révéler ainsi chacun une petite cache). La paire à l'extrême nord contient chacun 4000 po, la rangée suivante 500 po chacun et la troisième 2000 po chacun. La première rangée est piégée et ne contient rien.

🔥 Gaz (FP7)

Jet de Vigueur DD18 ou 2d4 For/2d4 For 3 rounds après l'ouverture.
 Fouille DD24, Désamorçage DD21

Derrière la barrière en bois se trouve un autel bleu opale, et derrière l'autel des gradins soutiennent une chaise en bois joliment sculptée et rembourrée. Deux grands candélabres de cuivre avec chacun cinq bougies blanches sont sur les côtés de la tribune, et deux grandes urnes blanches sont fixées dans les coins. Un squelette humain portant une cotte de maille noire rouillée et déchirée est couché dans la partie sud-ouest de la pièce, le bras tendu vers une arche embrumée de couleur orange, à l'ouest de la chapelle.

L'autel (A) : il brille d'une petite lueur bleue intérieure et dégage une faible aura maléfique. Au premier contact un premier piège se déclenche :

⚡ Éclair (FP10)

Éclair (NLS10, 12m de long, 3m de large), 60 d'électricité
 Jet de Réflexe DD14 pour ne subir que la moitié des dommages
 Fouille DD28, Désamorçage DD28

Au deuxième contact, un second piège se déclenche :

🔥 Boule de feu (FP6)

Éclair (NLS10, 6m de diamètre autour de l'autel), 10d6 de feu
 Jet de Réflexe DD14 pour ne subir que la moitié des dommages
 Fouille DD28, Désamorçage DD28

L'arche (B) : elle est remplie d'une brume magique orange lumineuse et vive. On ne peut la dissiper par magie que pour 4 rounds. *Vision véritable* ou un autre sort semblable révèle que l'arche donne sur un passage qui continue vers l'ouest dans une pièce fermée de 3m x 3m. Si un aventurier fait mine de rentrer dans la pièce, il sent une force qui essaye de pénétrer son esprit. S'il ne résiste pas (ou rate un jet de Volonté DD20), son alignement change radicalement. S'il continue, passe sous l'arche et rate un deuxième jet de Volonté identique, il change de sexe.

Passer sous l'arche une seconde fois (pour ressortir par exemple) restaure automatiquement l'alignement du personnage, mais lui inflige également 1d6 points de dommages.

Passer sous l'arche une troisième fois restaure automatiquement le sexe original du personnage, mais le téléporte ensuite instantanément comme en 10A (la personne nue en 3 et son équipement en 33).

Si un personnage franchit de nouveau l'arche, le cycle recommence à nouveau.

La porte secrète (C) : Une fouille contre le mur est (Fouille DD21) révèle une petite entaille avec la lettre « O » tracé discrètement au-dessus. L'entaille est de taille suffisante pour accepter une pièce, une gemme plate ou un anneau. Si on y insère un anneau magique, la pierre en forme de triangle qui bouche le passage s'enfonce dans le sol, libérant le passage vers 15. L'anneau est par contre définitivement perdu !

Les urnes : celle à l'ouest le long du mur du sud est vide, mais celle à l'est contient une surprise. Si on l'ouvre, deux nuées de mille-pattes émergent et attaquent.

👉 Nuées de mille-pattes (2)

Vermine (nuée) de taille Min – Alignement : N

DV : 9d8-9 (31 pv) – FP 4

Initiative : +4 - Vitesse : 6 m, escalade 6 m

CA : 18 (+4 taille, +4 Dex), contact 18

Attaque de base : +6/-

Attaque : nuée (2d6 + venin)

JdS : Réf +7, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 1, Dex 19, Con 8, Int -, Sag 10, Cha 2

Don : Attaque en finesse

Spécial :

- distraction : toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de mille-pattes doit réussir un jet de Vigueur DD13 ou se sentir nauséuse pendant 1 round

- venin : blessure, Vigueur DD13, affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dex.

Parmi les cendres, au fond de l'urne, se trouve une pierre rouge et brillante au bout d'une chaîne en or : une

🔴 **pierre porte bonheur.**

15) La porte en pierre : si on y accède par le sud une simple poussée sur le bloc en pierre le fait descendre sous le sol, libérant facilement le passage vers la chapelle.

15A) Le couloir piégé : 3 portes, chacune ouvrant sur une fosse. Les portes sont toutes coincées (pas fermées à clef ni barrées), et demandent un effort physique (Force DD15) pour les ouvrir. Cependant, si l'aventurier qui force la porte n'est pas préparé pour s'arrêter immédiatement sur le seuil, il doit réussir un rattrapage in

extremis (Réflexe DD20) pour ne pas tomber dans la fosse. A noter que la troisième fosse, que les aventuriers éviteront sûrement, contient une porte secrète (Fouille DD24) qui donne sur une autre section du tombeau.

