

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# LA PYRAMIDE OUBLIÉE



# LA PYRAMIDE OUBLIÉE

SCENARIO POUR 3 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 3

Il est recommandé aux maîtres de donjon de lire soigneusement tout le module avant de le faire jouer. Pour jouer, munissez vous de dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces, du Manuel des joueurs, du Bestiaire Monstrueux et du Guide du Maître de TSR.

Ce donjon est environ du 3è niveau.



Lorsque vos aventuriers, progressant dans le désert, arriveront au milieu de cette vallée encaissée et sinistre où hurle le vent au travers des rocs et des tombes déchiquetées, vous pourrez leur faire remarquer s'ils ne s'en étaient déjà aperçus eux-mêmes qu'ils viennent de pénétrer dans la vallée de la mort où gît le Pharaon dans sa pyramide oubliée, longtemps cherché par de nombreux pillards qui, curieusement, jamais ne revinrent et dont l'on dit qu'ils errent encore entre les tombes déchiquetées afin d'expier leur sacrilège. Tandis que vos aventuriers exploreront la vallée de la mort afin de trouver la pyramide, il sera bon que, de temps en temps, vous tiriez sur notre table spéciale afin de voir quels sont les morts vivants qu'ils peuvent rencontrer. Si vous vous apercevez que le mort vivant est trop puissant pour le groupe, n'oubliez pas, qu'à part les vampires, les autres sont relativement lents et qu'il est bon parfois d'apprendre à vos joueurs les vertus salvatrices de la peur et de la fuite.

### **Voir carte 1**

**1.** Nehn-Saal est le dernier village humain avant le désert. Au milieu d'une oasis précaire, les huttes de terre entourent l'unique puits. Si les aventuriers questionnent les quelques villageois qui oseront les approcher, ils n'auront pas plus de renseignements que ceux recueillis à leur départ de la grande ville de Gahnai :

« A deux jours de chameau de Nehn-Saal, le désert s'infiltré entre les hauts plateaux surgissant du sol comme les vestiges de colonnes titanesques. Là, le sable est rouge et des vents hurlants soulèvent d'incessants tourbillons cinglant au creux des ravins ténébreux. Là, entre deux plateaux, doit se trouver la dernière demeure d'un roi oublié, maître de ce pays, en des temps où la terre était riche et féconde ».

Note. — Dans l'oasis, les aventuriers ne trouveront que de l'eau et des vivres. Ils devront s'être équipés, pour le reste, au début de la partie, alors qu'ils sont sensés être à Gahnai, grande ville de type égyptien, au bord d'un fleuve, bien pourvue en matériels, mais par contre dont les temples sont uniquement voués aux divinités égyptiennes (voir Divinités & demi-dieux, de TSR).

**2.** Les hauts plateaux. Leur flanc d'éboulis sont verticaux à partir du premier tiers de leur hauteur totale (environ 400 à 500 m) et ne peuvent être escaladés. Un observateur volant à 700-800 m pourrait éventuellement repérer deux "clairières" dans ce labyrinthe, là où se trouvent le tombeau et la ville morte. Des rafales de sable cinglent le visage des hommes et des bêtes et pénètrent dans les armures. La visibilité se réduit à quelques dizaines de mètres, hormis vers midi lorsque le soleil pénètre au fond des ravins, et les nuits claires où le vent tombe.

**3.** Les ruines d'une cité dépassent, par endroits, du sable rouge. Seule, la toiture d'un temple résiste encore au temps. La montagne s'est effondrée sur une pyramide construite contre son flanc, et en a éventré les parois ; un trou béant et obscur s'enfonce à l'intérieur. On n'y trouvera que quelques couloirs effondrés et des salles noyées sous le sable (tirer, sur la table, les monstres errants).

### **Voir carte 2: Plan des lieux.**

Une longue allée bordée de sphinx conduit à la pyramide.

### **TABLE DE RENCONTRE AUTOUR DE LA VILLE MORTE :**

Tirer sur cette table

- La nuit : 3 fois.

