

## La Tombe de l'Horreur

### Exposition :

La légende de la Tombe est une vieille histoire avec plusieurs parties dont certaines ont été oubliées, mais la plupart ont marqués les esprits parce que sanglantes... Une demi-liche du nom d'Acererak y a été inumée avec un rituel démoniaque, si bien que le pouvoir de la demi-liche est revenu hanter plusieurs fois les alentours. Depuis quelques temps, des morts-vivants y rodent, signe qu'Acererak reforme son armée d'outre tombe. Les aventuriers décident de venir piller et vider la Tombe d'Acererak la demi-liche...

La troupe arrive sur le site de la Tombe, il faut grimper 2 heures une avancée rocheuse dans laquelle est creusée la Tombe. Les aventuriers doivent choisir entre 3 voies. Une à l'est, une au nord et la dernière à l'ouest. Les guides éventuels s'enfuient devant l'entrée.

**Note :** Les aventuriers ayant déjà visités les plans éthérés et astrals attirent un démon de type I-IV (une chance sur 6)

### Description de la Tombe :

1. Faux Tunnel d'entrée : Le couloir est taillé dans la montagne rouge. La vue est obscurcie à 2 cases en avant. La lumière du jour permet de distinguer une double porte ouvragée au fond du passage. Si les portes sont forcées, elles s'ouvrent et une chute de pierres inflige 5-50 dommages sans jet de sauve garde aux aventuriers (D&D) ou un test d'Agilité est nécessaire pour ne pas perdre 1D10 -5 B (Warhammer). Les portes sont retenues par de lourds anneaux de fer (Graphique 1).
2. Faux Tunnel d'entrée : C'est un tunnel naturel mais il est dallé. La lumière du jour permet de distinguer 2 portes au fond du corridor. Dès que les aventuriers dépassent le stade indiqué sur la carte, il faut compter jusqu'à 10 (1 chiffre = ½ seconde). Dès que le compte est atteint, un bloc de pierre glisse du mur pour bloquer le passage aux aventuriers. Il ne peut être déplacé mais peut être détruit par les sorts **disintegrate**, **stone-flesh**, **transmute rock-mud**, **phase-door** ou enfin un **voeu** (D&D) les sorts d'attaques peuvent détruire ce bloc (Warhammer) on ne peut passer sous le bloc. Exception : une barre de fer peut bloquer le bloc (Graphique 2).
3. Entrée de la Tombe : Un rayon de lumière du jour éclaire une torche poussiéreuse et un tunnel décoré de fresques et de peintures (Graphique 3). Le sol est fait de pierre rouge. Les scènes peintes représentent un corps de loup maudit et des esclaves en train de travailler (humains, orques, elfes et d'étranges humanoïdes ; homme-chien, homme-cochon et enfin homme-gorille). Sont aussi représentés des bâtiments (une librairie remplie de parchemins et de livres, une chambre de torture et un bureau de travail d'un mage [voir 4]). des oiseaux, des chauves-souris, des portes, des trésors et des boîtes sont visibles sur le mur. Description des Fosses : (sauf cas spéciaux) les fosses font 2 mètres de profondeur et sont fermées par une trappe qui s'ouvre si on marche dessus, et 5 piques de fer enduites de poison sont au fond. Si quelqu'un marche sans prudence, il a 100% de chances de tomber, alors que si il marche avec prudence il a 1% de chances de ne pas tomber par points de Dextérité au-dessus de 12 (12=13%, 13=14%) et 2% de chance de ne pas tomber en plus au-dessus de 14 (14=16%, 15=18%, 16=20% et 17=22%...)(D&D); si les aventuriers marchent prudemment ils peuvent effectuer un **test**

**d'Agilité assez difficile (-10%)** pour ne pas tomber au fond (Warhammer). Lancer 1D6 pour déterminer le nombre de piques touchant l'aventurier : 1,2 et 3 indiquent le nombre de piques ayant atteint l'aventurier (1D6 de dommages par piques) 4,5 et 6 indiquent que l'aventurier a évité les piques ; pour chaque pique ayant touchée l'aventurier effectuer un jet de sauvegarde vs poison (si le test est raté l'aventurier meurt) (D&D). Si un aventurier tombe au fond d'une fosse, il perd 2 B et doit effectuer un **test d'Endurance difficile (-20%)** pour ne pas en perdre le double (Warhammer)

**A.** Cette partie du mur est celle où est peinte la chambre de tortures. Le passage est caché par le mur. On peut voir une horrible créature tourmentant des prisonniers. Lorsque la porte est ouverte (voir la carte) la peinture est révélée.

**B.** Si un individu observe et étudie les motifs du sol à cet endroit et qu'il persévère (D&D) si l'individu a cet endroit réussit un **test de Perception assez difficile (-10%)** (Warhammer), il découvrira des runes anonçant : « Acererak vous félicite vous et votre sens de l'observation, prenez ce que vous voulez, mais attendez pour crier victoire »

*Reviens au tourmenteur et passe l'arche  
tu découvrira le second couloir  
fuis le vert si tu peux, mais la nuit la bonne couleur  
est celle de ta valeur  
Si tu choisis le rouge du sang de la victoire  
mais que tu n'as pas le courage de faire un sacrifice  
une boucle de métal magique te permettra de continuer ta route,  
Deux fosses le long de la route sont pour ceux  
qui décident de couper le fil  
de leur existence fragile...  
Les clés sont les plus importantes de toutes  
si tu veux croiser ma route  
Si tu cherche le faux tu découvrira le vrai  
et dans le couloir aux collonades tu dois les trouver*

4. Fresque du bureau de travail du mage : 2 humains à têtes de chacal (Graphique 4) sont peints mais ils tiennent un coffre en bronze réel. Si le coffre est examiné fermé, un observateur attentif (D&D) un aventurier ayant réussi un **test de Perception difficile (-20%)** ou un **test de Perception** (si il possède le talent Acuité Visuelle) (Warhammer) remarquera que si on pousse le coffre au fond, il appuie sur un bouton et un piège se déclenche. Le piège ouvre une trappe dont le fond est tapissé de pointes devant la fresque, toute personne se trouvant dessus tombe obligatoirement est perd 3-18 pt de vie (D&D) 1D10 B en moins (1D10-2 si l'aventurier réussit un **test d'Agilité**) (Warhammer)

**Note** : Aucune compétence ou sort ne peut détecter la fosse à part **True seeing** (D&D) ou **Yeux de vérité** (Warhammer).