👉 Fosse (FP1)

Jet de Réflexe DD20 pour éviter la chute ou DG 1d6

Fouille DD24, Désamorçage DD20

16) La porte en chêne : une lourde porte renforcée avec des plaques de fer et plusieurs serrures bloque le couloir. Un jet de Perception auditive DD18 permet d'entendre une musique lointaine et des chants joyeux qui en émanent de derrière (ces bruits font partie d'un piège magique installé derrière la porte). La porte est verrouillée et exige un effort exceptionnel pour la casser en raison de son renforcement. La casser en morceaux pourrait toutefois permettre à une créature de taille M de passer par l'ouverture créée.

👉 La Porte

Durété 7, 100 pv, Défoncer DD31, Crochetage DD41.

Elle irradie la magie. A moins de la dissiper, elle empêche les sorts *d'ouverture*, y compris *déblocage*, de fonctionner. La porte est toutefois vulnérable à un sort de *désintégration* ou de *passer-muraille*.

Une fois la porte détruite, on peut s'apercevoir que le couloir continue au nord. Le piège magique passe alors dans sa seconde phase : la musique et les chants cessent et sont remplacés par des sons portant à confusion (un cliquetis, une conversation entre quelques personnes qui parlent en même temps et dont les mots sont à peine compréhensibles), le tout courant vers le nord, conjointement avec une faible lueur qui s'éloigne rapidement (comme une torche) à environ 15 mètres. Si les aventuriers hésitent, le bruit et la lueur finissent par disparaître. S'ils prennent le temps d'examiner le couloir, même rapidement, ils noteront que celui-ci est d'albâtre blanc et lisse, et le plancher en marbre gris extrêmement poli. Au bout de 9 mètres, ils activent le piège principal qui fait pivoter le couloir et fait tomber les victimes 9 mètres plus bas dans un puits de lave.

👉 Plancher pivotant (FP10)

Jet de Réflexe DD25 pour pouvoir revenir en arrière et éviter la chute ou 20d6 de lave par round pour une immersion totale puis 10d6 de feu par round durant 1d3 rounds après avoir émergé.

Fouille DD24, Désamorçage DD27

17) La porte secrète : un sort de *dissimulation* renforce la discrétion de cette porte (Fouille DD30 ou DD20 avec *vision véritable*). De plus, comme en 16, la porte est verrouillée et renforcée, et exige donc un effort

exceptionnel pour la casser, ce qui permettrait à une créature de taille M de passer.

➤ La Porte

Dureté 7, 100 pv, Défoncer DD31, Crochetage DD41.
Elle irradie la magie. A moins de la dissiper, elle empêche les sorts *d'ouverture*, y compris *déblocage*, de fonctionner. La porte est toutefois vulnérable à un sort de *désintégration* ou de *passemuraille*.

18A) Le couloir de la peur : dans le couloir en bas des escaliers on peut observer une sorte de nuage blanc (Détection DD21). A moins que les aventuriers annoncent leur intention de retenir leur respiration ou évitent d'une manière quelconque de respirer le gaz, ils doivent réussir sur un jet de Vigueur DD23 ou devenir affolés pour 5 rounds (la personne s'enfuit en courant). Le gaz est magique et à moins de dissiper la magie, essayer de disperser le gaz avec du vent ou d'autres moyens similaires ne fonctionne que pour 4 rounds, après lesquels le gaz réapparaît. Tant que le gaz n'est pas dispersé (même brièvement), la porte qui mène en 18B est cachée par le nuage (Fouille DD15). Ouvrir cette porte coupe temporairement l'émission de gaz dans le couloir.

18B) La fausse crypte : d'épaisses toiles d'araignées obstruent complètement les escaliers moisis qui descendent. Les toiles, magiques, proviennent d'un sort de *Toile d'araignées*. Si elles sont brûlées, dissipées ou franchies par un autre moyen, on peut alors observer le reste de la salle. On y voit une **masse d'armes** étendue sur le sol de ce qui semble être une crypte où on trouve des divans pourris, des chaises cassées et autres détritiques. Tout semble pourri, mis à part un divan doré sur lequel est allongé un humanoïde vêtu d'un costume mortuaire et coiffé d'une couronne, un coffre de jade à ses pieds. Dès qu'un aventurier pose un pied dans la crypte, entreprend une action offensive (magique ou non) ou ramasse la masse d'armes, une série d'événements se déclenchent.

En premier, la créature sur le divan (un faux Acererak) se lève. Une voix demande alors au même moment « *Qui ose déranger le repos d'Acererak ? Vous venez de trouver la mort* ». Puis le faux Acererak attaque les aventuriers jusqu'à ce qu'il soit détruit. Il est particulièrement susceptible à la masse d'armes de la liche.