- Le jour : seulement si les aventuriers fouillent des tombes ou des grottes. Une fois toutes les trois explorations.

N.B. — La fuite est parfois salutaire.

Squelette	01-19	Ombre	90-94
Zombie	20-39	Spectre	95
Goule	40-59	Vampire	96
Blême	60-69	Nécrophage	97-98
Momie	70-79	Âme en peine	99
Fils de Kyuss	80-89	Liche	100

1. Une porte de pierre est encadrée par deux statues à l'effigie d'Anubis. Il faudra une force combinée de 60 (C'est-à-dire que la somme des forces des personnages participant à l'effort doit être d'au moins 60.) ou un « déverrouillage » pour l'ouvrir.
2. Un couloir obscur décoré de hiéroglyphes. Au fond, on distingue une porte. Une trappe de 5 m de long, au milieu du couloir (sur toute la largeur) s'ouvrira alors que le premier profanateur en atteindra presque l'extrémité. Les victimes du piège tomberont au fond du puits, 6 m plus bas (dégât 1 à 6). Au fond du puits, une des parois est décorée d'inscriptions. C'est en fait, une petite porte qui s'ouvre sur un couloir (vers 5). Si la porte reste ouverte plus de sept minutes, le bloc de pierre de 20 tonnes (P) tombe soudain et définitivement au fond du puits, bloquant l'issue.
3. Une porte verrouillée donne sur une pièce vide.
4. Couloir.
5. Fermée par une porte verrouillée, une grande pièce sans décoration, mais où s'entassent d'innombrables objets précieux brillant de tout leur or (en fait du plaqué !), des statues, des coffres de pièces (fools gold), des barques couvertes de bijoux (bref, tout ça ne vaut pas grand chose). Un lit d'or à baldaquin (en toc, comme le reste) abrite un sarcophage fermé portant le hiéroglyphe "protection" (D et 1/2 G p. 56). Le fait de l'ouvrir, en dehors de révéler son vide intérieur, déclenche la descente silencieuse du plafond qui écrase toute chose présente dans la pièce en deux segments (ainsi que la chute de la pierre P). Une cavité dans le plafond épargne le sarcophage, mais le bloque.
- 6-7. Le 4e sphinx (rangée de droite en partant de la pyramide) dissimule un passage secret. La pente est raide et tout personnage en armure ou pesant plus de 90 kg a 50 % de chance de glisser jusqu'en bas, le choc défonçant alors le fragile plancher et précipitant la victime sur les pieux du puits 7, dégât 3 à 18. Les pieux dirigés vers le bas gênent la remontée du personnage et peuvent causer 1 à 4 points supplémentaires par mètre si les aventuriers s'y prennent mal (à l'appréciation du D.M.).
8. Une antichambre très poussiéreuse. Des monceaux d'étoffes se sont décomposés là ; chaque mouvement soulève des nuages de fibres anciennes. En trois rounds, la pièce devient irrespirable. Si les aventuriers cessent de bouger, la poussière retombe. S'ils continuent à remuer, l'atmosphère saturée de poussière s'enflammera à la moindre flamme non protégée (torche), transformant la pièce en brasier durant un round (1 mn). Dégât 2-12. Après quoi, par manque d'air le feu s'asphyxiera, et les survivants de même en deux minutes.
9. Grande salle fermée par un passage secret. Au centre, un sarcophage de bois sur lequel est peint un visage de princesse. Sur le mur du fond, une statue de métal d'Isis, à l'air sévère. Sur son front, un diadème porte une pierre brillante (valeur 1000 GP) qui a 70% de chance d'éclater en fragments si on la descelle. La princesse, à l'intérieur du sarcophage, embaumée par un prêtre négligent, s'est transformée en une mélasse pestilentielle d'où n'émergent que quelques bouts d'os. Les personnages, ratant leur « jet de sauvegarde » s'enfuirent en hurlant. En fouillant dans la masse semi-liquide de putréfaction, on

pourra trouver un bracelet d'or de 1 000 GP et une ankh (?). Trois minutes après l'ouverture du sarcophage, le réservoir de sable (RS) s'ouvrira, rendant la pente dangereuse (25 % de chance de chute en plus, soit 75 % pour un personnage chargé (tirer tous les trois mètres). Le couloir sera complètement bloqué en trois minutes (ou cinq si le piège 7 est ouvert car le sable s'y écoule). Face à la statue, un sarcophage plus grand est fixé au mur. Dès qu'on commence à l'ouvrir, une lame double tranchera de bas en haut tout ce qui se trouve devant l'ouverture à moins d'1 m 50.