5. L'Arche brumeuse : Un passage conduit à une arche de pierre d'où s'échappe de la fumée et de la brume. 3 pierres étincelantes sont enfoncées dans l'arche (une bleue à la place de la clé de voute, une orange à droite et une jaune à gauche). Aucun sort ne peut disperser les vapeurs. Si une combinaison est pressée, les vapeurs disparaissent et les aventuriers sont téléportés au 7 si la combinaison est fausse ou au 11 si elle est vraie (Jaune, Bleue et Orange). Si les aventuriers pénètrent sous l'arche sans presser de combinaisons ils sont téléportés au 3. (Graphique 5)
6. Le visage du grand diable vert : (Graphic 6) A la fin du couloir, incrusté dans la mosaïque se tient un visage de diable ouvrant grand la bouche. Cette zone irradie la **magie** et le **mal**. Toute chose ou personne s'introduisant dans la bouche du diable de 1 m de diamètre disparaît à jamais.
7. Prison abandonnée : Cette misérable pièce cubique est vide et la magie ne peut la détecter. Il y a 3 leviers ayant chacun 3 positions (haut, milieu, bas). Pousser simultanément tout les leviers

vers le haut déclenche l'ouverture d'une petite trappe au centre de la pièce. Les pousser tous en bas fait disparaître le sol et tout les aventuriers tombent en perdant 10-100 pt de vie (D&D) 1D10 + 2 B en moins (Warhammer), au bout de 2 tours le sol revient à sa place avec les aventuriers. Les leviers se trouvent sur le mur sud. Il y a une porte secrète pouvant être détectée par une vision nocturne ou magique ou un **test de Perception assez difficile (-10%)**

8. Repaire de la Gargouille : Quand n'importe quelle porte de la pièce s'ouvre, cela libère une gargouille mutante à 4 bras d'un **oasis temporel**. Ce monstre énorme possède les caractéristiques suivantes : **D&D** = HP : 49, Force 19, 6 attaques de 4 x 2-8/1-6/3-12 dont 2 des attaques de 2-8 sont augmentées de 7 de dommages et enfin Hit Dice 12... **Warhammer** = CC : 45, F : 55, E : 48, Ag : 55, I : 35, FM : 60, Soc : 10, A : 4, B : 17, BF : 5, BE : 4, M : 5.  
**Compétences** : Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception. **Talents** : Ambidextre, Armes naturelles, Sans peur, Vision nocturne.  
**Armure** : aucune. La gargouille possède un collier d'énormes bijoux : 10 quartz bleus de 100 gp chacun (D&D) 5 co chacun (Warhammer). Caché dans un compartiment secret du collier se trouve un parchemin écrit en runes magiques ne pouvant être déchiffré que par le sort **read magic** (D&D) écrit en langage sombre (Warhammer) : « L'or et la gloire ne vous sauveront pas de mon pouvoir ». Le parchemin est signé de la lettre A. (Graphique 8)
9. Complexe des portes secrètes : Chacun de ces portails peut être ouvert à la main et chacun requiert une méthode différente pour s'ouvrir. Chaque tour, un projectile magique atteint un aventurier au hasard : 1-6 hp de dommages avec un jet de sauvegarde vs magie (D&D) un **test d'Agilité puis un test d'Endurance assez facile (+10%)** empêchent l'aventurier de perdre 1 B (Warhammer). Les projectiles sortent de recoins cachés aléatoirement. Les armures et les sorts n'affectent pas les projectiles. Les portes secrètes sont les suivantes :
- A. Appuyer en bas
  - B. Pivote sur un axe central
  - C. Appuyer en haut sur un bouton
  - D. Faire glisser en haut
  - E. Double batant à pousser
  - F. Faire glisser en bas
  - G. 7 boutons (les presser tous et le porte s'ouvre) dont le 1er et le 7ème soutiennent des pierres qui s'écroulent en infligeant 3-18 pt de dommages (D&D) 3 B (Warhammer)
10. Grand Hall des sphères : Cette zone est similaire à la 3 sauf que les fresques représentent des figures d'animaux, d'étanges glyphes, des hommes et des humanoïdes tenant des sphères de différentes couleurs. Les sphères sont en 2 dimensions. (Sur la carte la première colonne représente le mur ouest et la deuxième le mur est, le tout se lisant de haut en bas) (Graphic 10)
- |                                    |                                     |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| DORE tenu au dessus de la tête*    | BLEU PALE à l'épaule                |
| (fausse porte)                     | ARGENTE au pied                     |
| ORANGE tenu au-dessus de la taille | (porte secrète)**                   |
| (fausse porte)                     | VERT tenu au-dessus de la tête      |
| VIOLET au pied                     | JAUNE à l'épaule                    |
| BRONZE tenu en haut de la taille   | ROSE tenu au-dessus de la tête      |
| GRIS à l'épaule                    | NOIR au pied***                     |
| (rien)                             | VIOLET PALE à l'épaule              |
| BLEU FONCE au pied                 | ROUGE tenu au-dessus de la tête**** |
| TURQUOISE à l'épaule               | MARRON au pied                      |
| ECARLATE tenu en haut de la taille | (rien)                              |
| VERT PALE au pied                  | INDIGO tenu au-dessus de la taille  |
- \* une illusion cachant un tunnel menant à 11      \*\*\* une illusion cachant un tunnel menant à 14  
\*\*cette porte peut être ouverte par des sorts de destruction ou de crochetage      \*\*\*\* « à 13

**A. Arche Magique :** (Graphique 5) 3 pierres ornent ce portail magique : verte (gauche), violette (clé de voute) et jaune (droite). N'importe quelle combinaison active la téléportation. Les objets de la Tombe se retrouvent au 3 avec les aventuriers nus. L'équipement étranger à la Tombe se retrouve dans la crypte de la demi-liche, au 33.