☛ Le faux Acererak se jette dans le combat avec ses sorts les plus puissants, en commençant par *désintégration* puis *cône de froid*. Cependant, si un aventurier porte la masse d'armes, il doit réussir un jet de Concentration DD21+ niv du sort ou ce dernier échouera. Il est manifeste qu'il s'éloigne du porteur de la masse d'armes et évite de le frapper.

➤ Le faux Acererak

Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M – Alignement : NM

DV : 10d8+35 (80 pv) – FP 12

Initiative : +3 - Vitesse : 9 m

CA : 20 (+3 Dex, +5 naturelle, bracelet +2), contact 13

Attaque de base : +5/+5

Attaque : contact (+5 corps à corps, 1d8+5 énergie négative + paralysie)

Attaque à outrance : (+5 corps à corps, 1d8+5 énergie négative + paralysie)

JdS : Réf +6, Vig +3, Vol +9

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con -, Int 19, Sag 14, Cha 13

Compétences : Art de la magie +20, Concentration +15, Déplacement silencieux +16, Détection +12, Discrétion +15, Perception auditive +12, Psychologie +10

Dons : École renforcée (évoocation), Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Robustesse

Spécial :

- vision dans le noir (18m)
- immunité au froid, à l'électricité, à la métamorphose et aux effets mentaux
- réduction des dégâts (15/contondant et magie)
- résistance au renvoi des morts-vivants (+4)
- aura de Terreur : toute créature de moins de 5 DV se trouvant à 18 m ou moins et qui regarde la liche doit réussir un jet de Volonté ou être affecté comme par un sort de *terreur*.
- contact paralysant : si touché, jet de Vigueur ou paralysée de façon permanente

Sorts :

(4)/5/5/4/2/1 – DD des JdS = 14 + niv du sort

Possessions :

- **Bracelet d'armure +2, potion d'état gazeux, parchemin de convocation de monstres IV**



Le faux Acererak

LA MASSE D'ARMES

C'est une masse d'armes +1, sauf quand elle est maniée en présence d'un faux Acererak. Dans ce cas, elle luit d'une forte lumière dorée et agit comme une *masse de destruction* +5. Le faux Acererak en a une peur panique, et attaque son porteur avec un malus de -2 à l'attaque et -2 aux JdS des sorts qu'il lui lance.

Si la masse détruit le faux Acererak, la créature se rabougrit puis disparaît en un instant dans un nuage de fumée. Puis la masse se brise et la pièce commence à être secouée. Une pluie de pierre s'abat alors du plafond d'où quelque chose gronde. Quelques instants plus tard, de plus gros morceaux de pierre chutent et le grondement se fait de plus fort et plus fort.

☛ Tout n'est en fait une illusion. Comptez lentement à rebours à partir de 10. Vous pouvez répondre par oui ou par non aux questions, mais rien d'autre avant d'arriver à 1.

Si les aventuriers tentent d'interagir avec l'illusion, ils peuvent tenter un jet de Volonté DD20 pour la noter.

S'ils s'enfuient, ils continuent de sentir les effets de l'effondrement et d'écouter le bruit effrayant de celui-ci sur leurs talons. Demandez-leur alors s'ils ont trouvé le scénario trop dur.

Finalement, au bout du décompte, s'ils sont restés dans la pièce ou utilisent un sort de *vision véritable*, ils s'aperçoivent que rien n'a changé !

La couronne sertie de gemme vaut 800 po. Le coffret en jade vaut lui 200 po et contient ♥ **5 potions de Soins Importants**, 10 gemmes de 100 po, un parchemin contenant ♥ **7 sorts profanes du 2^{ème} niveau**, et une carte prétendant indiquer l'emplacement d'une ruine contenant un important trésor à plusieurs centaines de kilomètres de là (c'est faux).

To be continued...

EXPÉRIENCE

A ce stade de l'aventure, et suivant les règles de progression utilisées avec les aventures publiées sur AideDD, les aventuriers gagnent en moyenne un demi niveau. Chaque MD, suivant sa façon de faire, répartira à ce moment là ou à la fin de l'aventure les XP, avec les éventuels changements de niveaux qui pourraient s'appliquer.

Tomb of Horrors

One square = 10 feet

	Stairs		Secret trap door		Chest		Slick-glazed floor
	Door		Concealed door		Candelabra		Table/desk
	Double doors		Fresco/relief		Pew		Curtain
	One-way door		Sub-passage		Railing		Mosaic path
	False door		Covered pit		Alter		Mist
	False double doors		Pit trap		Chair, Throne		Trigger
	Secret door		Pit		Vat		Pillar
	One-way secret door		Archway		Urn		Statue