#### **DDégâts :**

AC : 10 à 5: fendu en deux.

5 à 3: 60 Pv

2 à 0: 30 Pv.

-1 : 20 Pv.

-2 : 10 Pv.

-3 : 0.

La lame se dédouble ensuite et redescend frapper sur les côtés jusqu'au ras du mur, à 1,50 m.

Dégâts : + 6 au toucher (dus à la force).

Dommages : 30 Pv.

Tirer un dé 6 pour l'endroit touché.

**10.** Le 7e sphinx (rangée de droite en partant de la pyramide) renferme un accès secret situé à l'arrière de la statue. Ce passage restera ouvert un round (1 mn) puis se refermera pour deux heures au moins avant de pouvoir fonctionner de nouveau.

**11.** Un grand couloir s'enfonce brutalement pendant une cinquantaine de mètres. Au bout, une porte verrouillée.

**12.** Des blocs de pierre « traînent » dans cette grande salle nue, certains sur des rondins qui permettent de les déplacer. Au fond, une porte scellée (pas de système d'ouverture, un sort de « déblocage » ne peut l'ouvrir). Seul système pour passer : une force conjuguée de 50 faisant rouler le plus gros bloc sur les rondins, peut, avec l'élan, défoncer la « porte ». 60 % de chance que l'élan de la pierre franchisse la porte et brise la poutre de la salle 13.

Dans ce cas les éclaboussures d'acide causeront de 3 à 30 Pv pour tout personnage à moins de 5 m, et la vague qui suivra causera, elle, de 3 à 18 Pv supplémentaires pour tout le monde.

**13.** Pièce totalement vide hormis une poutre d'environ 20 cm de large traversant au-dessus d'une piscine profonde (remplie d'acide). Tirer sous la dextérité : chute = 4-40 Pv de dégât par round. Au bout, une porte verrouillée.

**14.** Une longue salle pourvue d'un autel. Sur les murs, sont représentés divers dieux égyptiens..Quatre passages secrets s'ouvrent sur des cul-de-sac. Seul. un cinquième, dans le plafond, accède salle 15. Pour l'atteindre et l'ouvrir, il faut monter sur l'autel et disposer encore d'un support d'au moins 2 m de haut (de l'autel au plafond : 3,50 m). Dans le passage, des barreaux taillés dans la pierre aident l'escalade.

Une fissure dans ce passage a permis à une vingtaine de centipèdes de venir nicher là, et ils seront fort contrariés de tomber sur les aventuriers dès l'ouverture du passage

**15.** Le passage, décoré d'hiéroglyphes dessinés à l'envers, donne sur une salle pyramidale, elle aussi tête en bas. Au centre du "sol", à 10 m au-dessus de la pointe de cette pyramide, un sarcophage. Un "knock" ou un voleur pourront l'ouvrir, libérant une échelle de corde (qui cassera sous un poids supérieur à 120 kg). Elle mène vers 16.

**16.** Salle vide. Une porte donne sur 17 et un passage secret vers 18.

**17.** Une pièce, très sèche. Au centre, une petite pyramide de bois précieux est posée sur une petite table. En soulevant l'objet, on découvre une graine de la taille d'une noisette (voir ses propriétés fiche « monstres »).