11. **La statue aux 3 bras :** Dès que les aventuriers rentrent dans la pièce ils aperçoivent une gargouille aux 4 bras qui leur paraît brisée (Graphique 11) car 1 bras est tombé sur le sol. Un bon observateur (D&D) un aventurier qui réussit un **test de Perception assez difficile (-10%)** et possédant le talent Vision Nocturne (ou une source de lumière) (Warhammer) remarquera dans une cavité sur chacun des bras pour quartz bleu de 100gp (D&D) de 5 co (Warhammer). Le 4eme bras n'a pas cet attribut. Si 1 grand joyau semblable est inséré dans chacun des mains de la statue, alors chacune des mains les brisera. Si un total de 9 joyaux sont broyés alors un 10eme déclenchera la prise de parole d'une voix effrayante (+1 pt de Folie pour les aventuriers de Warhammer) : « VOTRE SACRIFICE N'AURA PAS ETE VAIN, REGARDEZ LE 4eme POUR EVALUER VOTRE GAIN » Dès que ces mots sont pronocés un gemme **de détction de l'invisible** apparaît dans la main du bras brisé. Il permet d'identifier des substances magique et de detecter l'invisible (comme un sort de **Detect Invisibility** dans D&D) et ajoute un bonus de **+10%** aux **test de Perception et de Fouille** dans Warhammer. Ce joyau est un diamant poli dont les pouvoirs résistent à 12 utilisations mais le diamant perd ses qualités magiques si il sort de la Tombe...
12. **Fausse portes piégées :** Certaines portes de la Tombe (celles marquées d'un 12 sur la carte) sont piégées et fausses (Graphique 12). 1 projectile jaillit lors de l'ouverture de la porte. Determiner aléatoirement l'aventurier devant effectuer : un jet de sauvegarde vs magie sous peine de perdre 2-16 pt de vie (D&D) un **test d'Agilité** puis un **test de Dissimulation assez facile (+10%)** sous peine de perdre 1 B par tranche de 10% au-dessus du total qu'il devait atteindre. La fermeture puis la réouverture ne déclenche pas un 2<sup>nd</sup> jet de projectile.
13. **La salle aux 3 coffres :** Quand la troupe rentre dans le tunnel caché par la sphère rouge ils ont 4 chances sur 6 (D&D) un **test de Perception** (Warhammer) de découvrir une porte secrète au fond du passage. L'aventurier qui ouvre cette porte est précipité 3,10 m plus bas (les aventuriers de D&D perdent 1-6 pt de vie) (Graphique 13,A). 3 grands coffres sont posés sur le sol, le 1<sup>st</sup> est en or, le 2<sup>nd</sup> en argent et le 3<sup>rd</sup> en bois. Leur dimensions sont 80 cm de long, 50 cm de large et 60 cm de haut.
  - A. Or** (Graphique 13,B) : 12 grands serpents : **D&D** = HP : 9 chacun, AC 6, Hit Dice 3, 1 pt de vie de dommage chaque tour si le jet de sauvegarde vs poison -2 est raté, Ils sont rapides : Mouvement : 12' . **Warhammer** = CC : 25, F : 10, E : 25, Ag : 50, I : 20, FM : 15, Soc : 5, A : 1, B : 3, BF : 1, BE : 2, M : 6. **Compétences** : Natation, Perception . **Talents** : Sens aiguisés, Armes naturelles, Acuité visuelle, Troublant . **Règles spéciales** : la cible d'un serpent doit réussir un **test d'Endurance** pour éviter de doubler sa perte de B. **Armure** : aucune.
  - B. Argent** (Graphique 13,C) : Une boîte en cristal de 1000 gp (D&D) de 35 co (Warhammer) contenant un **anneau de protection +1** (+1 armure, -1 AC). Si la boîte est retirée, 8 aiguilles acérées fusent du fond du coffre vers 1-2 aventuriers dont chacun est atteint de 1-4 aiguilles (1-6 pt de dommage pour D&D, 1 B pour Warhammer) sans jet de sauvegarde.
  - C. Bois** (Graphique 13,D) : Quand le couvercle est soulevé un squelette de géant animé est instantanément téléporté à l'intérieur, et il attaque **toujours** en 1<sup>st</sup> avec ses 2 énormes cimetères : **D&D** = HP : 32, AC 2, Hit Dice 10, Dommages : 2 x 2-12 (il a 2 armes), les armes tranchantes ne lui infligent que 1 pt de vie en moins et les sorts ne lui font aucun effet et l'eau bénite lui inflige 1-4 pt de vie. Warhammer = CC : 45, CT : 40, F : 48, E : 60, Ag : 25, A : 2, B : 12, BF : 4, BE : 6, M : 3. Compétence : Langue (langage sombre) . Talents : Effrayant, Troublant, Mort-vivant . Armes et armures : 2 rapières et aucune armure.
14. **Chapelle du Mal :** Après avoir passé la sphère noire, le groupe rampe dans un petit tunnel en

pierre solide. Il faut une chance sur 6 (D&D) un **test de Perception difficile (-20%)** (Warhammer) pour trouver la porte secrète en fin de tunnel. Aucune forme de magie n'est détectée dans cette salle à part par le **gemme de détection de l'invisible**. La salle ressemble à un temple. Sur les mur se trouvent des scènes de la vie quotidienne sauf que les gens sont des squelettes se faisant manger par des vers etc... Il y a des symboles varié du culte du bien et sont empreint d'une aura bienfaisante. Quel puzzle ! La demi-liche ne serait-elle pas un ennemi ? 2 collones de banc encadrent une allée. Sur chaque paire de banc est incrusté un gemme différent : sur la première paire se trouve 2 gemmes noirs (D&D : 4000 sp, Warhammer : 3 co chaque joyau) la suivant vaut D&D : 3000 ep, Warhammer : 10 co chaque joyau et la suivante vaut D&D : 2000 gp, Warhammer : 65 co chaque joyau. La dernière paire de joyaux est un piège ! Les joyaux sont rempli de gaz qui emplissent la salle pendant 2 tours (-2-8 pt de Force pour 2 jours pour D&D, - 15pt de Force pour Warhammer pour 1 jour) si les joyaux sont touchés. 2 chandeliers avec 5 bougies chacun éclairent la pièce d'une lumière vacillante. Un squelette dans une cotte de maille noire est allongé en direction de B

**A. Autel bleu opalescent** : Ce bloc en un étrange matériau luit faiblement d'une lumière bleue (une irradiation du mal peut être détecté 2 chance sur 6 par round de détection). Si le bloc est touché, un éclair de 4 m de long et de 20cm de diamètre touche le malheureux et lui inflige 40 pt de vie en moins / 10 B (la moitié de pt de vie ou de B si l'aventurier réussit un jet de sauvegarde vs magie ou **un test d'Endurance**) puis un cercle de lumière rouge-bleu se forme autour de l'autel et inflige 60 pt de vie en moins / 16 B à toute créature à moins de 3 mètres de l'autel (la moitié si des test sont réussis, voir plus haut).

**B. Arche de lumière orange** : Le squelette sur le sol de la chapelle est tourné vers l'arche (Graphique 5). Les pierres sont orange et une vapeur orangée s'échappe de l'arche. Tout aventurier passant l'arche voit son alignement (D&D) gagne 6 pt de Folie (Warhammer) et son sexe se renverser. Un 2<sup>nd</sup> passage annule le changement d'alignement (D&D) fait perdre une forme de folie ou 6 pt de Folie (Warhammer) et fait perdre 1-6 pt de vie / 2 B. Un 3<sup>rd</sup> passage entraîne une téléportation à l'arche du 10,A. (D&D = un **voeu** ou le sort **alter reality** restaurent l'alignement et le sexe, et le sort **remove curse** restore seulement le sexe).