**18.** Un passage, garni de marches, mène à une pièce d'aspect étrange. De nombreux cordages traversent la pièce, sortant d'orifices muraux vers d'autres dans le mur opposé, entre le sol et le plafond. Certains sont reliés à des leviers ou à des roues. Si les aventuriers manipulent des leviers (il en a 20), tirer un dé 20 pour voir le résultat :

- 01-03 : les cordes se tendent et résistent. Si le (les) manipulateur(s) insiste, la corde cède, fouettant tout ce qui est à moins de 3 m du manipulateur. Dégât 1 à 6.
- 04-12 : pas d'effet apparent.
- 13-14 : pas d'effet apparent. En fait, la poutre salle 13 rentre dans le mur. Tourner le même levier à l'inverse la fera reparaître en place.
- 15-18 : un levier qui, une fois basculé, entraîne la remontée de la pierre P et du plafond de la salle 5.
- 19 20 : ce mouvement annule les effets des autres leviers ; plus rien ne se passe.



Un passage se sépare en deux couloirs aboutissant face à face dans la salle 19.

**19.** Une salle ronde, entourée d'alcôves. Chacune abrite un squelette vêtu d'une toge de prêtre. Chacun d'eux possède un fin dard d'or. Les deux entrées se font face. Si une moitié de la pièce supporte 3 (ou plus) personnes que l'autre moitié, tout le sol basculera soudain, précipitant tout le monde à 10 m plus bas où les victimes auront 30 % de chance d'être écrasées par l'un des mécanismes hydrauliques (dégât 6 à 36). Pas d'autre moyen de rouvrir que de se tenir à 3 sur une moitié de la pièce avec toutes les précautions nécessaires. (Des reliefs permettent d'attacher des cordes).

Les 21 squelettes attaqueront dès que l'on touchera l'un d'eux. Ils tomberont dans le piège si les aventuriers le déclenchent mais leur poids est négligeable et ne jouera pas pour ce déclenchement. Un mécanisme, dissimulé dans une alcôve, découvre un étroit couloir menant à 20.

**20.** Une salle pyramidale. Au centre, un sarcophage magnifique entouré de tout ce dont un pharaon s'entoure pour son dernier voyage vers l'éternité. Pas moins de 13 embarcations disposées en éventail autour de la tête du sarcophage, toutes chargées de bijoux et de sculptures fines, avec à l'arrière une effigie d'Anubis, en bois peint, barrant chaque embarcation, l'air hautain. D'autres trésors, or en parure ou armes, bijoux, s'entassent en vrac sur le sol. Le bas d'un squelette est appuyé contre le sarcophage. Tout l'or et la pacotille de cette salle sont du même toc que ceux de la pièce 9 et valent bien 10 GP à la tonne, pas plus !

Si l'on essaie d'ouvrir le sarcophage, les yeux des Anubis (hormis celui du centre) projeteront un faisceau de rayons violets sur le cercueil. Toute personne, à moins d'un mètre du sarcophage, sera happée dans un halo et semblera absorbée par la lumière. L'effet est celui d'un changement de phase (cf. araignée éclipsante) mais les victimes seront incapables de se diriger et réapparaîtront (sur un dé 12) :

- 1 à 7 à 10 km de la pyramide, au ras du sol.

- 8 à 10 en haut d'un plateau qui donne le désert.
- 11 à l'intérieur d'un mur : mort immédiate.
- 12 le personnage reste bloqué en phase.

Le bateau central possède des rames. Un personnage ramant, disparaît progressivement et est téléporté salle 21, salle identique à 20, et le rameur a l'impression que ce sont ses compagnons qui disparaissent lentement. Les spectateurs voient l'embarcation s'enfoncer dans une obscurité étoilée de constellations inconnues. Cesser de ramer, même un instant, rompt le processus.

Le rameur est alors rivé à son siège, à ses rames, et le bateau « coule » dans la pierre du sol, agitée de remous. Le « naufrage » de plus de la moitié des bateaux, émetteurs ou récepteurs interdit toute communication entre 20 et 21. Dans le sarcophage, une momie (attaquera immédiatement).