**C.** Une bonne inspection a 4 chance sur 6 (D&D) un **test de Fouille** (Warhammer) de révéler un petit morceau de pierre en forme de **O** pouvant être retiré. Un sort ne peut le découvrir. Il libère un emplacement. (voir 15)

**15. Porte de pierre** : Cette pierre est de 20 cm de large, 2 m de haut et 3 m de profondeur (cone). Elle est imprégnée de puissants charmes anti-magie interdisant sa destruction et le changement de matière de la porte. L'emplacement (C) est suffisant en taille pour une pièce et un joyau rond. Il est juste assez grand pour un **anneau magique**. L'insertion d'un objet de ce type cause l'ouverture de la porte mais l'objet est perdu pour toujours. Le couloir partant de la porte continue 1 m et tourne au sud avnt d'obliquer après un volée de marches à l'ouest. La série des 3 portes dans le corridor sont facilement ouvertes (D&D = 2 chances sur 6, Warhammer : **test de Crochetage facile (+20%)** ou **test de Force difficile (-20%)**) L'aventurier qui ouvre la porte tombe dans une fosse (voir 3) sauf si la porte n'est pas ouverte brutalement, alors les aventuriers peuvent découvrir les fosses. La fosse de la 3<sup>rd</sup> porte est spéciale (5 chances sur 6 de le remarquer pour D&D et **un test de Perception assez facile (+10%)** pour Warhammer). Il est fort probable qu'ils continueront vers 16 plutôt que de se laisser glisser dans la fosse qui les conduira vers l'escalier de la porte secrète (17).

**16. Porte de chêne verrouillée** : Cette porte est renforcée avec des barres de fer et verrouillée. Si l'aventurier colle son oreille sur la porte il entendra de la musique et des chants joyeux . La porte rayonnée de magie et les sorts de crochetage n'ont pas d'effets. Une attaque physique (**test de Force difficile (-20%)** pour Warhammer) ou un sort d'attaque détruit la porte. Si la porte est défoncée, des sons de confusion et de course retentiront et les chant cesseront. Au nord ils

peuvent distinguer une lumière (des torches ?). Le sol est en marbre poli. Le sol du tunnel mesure le poids (si un aventurier ou plus dépasse la case 3 en partant du sud, le sol s'incline vers le nord). Au bout de 4 cases les aventuriers perdent 1-6 pt de vie à cause de la chaleur. A 5 cases ils perdent 2-12 pt de dommages et si ils dépassent les 6 cases ils plongent dans un puit de flammes (Graphique 16). La vitesse de base par aventurier est de 1/2 case par personnes ayant dépassé la cas 3 en partant du sud.

- 17. Porte secrète magique :** Cette porte de la Tombe se trouve à coté d'un escalier. Elle peut être trouvée par n'importe qui, mais pas ouverte. La magie irradient de la porte peut être révélée par le **gemme de détection de l'invisible** ou un sort de détection. La magie peut être dispersée par un sort adéquat (comme **dispel magic** ou **remove curse** pour D&D, des sorts contre les malédictions (**exorcisme** par exemple) ou **dissipation** pour Warhammer. La magie disparue, la porte s'ouvre.
- 18. Fausse Crypte protégée :** Quand le groupe arrive dans cette zone, après avoir descendu des escaliers, un nuage de gaz (de 4 cases de coté) apparaît par un interstice. Les aventuriers doivent réussir : un jet de sauvegarde vs poison pour D&D ou un **test d'Endurance assez difficile (-10%)** pour Warhammer sous peine de courir très vite dans tout les sens pendant 2-8 tours. Au delà de 1 case du nuage, le gaz irrite les yeux : 3 chance sur 6 (D&D) un **test de Perception difficile (-20%)** (Warhammer) pour réussir à distinguer la porte sud. Le gaz se dissipe si la porte sud est ouverte.

**Fausse Crypte :** Les escaliers descendent après la porte sud et sont enfouis sous une multitude de toiles d'araignées pouvant être supprimées par un objet enflammé ou un sort produisant du feu (feu magique dans les 2 cas). Tout aventurier traversant les toiles sans feu s'engluie complètement ne peut même plus ouvrir la bouche. Au pieds de l'escalier, sur les toiles, se trouve une lourde masse en argent qui se met à briller d'une lumière dorée si on la touche. Une momie avec un masque en or représentent une tête de liche repose sur un matelas d'or au centre de la pièce. Si la masse en argent ou la momie est touchée, une voix tonitruante s'élève : « QUI OSE DERANGER LES RESTE D'ACERERAK ? C'EST VOTRE MORT QUE VOUS AVEZ REVEILLEE » (Graphic 18). La momie se redresse sur son matelas d'or (c'est un zombie magiquement préparé) et tend la main de vant lui : la masse lévite vers lui ! La momie possède les caractéristiques suivantes : **D&D** = AC - 4 , mouvement 12' , HP : 32, 1 attaque par tour et les charmes anti-magie permettent à la momie d'absorber 2 niveaux de chaque sort lancé sur elle, **Warhammer** = CC : 50, CT : 15, F : 35, E : 40, Ag : 25, I : 25, FM : 70, A : 1, B : 11, BF : 3, BE : 4, M : 2, PF : 2. **Compétences :** Perception. **Talents :** Effrayant, Mort-vivant. La momie tient dans sa main le parchemin qui a déclenché l'apparition de la voix tonitruante. Lorsque ce monstre meurt, les pierres s'effritent lentement et quelques moelons de pierres tombent des murs. MANIFESTEMENT LA SALLE VA S'EFFONDRE !!! Si les joueurs observent et fouinent dans la pièce, ils peuvent remarquer un coffret de jade par terre, le masque mortuaire et un sac de cuir fin. Les autres petits objets sont verrouillés et sans aucune valeur.

MAINTENANT COMPTE JUSQU'A 10... Il faut que les aventuriers remontent les escaliers ! Une **illusion** de la Crypte fait apparaître des effets dans la cave : la poussière s'élève en tourbillons au dessus des escaliers, de gros morceaux de pierres chutent des murs est-ouest et les escaliers plongent vers des fosses.