**21. Le tombeau.** Cette pièce est semblable à 20, mais tout est ici d'or véritable. Quelques minutes après l'apparition du premier aventurier dans la pièce, le sarcophage s'ouvrira de lui-même livrant passage au maître des lieux tandis que les Anubis de bois s'animeront et iront au combat. Ils se battent comme des morts vivants, mais l'eau bénite leur est inoffensive, par contre les dégâts du feu leur sont fatals: La pièce contient, sous forme transportable, environ 10 000 GP en gemmes et perles géantes.

Par : François Marcela-Froideval & Didier Guiserix

Pour : Casus Belli N°08 - Avril-Mai 1982

Illustration de couverture : Kuhl

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2016

## ANNEXE 1 : monstres du scénario

### LA GRAINE INCONNUE :

A la moindre trace d'humidité. la graine reprend vie et lance de minuscules racines vers la plus proche source d'eau, gourde ou bien « animal ». Cette phase lui prend environ trois heures. La pénétration de ces fines radicelles (aussi dures que de l'acier) sous la peau, peut éventuellement causer de petites démangeaisons.

Une fois « arrosée », la plante tissera autour de son support un fin roseau de fils-racines « lâches » qui se resserreront (après une heure), brutalement, tandis que d'autres racines s'enfonceront solidement dans le sol ou dans les interstices des pierres. Un personnage sera alors ligoté et perdra 1 à 4 PV par round tandis que la plante continuera à sonder autour d'elle avec ses racines tout en grandissant. Son aspect sera alors une boule duveteuse de fils vaporeux et ondulant au vent.

Une victime lui suffit à atteindre 3 m de diamètre. Après quoi. sa croissance est négligeable à moins qu'elle ne soit près d'un point d'eau, auquel cas elle peut lentement atteindre 50 m de diamètre. Elle peut se servir des vents pour se déplacer vers une proie ou un point d'eau proche (5 % de chances par round de l'atteindre).

AC : (des fils/racines): 1.

- Vulnérable au feu (une vraie torche) et aux acides.

\* A 3 m de diamètre : 35 PV détruisent les fils. 5 PV détruisent la graine centrale (monstre à 5 DV).

Si la graine n'est pas détruite. elle régénère une plante comme déjà décrit.

### PHARAON :

ThACO: 11. Classe d'armure (AC) : 0.

Mouvement : 18 m.

Dés de vie (DV) : 8 (il combat comme un monstre du 8ème niveau).

Points de vie (PV) : 60.

Attaque spéciale : épouvante.

Défenses spéciales : touché seulement par arme magique, absorbe 30 niveaux de sortilèges avant d'en ressentir les effets, résistance au feu, les yeux de son masque mortuaire lancent des rayons de ralentissement (voir ce sort).

Traiter pour le reste comme une momie d'intelligence haute.

### MILLE PATTES GÉANT (20) : (M.M. p. 76).

ThACO: 20. Classe d'armure (AC) : 9.

Taille : 30 cm.

Mouvement : 45 m.

Dés de vie (DV) : 1/4.

Points de vie : 2.

Domage/attaque : 0.

Attaque spéciale : poison.

### SQUELETTES (21) : (M.M. p. 101)

ThACO: 19. Classe d'armure (CA.) : 7.

Mouvement : 36 m.

Dés de vie (DV) : 1.

Points de vie : 12.

Domage/attaque : 1-6. épée courte rouillée ou arc.

DS : (Armes tranchantes : 1/2 dégâts). Les armes coupantes n'infligent que la moitié des dégâts. Les autres armes infligent des dégâts normaux. RM contre les sorts d'Immobilisation, de Charme et de Sommeil. Sans oublier les sorts de Froid inoffensif pour eux.



## ANNEXE 2 : monstres des rencontres

AME EN PEINE: CA:4 DV:5+3 (43 pv) 1 Attaque: 1 D6 (draine 1 niveau) THACO:15 Touchée uniquement par les armes magiques ou en argent (1/2 dégâts).

FILS DE KYUSS : CA:10, DV:4 (32 pv) ,1 Att: 1 D8, ThACO: 15, Attaques Spéciales: si touché: 25% Lèpre Avancée - Mort en 1 D6 mois - Projette 1 Ver par round - Pénètre le cerveau en 1 D4+1 rounds et transforme sa victime en Fils de Kyuss, Défenses spéciales : Aura de Peur (10m autour d'eux), Régénération: 2 pv /rounds

BLEME : AL : CM, CA : 4, Dpl : 15, DV : 4, ThACO : 17, AT#3 morsures et griffes : 1-3/1-3/1-6, AS : rayon de 3 m un jet de sauvegarde ou forte nausée, DS : paralysie (et elfes) pendant 5-10 rounds (1d6+4), RM : Aucune, PX : 650

GOULES: CA: 6 DV: 2 (16 pv), Mvt : 9, ThACO : 19, # Attaques: 3, Dégâts : 1-3/1-3/1-6, ThACO:16 (pour Paralysie au contact), Défenses spéciales : Voir ci-dessous RM : Aucune, PX : 175.

- Elles attaquent à l'aide de leurs ongles extrêmement sales et de leurs dents noires. À leur contact, les humains et demi-humains (à l'exception des elfes) doivent réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être paralysés. S'ils le ratent, la paralysie persiste pendant 3-8 rounds (1d6+2) ou jusqu'à ce qu'un prêtre la fasse cesser. Les meutes de goules ne connaissent pas la peur.

LICHE : CA: 0, Mvt: 6, DV: 11, #Att 1 (1d10), AS : Voir ci-dessous, DS: voir ci-dessous, RM: Aucune, Al: Mauvais, PX : 8.000

- L'aura magique qui l'entoure est si puissante que toute créature dotée de moins de 5 dés de vie (ou inférieure au niveau 5) l'apercevant doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'enfuir, terrorisée, pendant 5-20 rounds.

- Le froid que la liche dégage est tel qu'elle inflige 1d10 points de dégâts en touchant simplement une créature vivante. La victime doit, de plus, réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie si elle ne veut pas se retrouver immobilisée séance tenante. Cette paralysie dure jusqu'à ce qu'elle ait été dissipée par magie.

- Ces morts-vivants ne peuvent être affectés que par les armes au moins +1, les sorts et les créatures ayant des facultés magiques ou un minimum de 4+1 dés de vie. Ils sont totalement immunisés contre le froid, l'électricité ainsi que les sorts de type charme ou sommeil et ceux qui provoquent un affaiblissement physique.

MOMIE : Int : Faible (5-7), Al : LM, CA : 3, Mvt : 6, DV : 6+3, ThACO : 13, #Att : 1 Coup de poing (1D12), AS : Terreur, maladie, DS: Voir ci-dessous, RM : Aucune, PX : 3.000

- Quiconque se fait toucher est infecté par une terrible maladie qui s'avère fatale en 1-6 mois (pas de jet de sauvegarde). Le corps de la victime pourrit lentement sur pied, ce qui lui fait perdre (de manière permanente) 2 points de Charisme par mois. Cette infection ne peut être soignée que par un sort de guérison des maladies. Le simple fait d'apercevoir une momie est si terrifiant qu'il faut réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être paralysé par la peur pendant 1-4 rounds. Mais le nombre fait la force et donne du courage ; chacun bénéficie d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde par tranche de six individus présents (et les humains ont droit à un bonus supplémentaire de +2).

- Les momies ne peuvent être touchées que par les armes magiques, qui ne leur infligent que des demi-dégâts (arrondissez à l'entier inférieur). Le froid est sans effet sur elles, tout comme les sorts de type sommeil, charme et immobilisation.

- Les momies sont vulnérables au feu, même non-magique. Un coup porté à l'aide d'une torche leur inflige 1d3 points de dégâts, tandis qu'une flasque d'huile leur délivre 1d8 points de dégâts lors du premier round et 2d8 lors du second. Pour leur part, tous les feux d'origine magique voient leurs dégâts augmenter de 1 point par dé. Une fiole d'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts à une momie.