Le coffret de jade vaut 5000gp (D&D) 60 co (Warhammer) et contient 6 potions de soins rendant 1-10 pt de vie ou soignant une maladie. Le masque mortuaire du monstre vaut 25000gp (D&D) 120 co (Warhammer). Le sac contient 278 pp / 25 co, 29 bijoux de 10 gp / 25 s chacun ainsi qu'un parchemin de 7 sorts de magicien de niveau 1 et 2 (pour D&D) ainsi qu'un parchemin où est inscrit un sort de magie rituelle (pour Warhammer) :

### **Le réveil du Chaos :**

Type : occulte

Langage mystique : démoniaque

Magie : 3

XP : 150

Ingrédients : crâne de mort-vivant, poussière de tombe, malepierre

Conséquence : transformation en mort-vivant du lanceur

Difficulté : 12

Temps d'invocation : 3 tours

Description : Invoque un démon majeur qui n'est pas contrôlé par le lanceur : CC : 60, F : 50, E : 45, Ag : 65, I : 70, FM : 80, A : 3, B : 20, BE : 4, BF : 5, M : 5(8), Mag : 2, PF : 1

**Compétences :** Pistage, Armes naturelles, Acuité visuelle, Sombre savoir (Chaos), Langage mystique (démoniaque), Perception. **Talents :** Terrifiant, Troublant, Mort-vivant, Ambidextre. Il y a aussi dans le sac une carte au trésor (fausse évidemment). Si les aventuriers pensent avoir tué Acererak détrompez-les par tous les moyens. Le seul trésor resté dans la crypte obligatoirement est le matelas d'or.

19. Laboratoire et salle de préparation des momies : Tout les murs ont des étagères et de vieilles jarres poussiéreuses jonchent sur le sol. Les jarres contiennent d'importants ingrédients pour les sorts. Il y a 2 tables et 2 bancs au centre de la pièce pour préparer les momies (Graphique 19). Des pots et des vases en terre cuite sur le sol contiennent des onguents, des huiles et des parfums. Des os et des herbes sont posés sur les bancs de travail. Au sud, sont posées sur le sol 3 grandes urnes de 1 m de diamètre et 80 cm de hauteur qui contiennent différents liquides. La 1<sup>st</sup> est remplie de 30 cm d'eau sale. La 2<sup>nd</sup> contient de l'acide qui inflige 2-5 pt / 1 B de dommage par tour, et ronge les objets immergés. Un rapide contact avec l'acide cause de vives démengaisons. Au fond de cette urne se trouve une moitié de clé en or. L'acide ronge même les objets magiques (sauf la clé). Chaque personne du groupe par tour a 1% de chance (D&D) a un **test d'Intelligence très difficile (-30%)** (Warhammer) pour réussir à vider l'acide ou à en annuler les effets par une technique quelconque. La 3<sup>rd</sup> urne contient un ochre jelly gris avec HP : 48, 4-16 pt de dommages à cause de sa grande taille (D&D) un serpent géant avec 20 Blessures et 40 de Force (Warhammer). Au fond de la 3<sup>rd</sup> urne se trouve une autre moitié de clé en or. Les moitiés s'emboitent pour former une clé magique imbrisable (LA PREMIERE CLE).
20. La grande fosse aux 200 pointes : La fosse n'est pas cachée et elle est profonde de 2 m (Graphique 20). Impossible de la sauter pour toute créature. On peut marcher au fond (en évitant les pointes) et grimper aux parois. Mais attention !!! tout mouvement à 1 m du fond de la fosse cause un tir de 2-5 pointes par personnes à 1 m qui infligent 1-6 pt de vie / 1 B sans possibilités de les éviter. Si la magie est utilisée (sort, objet), tout les jets de pointes se concentrent sur la source.
21. La chambre agitée : La porte secrète de cette zone est un sort normal, pas de difficulté à l'ouvrir. La salle est remplie de fournitures funéraires et d'offrandes (Graphique 21). Il y a 4 sofa (qu'il a bon goût cet Acererak) et chaises, des vases et des urnes brisées ainsi que des torches, tables et commodes. Il y des tapisseries sur les murs est et ouest. Il y a aussi 6 malles verrouillées ainsi que 24 coffrets verrouillés. Les malles sont vides, mais ce n'est pas le cas des coffrets, lancer 1D6 = **1 à 3** : 1-3 serpents en colère (caractéristiques normales pour Warhammer) HP : 4 chacun, AC : 6, Hit Dice 2, poison normal + 1 dégâts ; **4 et 5** : 8-80 pp / 5-11 co ; **6** : 2-8 bijoux de 10 gp / 25 s chacun. Si le poids / encombrement des joueurs arrive à 0 a raison d'1 jet de D10 tous les tours, la salle se met en mouvement. 4 chances sur 6 (D&D) un **test d'Agilité assez difficile (-10%)** (Warhammer) de perdre 1 pt de vie / 1 B pour cause de contrusions. Les tapisseries paraissent normales mais elles absorbent la magie car elles sont faites en corps de green slime et de brown mold. Chacune couvre 2 m de long et 1 m 50 de haut.

Lors de l'agitation de la pièce, les aventuriers ont 75% de chances (D&D) un test d'Agilité difficile (-20%) (Warhammer) de toucher dans leur chute les tapisseries et de s'infliger à leur contact, une perte de 4-32 pt de vie / 2-6 B.

**Note :** Un passage secret se trouve derrière la tapisserie du mur ouest...

22. Caverne de la brume argentée et dorée : Pour s'amuser, Acererak a placé dans cette caverne une **sirène** avec une aura bénéfique et très belle. Elle n'est pas affectée par les sorts. (Graphique 22). Les fumées argentées baignent dans une délicate lumière dorée. La vision port à 1 m. N'importe qui rentrant dans les brumes doit réussir un jet de sauvegarde vs poison (D&D) un test d'Endurance (Warhammer) ou devenir idiot (cet état dure jusqu'à ce que le personnage sorte de la caverne). La caverne irradie le Bien... Si on demande à la sirène quelque chose elle les questionnera sur leur aventure et deviendra leur amie. Sirène : **D&D** = AC : 6, Hit Dice 4, HP : 20, Mouvement : 12'//14', Résistance à la magie : 20 %, Bonne Intelligence, elle peut faire usage des sorts suivants : **charm person +2** (par le chant), **invisibility**, **suggestion**, **polymorph self** ; **Warhammer** = CC : 15, I : 55, F : 15, Ag : 40, E : 50, FM : 35, Soc : 65, A : 1, B : 8, BF : 1, BE : 5, M : 3(5), Mag : 2. **Compétences :** Comméragage +20%, Perception, Focalisation, Sens de la Magie, Langage mystique (magique) **Talents :** Mains agiles, Projectile puissant. Si un aventurier la touche il doit réussir le même test que pour les fumées. La sirène a le pouvoir d'annuler l'idiocie. Il y a 2 sacs à côté de la sirène, un large et un petit. Ces sacs sont : **Sac Large :** 50 cp, sp, gp et pp / 15 co, s et pa. Il apparaît comme un sac normal mais c'est un **petit sac magique** (15 m<sup>3</sup> de volume) qui irradie la magie.

**Petit Sac :** Déterminez le contenu de ce sac avec 1D10 :

- 1-2 fils de laine
- 3-4 5 bijoux
- 5-6 1-6 **potions** rendant entièrement la vie
- 7 1-6 **parchemins**
- 8 4-48 gemmes de 100gp /30 co chacune
- 9 **bracelets de défense** AC 6 / + 2 BE
- 0 **anneau de résurrection** (3 charges)

Seul un sac peut être pris. Si un aventurier touche la sirène, 1 des 2 disparaît. Si un aventurier essaie de prendre les 2 sacs sans l'accord de la sirène, le 2<sup>nd</sup> sac touché et la sirène disparaissent. Si un aventurier touche un sac, l'autre disparaît. Les disparitions sont irrévocables...

La sirène essaie de se lier d'amitié avec les aventuriers et répondra aux questions directes sur la Tombe par : « Je ne sais pas », « Cela m'est inconnu » ou « Possible ». Elle ne sait vraiment rien sur la Tombe.

23. Porte Vraie / Fausse : Quand le groupe recherche une solution pour ouvrir la porte, il est probable qu'ils se diront qu'elle est fausse et qu'ils chercheront plutôt un passage dans le mur (en fait un trou se trouve dans le sol, de 2 m de profondeur qui émerge près du 24) .
- A. Le passage des aventuriers déclenche un jet de gaz somnifère qui sort de la porte est. Si les portes nord sont ouvertes, tout le monde sommeille pendant 2-8 tours. Chaque tour de sommeil, lancez 1D4, si le 4 sort, une statue de pierre se met en mouvement du sud à l'ouest et écrase les dormeurs sur son passage (à D&D il peut être combattu, voir les caractéristiques du juggernaut). Il avance de 1D6 de cases par tour. (Graphique 23)
24. Porte d'Adamantite : Elle est notée comme secrète sur la carte car on ne sait pas l'ouvrir. Elle est couverte de charmes anti-magie et ne peut être détruite ou forcée à s'ouvrir. Il y a 3 emplacements sur la porte, si 3 épées sont simultanément insérées dans les cavités, la porte s'ouvre. C'EST UNE PORTE A SENS UNIQUE QUI SE REFERME AU BOUT DE 5 TOURS.
25. La salle du Trône aux piliers : Il y a beaucoup de colonnes dans cette salle et elles irradient la magie. Si un aventurier touche une colonne, il se met à voler (**lévitation**) comme un ballon d'hélium jusqu'aux têtes de diable A. ou B. L'effet peut être annulé par un sort de dissipation ou



de bénédiction (Warhammer) ou un **dispel magic** ainsi qu'un **remove curse** (D&D). ( voir Graphique 25 pour un image de cette salle de 30 m de coté et 8 m de haut)

**A. Tête de Diable :** (Graphique 6) A 7 m du sol se trouve une tête de Diable vert comme celle de l'entrée de la Tombe. Toute personne s'approchant de la tête à 50 cm se fait téléporté nu à la tête du 6. et son équipement au 33.

**B. Tête de Diable :** Identique à la A. sauf que celle-ci est bleue et que l'aventurier est téléporté au 27.A.

**C. Restes Calcinés :** Des os, des peaux brûlées et des squelettes jonchent le sol dans des restes d'armures, d'armes et de vêtements en lambeaux autour d'un énorme joyau orange lumineux (Graphique 25 C) Une détection révèle des pulsions ténébreuses dans le joyau scintillant et une aura magique et maléfique. Le joyau est un générateur de **voeux** maudits. Un aventurier touchant le joyau peut faire un vœu. Immédiatement, il cause le mal et éclaire d'une lumière rouge, puis il explose et tue tout aventurier à moins de 3 m avec des radiations et des flammes. Le joyau est réduit à l'état de liquide violet qui fait des bulles. Dans une semaine ce liquide se rassemblera pour former un énorme joyau orange...

**D. Estrade d'ébène et Trône d'argent :** (Graphique 25 D) Contrasté avec les couleurs pastels du sol et les piliers noirs, le trône d'obsidienne incrusté d'argent et de crânes d'ivoire resplendit. Une couronne et un sceptre d'or sont posés sur le trône et possèdent une aura magique. La **couronne** d'or annule les effets de lévitation des piliers et permet de voir comme en plein jour alors que la salle est plongée dans les ténèbres. Enfin, le porteur connaît la réaction de la couronne avec les bas du sceptre. Le **sceptre** est en métal bleu avec une sphère d'or à son sommet. Si ce globe rentre en contact avec la couronne, le porteur est étouffé par de la poudre nauséabonde sans pouvoir revenir à la vie (à part par un **vœu**) La base du sceptre est en argent et s'il rentre en contact avec la couronne, il permet de la retirer de la tête. Une petite représentation de la couronne est faite en bas du trône et si le côté d'argent du sceptre la touche, le trône se déplace et révèle un passage de 1 m de profondeur.

La couronne vaut 25000 gp/500 co et le sceptre 12500 gp/250 co. La sphère d'or est maléfique et si elle sort de la Tombe, un démon de Type I viendra la réclamer pour la remettre dans la salle du trône.

- 26. Petite salle avec une porte bleue :** La porte dégage une petite lumière bleue qui devient plus forte si un aventurier ouvre cette porte. La pièce ouest est remplie de poussière. Voilà ce que contient la pièce est : Il y a dans cette salle une grande table de pierre couverte de restes et un sarcophage de bois. Sur le sol se trouvent quelques coffres brisés ainsi que des urnes. Le sarcophage contient un cadavre momifié et son couvercle est incrusté d'une énorme améthyste violette de 5000 gp/125 co ensorcelée de magie maudite. Si la pierre violette est touchée, la momie se réveille et sort du sarcophage : **D&D** = HP : 39, 2 attaques / tour et ses attaques infligent 2-13 pt de dommages à cause de sa rapidité exceptionnelle. **Warhammer** = voir caractéristiques du revenant avec +10% Ag et 2 A. Elle **résiste au feu normal** car elle possède un anneau de **résistance au feu**
- 27. Portail de violet scintillant :** Cette salle apparaît comme une autre petite pièce à mi-chemin entre les numéros 26. Elle est de 5 m x 5 m. Si la porte de cette salle est touchée, elle scintille et éclaire de lumière violette et vert pâle. S'ils ouvrent la porte, les aventuriers peuvent voir une pièce où les murs sont décorés : **D&D** = d'épées par paire derrière un bouclier. Le mur nord possède 2 groupes de chaque côté de la porte et les autres murs à par le sud 3 groupes. Dès qu'une créature fait mine de rentrer dans la salle, les objets se regroupent par groupe et volent vers le fautif. Caractéristiques : La 1<sup>st</sup> paire d'épées se bat comme un guerrier de niveau 1 avec +1 au toucher et 11 pt de vie ainsi que AC 3, la 2<sup>nd</sup> paire comme un guerrier de niveau 2 avec +2 au toucher, 12 pt de vie et AC 2 etc... Les boucliers ont pour caractéristiques AC 3 et 11 pt de vie. Le bouclier s'interpose lors de l'attaque d'une épée de son groupe. Voici les effets de