NECROPHAGE: CA:5 DV:4+3 (35 pv) 1 Attaque: 1 D4 (draine 1 niveau) THACO:15 Touchés par les armes magiques ou en argent

OMBRES: CA:7 DV:3+3 (27 pv) 1 Attaque: 1 D4+1 (draine Force) THACO:16 Toucher: armes magiques

SPECTRE : CA : 2, Mvt : 15/ vl 30 (B), DV : 7+3, ThACO : 13, Int : Supérieure (13-14), AI : Loyal mauvais, #Att : 1 1d8, AS : Absorption d'énergie, DS: Uniquement touché par les armes au moins +1, voir ci-dessous, RM : Aucune, PX : 3.000.

Il existe principalement dans le Plan Négatif, ce qui explique que les créatures l'affrontant dans le Plan Primaire ne peuvent le toucher que si elles disposent d'armes magiques. La lumière du jour affaiblit ce lien qui l'unit au Plan Négatif et le rend incapable de faire le moindre mal.

Le contact glacé d'un spectre absorbe l'énergie vitale des êtres vivants. Dès qu'il touche, il inflige 1d8 points de dégâts à sa victime et lui fait perdre 2 niveaux.

Les spectres sont immunisés contre le froid, le poison, la paralysie et les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts à condition de les toucher directement. Le sort rappel à la vie inverse apparemment le processus qui a fait d'eux des morts- vivants et les détruit instantanément s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts.

SQUELETTE : CA 7; Mvt: 12; DV 1; Pv: 6; AT#1 épée courte rouillée ou arc; Dégâts: 1-6; MV: 12''; AI LM; ThACO: 19; DS : (Armes tranchantes : 1/2 dégâts).

Défense spéciale : Les armes coupantes n'infligent que la moitié des dégâts. Les autres armes infligent des dégâts normaux. RM contre les sorts d'Immobilisation, de Charme et de Sommeil. Sans oublier les sorts de Froid inoffensif pour eux.

VAMPIRE : CA 1; Mvt: 12, vl 18 [C]; DV 9+3; Pv: 6; AT#1; Dégâts: 1D6+4 (poing); MV: 12''; AI CM; ThACO: 11; AS : Absorption d'énergie par contact direct (2 N°) ; DS : Uniquement touché par les armes au moins +1, voir ci-dessous, RM : Aucune, Int : Exceptionnelle (15-16), PX : 8.000.

- Quiconque le regarde droit dans les yeux est affecté comme par un sort de charme-personnes, si ce n'est que le jet de sauvegarde est assorti d'un malus de -2.

- Les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1 le traversent sans le blesser. Il se régénère au rythme de 3 points de vie par round et ne meurt pas même lorsqu'il tombe à 0 point de vie. À ce moment, il se dissipe automatiquement (comme s'il avait bu une potion de forme gazeuse) et tente de retourner vers son cercueil.

- Les vampires sont immunisés contre le poison, la paralysie et les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. Les sorts à base de froid ou d'électricité ne leur infligent que des demi-dégâts.

- Ils peuvent prendre leur forme gazeuse à volonté, ce qui leur permet de s'échapper de presque toutes les situations et les immunise contre la quasi- totalité des attaques. Ils possèdent également la faculté de changement de forme, qui les autorise à prendre l'aspect et les caractéristiques d'une grosse chauve-souris (d'où les possibilités de vol indiquées à la ligne « Mvt », ci-dessus).