certaines sorts : **répulsion** 3 objets retournent à leur place d'origine sur le mur, **heat metal** (ou un parchemin de **cancellation**) détruit 1 objet, **transmute metal to wood** détruit 2 objets, **disintegrate** détruit un groupe d'objets et **enchanted weapon** entraîne qu'une épée détruit un bouclier puis tombe par terre. **Warhammer** = de 2 fers à marquer sur chaque mur sauf le sud et d'une armure vivante devant la porte nord (voir la Maison de l'Horreur) Dès qu'une créature fait mine de rentrer dans la salle, les objets l'attaquent. Si tous les objets sont détruits, le groupe peut rentrer dans la salle. (Graphique 27)

**A. La chambre du désespoir** : Toute créature infortunée téléportée dans cette zone de 25 B est condamnée comme l'indiquent les lettres magiques qui s'inscrivent sur le mur : VOUS QUI AVEZ PENETRE DANS MA TOMBE MAINTENANT VOUS EN PAYEZ LE PRIX. LE PASSAGE VERS LE SUD VOUS ASSURE UNE MORT RAPIDE CAR VOILA COMMENT, MOI, ACERERAK L'ETERNEL J'AI PUNI VOS EFFORTS VAINS ET STERILES. Une petite fontaine dans un bassin du mur permet de boire une eau potable (il n'est pas possible de s'échapper par là) (Graphique 27 A). Il y a de nombreuses squelettes ici avec un équipement pourri et quelques pièces (30-300 sp, ep, gp et pp/ 10-100 co, s et pa). Il y a aussi des bijoux brisés et des objets magiques quasi inutilisables (une bonne recherche révèle 2-20 bijoux de 10gp / 1 co et une potion de **diminution** ainsi qu'une armure (flail +1 / mailles)) Si la porte sud est ouverte, les objets attaquent le fautif et si la porte est refermée, l'attaque s'arrête.

28. **Salle merveilleuse** : Le passage derrière le trône cache un tunnel qui mène à une salle où des escaliers conduisent à une double porte. Les murs sont en cuivre et le sol en argent, et les marches sont en bois précieux. Cette salle étincelle de tout cotés. Sur la 4<sup>th</sup> marche est posée une grande clé cylindrique (SECONDE CLE) enchantée avec un sort d'**antipaty** avec un jet de sauvegarde vs magie – 2, les effets s'appliquent à l'aventurier qui a ramassé la clé et à un autre à 1 m au maximum.(D&D) qui fait gagner 2 pt de folie si l'aventurier la touchant rate un **test d'Endurance assez difficile (-10%)**. Au sommet des escaliers, les énormes portes semblent pouvoir recevoir la clé.
29. **Les portes de mithril** : Ces portes de 5m de large et 12 m de haut sont en mithril résistant de 1 m d'épaisseur et imprégnées d'une grande magie. Au milieu des portes se trouve une dépression qui paraît être pour la 2<sup>nd</sup> CLE mais si elle est insérée, l'aventurier perd 1-10 pt de vie / 1-5 B dus à des éclairs sortant de la clé. La 1<sup>st</sup> CLE inflige le double. La véritable clé est le globe d'or du sceptre en métal bleu et s'il est inséré, les portes s'ouvrent silencieusement. Si par contre c'est le bas du sceptre qui est inséré, l'aventurier est téléporté nu au 6 et ses affaires vont au 33, la couronne et le sceptre retournent au 25 D sur le trône. Si la porte est attaquée physiquement, un flot de sang mortel jaillira de la blessure de la porte. En 6 tours, la 1<sup>st</sup> marche est atteinte par le sang et pour chaque tour de plus, le sang monte d'une marche. En 20 tours, la salle est noyée dans le sang. Voici les effets des sorts : **D&D** = un **cure critical wounds** appliqué sur la porte arrête le flot de sang comme un **heal**, 2 **cure serious wounds** ou 4 **cure light wounds**.
- cone of cold** : gèle le sang pour 3 tours
  - create water** : transforme le sang en eau
  - disintegrate** : détruit tout le sang
  - lévitate** : coagule le sang et crée un énorme ochre jelly rouge
  - polymorph** : crée 3-12 nécrophages
  - purify water** : transforme le sang en nuage de gaz qui fait perdre 3pt de Force au groupe pour 1 jour.
  - résurrection / raise dead** : détruisent le sang et rendent 10 pt de vie aux aventuriers
- Si un autre sort est lancé sur le sang, il se transforme en un nuage de gaz fatal aux aventuriers et ils ont droit à un jet de sauvegarde vs poison -4 si ils se trouvent dans le passage. **Warhammer** = Un sort d'attaque : le sang se transforme en un nuage de gaz fatal aux aventuriers et ils ont droit à un **test d'Endurance très difficile (-30%)** si ils se trouvent dans le passage, 2 sorts de

soins coagulent le sang et les sorts de froid le gèlent pour 3 tours, enfin les sorts de feu et de bénédiction transforment le sang en gaz qui réduit leur B de 2.