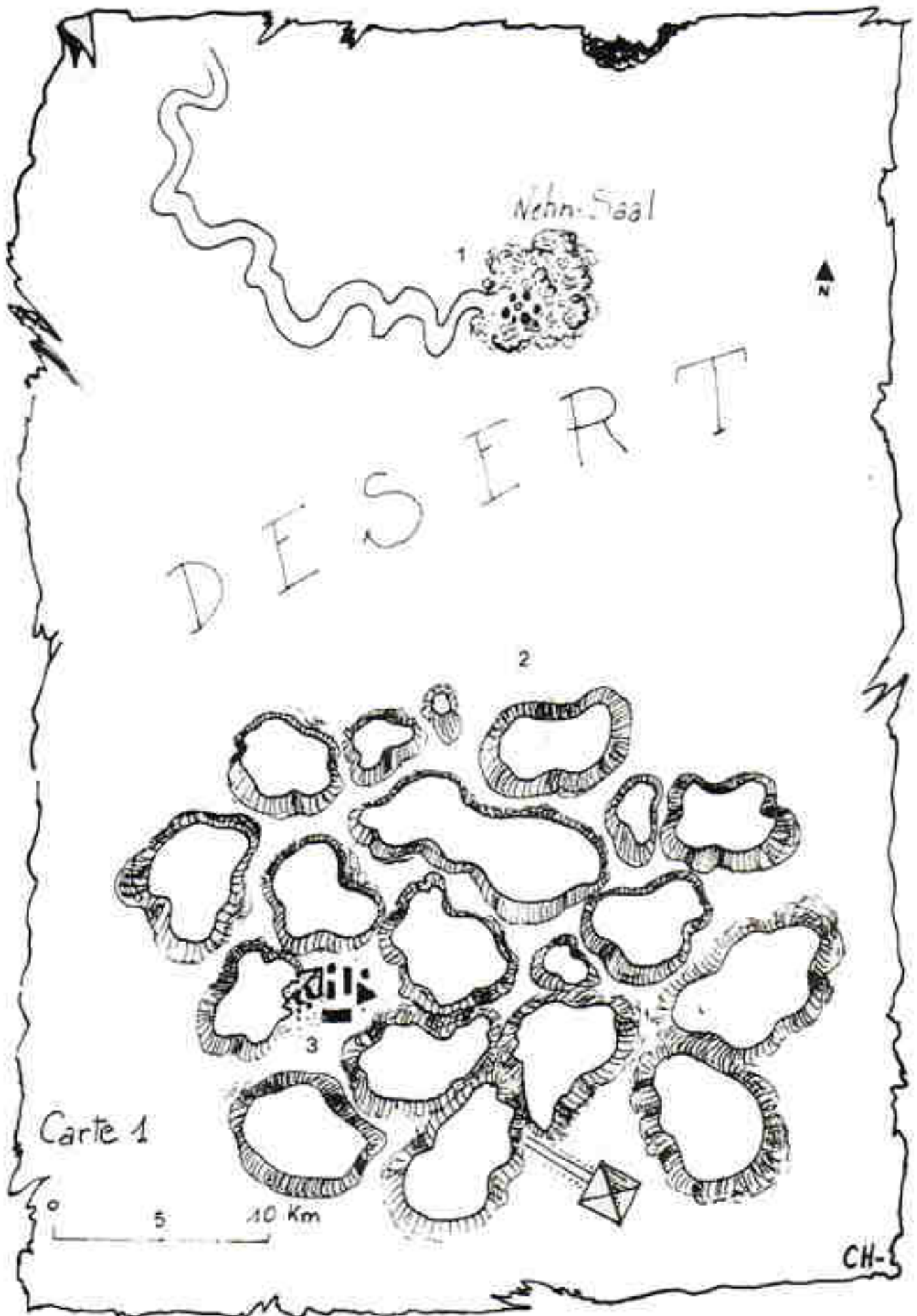
- Ce monstre peut à volonté utiliser l'équivalent du pouvoir patte d'araignée.

- Un symbole d'un dieu loyal bon le brûle s'il vient à entrer en contact avec sa chair et lui inflige les mêmes dégâts qu'une fiole d'eau bénite : 1d6+1 points.

- Tout vampire se retrouvant exposé à la lumière du jour perd instantanément ses pouvoirs et se retrouve annihilé en 1 round.

ZOMBIE: CA: 8; DV:2 ; Pv : 16 ; MV: 6''; ThACO: 19; 1 Attaque: 1D8 ; AL: NN; MV: 6''; (Lents: jamais l'initiative) ; Défenses Spéciales: Jamais surpris, Vulnérable au feu ; Px : 65.

ANNEXE 3 : plans



# Carte 2 Plan de la pyramide