- 30. Fausse pièce au trésor :** Les murs de cette salle sont en or et en ivoire. Le sol est en agate polie. Dans chaque coin, il y a une statue en métal noir de 2 m de haut. La statue nord ouest tient une masse d'armes hérissée de pointes, la statue nord-est une épée à 2 mains, la statue sud-est un morningstar et la dernière un trident. Chaque statue dégage une aura magique et maléfique. Leur visage est terrifiant (Warhammer **test FM** sinon +1 pt Folie). Cette salle est imprégnée d'anti-magie. Tous les sorts à part ceux de détection sont interdits. Les objets magiques sont paralysés sauf s'ils peuvent détecter la magie ou le mal (Graphique 30)
- A. Urne de bronze :** Il y a une lampe en or au fond de l'urne. Si la lampe est frotée, un effrit apparaît et rend 3 service au groupe d'aventuriers. Si l'urne est secouée, brisée, renversée ou verouillée, l'effrit est en colère et attaque le groupe (voir caractéristiques démon mineur).
- B. Sarcophage de granit :** Cet énorme sarcophage est incrusté de glyphes annonçant : ACERERAK sur le couvercle de platine. Ce couvercle vaut 100 pp. A l'intérieur du sarcophage se trouvent de nombreux os, des bijoux fendus et des bouts de tissu. Il y a enfin une couche de poussière, un **baton de mage** brisé et un sac de cuir contenant un objet déterminé au hasard. (Pourquoi si la demi-liche est morte les pièges magiques sont ils toujours présents ?)
- C. Coffres en fer :** Chacun de ces coffres massifs possède 3 serrures avec des pièges empoisonnés. Ils ne peuvent être bougés et sont très résistants. Le coffre à l'est contient 10000 bijoux qui paraissent valoir 50gp / 12 co chacun alors qu'ils n'en valent que 1 gp / 6 pa car ce sont des bouts de quartz. L'autre coffre contient 10000 cp / 10000 s qui apparaissent magiquement comme des pièces d'or. A 15 km de la Tombe, elles redeviennent des pièces sans intérêt aux yeux de tous.
- D.** Il faut 3 personnes ayant pour Force 16 ou + / 1 **test de Force** réussi pour 3 personnes pour déplacer cette statue qui cache un passage vers 32, une petite marche de pierre fait basculer la statue et les aventuriers dans une chute de 2 m dans le passage.
- 31.** Ces 2 portes à sens unique sont actuellement sous la forme de 2 portes déphasées qui n'existent normalement pas, comme les passages derrière elles. Un sort de détection permet de déceler les passages (Warhammer) un passwall, un voeu ou autre... (D&D). Ouvrir une des porte fait apparaître une fosse marquée sur la carte (normale).
- 32. Porte secrète :** Cette porte ne peut être détectée par la magie mais une bonne inspection révèle un emplacement pour la PREMIERE CLE. La magie ne peut ouvrir la porte et l'agression physique encore moins. Lors de l'insertion de la clé, la porte s'enfonce dans le sol en adamantite qui tremble. Ceci peut être la fin de l'aventure (la sortie) si le groupe est très faible.
- 33. Crypte d'Acererak la demi-liche :** La zone de 5 m sur 8 m est vide à part une dépression au centre. Une bonne inspection révélera une serrure cylindrique. Si la PREMIERE CLE est insérée, le porteur perd 5-30 pt de vie / 8 B à cause de l'explosion de la clé. Si la SECONDE CLE est insérée et tournée 3 fois vers la droite, le sol tremble et la crypte apparaît. Si un aventurier à ce moment se trouve à 6 m vers le sud, il est réduit en bouillie sanguinolente. La Crypte est toute de mithril. Une porte se dresse au fond de la salle (l'entrée de la Crypte). A l'intérieur de la Crypte (Graphique 33) se trouvent :
- Tous les objets des aventuriers téléportés nus
  - 97 bijoux de 10 gp / 6 pa chacun et 3 gros gemmes (un saphir de 10000gp / 800 co, une émeraude de 50000gp / 1200 co et une opale noire de 100000gp / 2000 co)
  - 12 potions et 6 parchemins
  - 1 anneau, 1 baton et 1 sceptre ainsi que 3 autres objets magiques
  - 1 épée de **défense** + 4 / 1 épée de **résistance** (+10% Endurance), 2 épées **maudites** et 1 projectile **maléfique empoisonné**
  - Enfin, les os de la demi-liche...

**La demi-liche :** Joindre les morceaux de la PREMIERE CLE transporte la demi-liche sur ce plan. Utiliser la SECONDE CLE l'alerte. Il y a beaucoup de poussière sur ses os. Si un des trésor est touché, la poussière s'élève en formant un corps humain. Si on ne lui prête pas attention, il se dissipe en 3 tours mais si on l'attaque physiquement, il gagne 1 facteur d'énergie par attaque. Un sortilège lui permet de gagner un nombre de facteur équivalent au niveau du sort / difficulté du sort divisé par 2. Au bout de 50 facteurs d'énergie, la poussière se transforme en un **fantôme** de 50 pt de vie contrôlé par Acererak et il attaque immédiatement. Si un aventurier touche le crâne d'Acererak (Graphique 33 A), le crâne s'élève et regarde le groupe. Il préfère un magicien à un guerrier, un guerrier à un prêtre, un prêtre à un voleur, l'âme la plus puissante est drainée hors de son corps jusqu'à l'oeil droit, le processus se répète pour l'oeil gauche et les 6 dents de diamant (un **remove curse** annule ces effets) (D&D).

Les yeux du crâne sont incrustés de 2 rubis de 50000gp / 1200 co et les dents sont en diamants (6 x 5000gp / 120 co)

D&D = Le crâne de la demi-liche peut être détruit par :

- un sort **forget** ou d'**exorcise** détruit le crâne sans qu'il puisse voler une âme
- un sort de **shatter** lui inflige 10 pt de vie en moins
- un **mot de pouvoir** ou le sort **kill** détruit le crâne
- un sort de **dispel evil** lui inflige 5 pt de vie en moins
- un **mot sacré** lui enlève 20 pt de vie
- un aventurier armé d'une épée **vorpale**, de **sharpeness** ou +5 ainsi qu'un paladin armé d'une arme **vorpale** ou +4 peuvent infliger des dommages au crâne (sans décapitation bien sûr)
- un voleur peut se servir des gros gemmes du trésor comme projectiles d'une fronde avec 1 pt de dommages par 10000 gp de valeur.

Le crâne d'Acererak possède 50pt de vie et d'une AC -6. Si le crâne est détruit, les 2 rubis capturent chacun une âme ayant raté un jet de sauvegarde vs magie. Si les rubis sont détruits, les âmes s'échappent et investissent le corps d'un clone près de la Tombe (si le rubis n'est pas brisé, un **true seeing**, un **true sight** ou un gemme de **détection de l'invisible** permettent de repérer un visage à la surface).

DETRUIRE LA DEMI-LICHE PERMET DE GAGNER 100 000 XP ET CHAQUE GROUPE DE 2 GP TROUVE DANS LA TOMBE, 1 XP.

Warhammer = Le crâne d'Acererak est semblable à un crâne volant (voir les raisins de la colère) avec 4 Mag et la compétence Sombre savoir (Chaos) ainsi que 5 B de plus.

**C'est la fin de l'expédition de la Tombe de l'Horreur**

# 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

