

LA TOMBE DES ROIS SERPENTS

Aventure D&D 5 pour 5 personnages de niveau 1



Scénario original : Skerples (coinsandscrolls.blogspot.com)

Traduction : Whidou (www.whidou.fr),
Matthieu B (www.cestpasdujdr.fr),
Bruno Bord (www.jehaisleprintemps.net)

Adaptation : blueace

Relecture : Benoît B. aka Ulvert

Plan : Janon

Version du 27/08/2021.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

END OF LICENSE



LA TOMBE DES ROIS SERPENTS

CONTEXTE

Un noble de Laelith a mis la main sur une carte indiquant la position d'un antique tombeau royal, construit par une race d'hommes-serpents disparue depuis très longtemps. La tombe est située dans le grand désert des Marches du couchant, à plusieurs jours de marche à l'ouest de la cité sainte. Attiré par la promesse des nombreux trésors qui doivent s'y trouver, l'homme engage les aventuriers pour s'y rendre et récupérer toutes les reliques et les trésors possibles. Le marchand ne payera pas les aventuriers pour cela, mais leur propose simplement de faire 50-50 sur le « butin ».

Il ne participera pas lui-même à l'aventure, mais il enverra un de ses employés surveiller l'opération. Il met également à leur disposition deux mules et de solides sacs pour le transport.

AU MD

Ce scénario très « old school » peut servir d'introduction aux règles de D&D 5.

Chaque salle, rencontre ou piège de cette aventure est en effet conçu pour enseigner aux nouveaux joueurs et MD une leçon pertinente. Certaines d'entre elles sont d'ordre général, tandis que d'autres sont spécifiques à ce donjon.

Notez bien que cette aventure est prévue pour 5 personnages, et non 4 comme traditionnellement. Si vous n'avez pas autant de joueurs, n'hésitez pas à compléter avec des compagnons (voir la rubrique Règles sur www.aidedd.org).

Enfin, vu le nombre de salles à explorer, il vous faudra peut-être plus d'une séance de jeu.

INTRODUCTION

La route mène tout d'abord le groupe jusqu'au fort du Reflet Béni, sur la route du Couchant, aux portes du désert, à cinq jours de marche de Laelith. Les paladins du fort ont bien fait leur travail, le voyage jusque-là s'est passé sans encombre.

Au matin du sixième jour, le groupe est prêt pour la fin du périple. Et en effet, une journée de marche après avoir quitté le fort, les aventuriers arrivent enfin à l'endroit indiqué sur la carte, aux pieds d'une petite chaîne de montagnes.

L'entrée ne semble pas avoir été profanée et dégager les pierres qui masquent l'entrée du tombeau n'est qu'une formalité. La tombe des rois serpents s'ouvre enfin ! Martin (**roturier**), l'employé du noble, restera devant l'entrée avec les mules. Il n'est pas payé pour prendre des risques.

Le complexe s'étend sur 3 niveaux, mais cela le groupe ne le sait pas encore. **Attention, sur le plan, chaque case représente une superficie de 3 m x 3 m.**

NIVEAU 1

Le niveau 1 s'étend de la salle 1 à la salle 7.

1. COULOIR D'ENTRÉE

La lumière du soleil atteint l'extrémité de ce long couloir de 3 mètres de large qui semble se terminer par une porte barrée. On distingue clairement quatre ouvertures sur les côtés. La roche est taillée grossièrement et on peut apercevoir de fines racines au plafond. L'endroit sent la poussière et il y fait plus froid qu'à l'extérieur.

2. TOMBES DE GARDES

Ces deux petites salles sont identiques en termes de taille et de contenu. Chacune contient un cercueil en bois orné de gravures de scènes de bataille. Sur les murs, des fresques représentent des serpents entrelacés. Chaque cercueil renferme la statue en argile d'un guerrier homme-serpent. Les statues sont creuses et contiennent chacune une amulette en or valant 20 po, un squelette de serpent desséché, ainsi qu'un nuage de gaz empoisonné qui envahit toute la pièce en 1 round.

VEILLE FUMÉE D'OTHUR

Une créature sujette à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou prendre 3 (1d6) dégâts de poison, et doit répéter le jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours. Pour chaque jet de sauvegarde successif raté, le personnage prend 1 point de dégât de poison. Après trois jets réussis, le poison cesse d'agir.

Leçon : le donjon est organisé, il contient des motifs. Il y a des trésors et des dangers cachés. Les personnages aborderont probablement les autres cercueils avec bien plus de précautions que le premier, et pourront récupérer les récompenses tout en évitant les dangers s'ils mettent à profit leur cerveau (lancer une pierre ou utiliser un long bâton).

3. TOMBE D'ÉRUDIT

Similaire aux tombes des gardes (2) pour ce qui est du trésor et du danger, mais le cercueil est orné de gravures abstraites et contient la statue d'un érudit homme-serpent. Ses parchemins sont depuis tombés en poussière. Les fresques représentent des serpents bondissants.

4. TOMBE DE SORCIER

Similaire aux tombes des gardes (2) pour ce qui est du trésor et du danger, mais le cercueil est orné de gravures macabres et contient la statue d'un sorcier homme-serpent. Les fresques représentent des serpents bondissants.

Cette statue porte un anneau maudit à l'auriculaire. Si un personnage le met à son doigt, l'ongle s'allonge et bifurque en deux pointes aiguisées comme des crocs, ce qui empêche de retirer l'anneau. L'ongle peut à présent être utilisé comme une dague, mais dès qu'il aura infligé plus de 6 points de dégât, il tombe du doigt et se transforme en un petit serpent inoffensif. L'anneau devient alors un anneau de cuivre normal, non magique, qu'on peut retirer sans problème.

Leçon : les trésors cachés peuvent être magiques, utiles... et parfois maudits.

5. PORTE

Le corridor se termine par une grosse porte en pierre. Deux pieux de fer plantés de chaque côté du chambranle soutiennent une lourde barre de pierre, bloquant l'accès.

Les efforts combinés d'au moins 30 points de Force sont nécessaires pour soulever la barre – si le groupe n'arrive pas à cette valeur il vaut peut-être mieux qu'il n'entre pas dans la tombe ! Dès que celle-ci est levée, un piège s'active et un colossal marteau de pierre bascule du plafond, filant droit dans le dos des personnages. La masse rocheuse remplit presque intégralement le couloir, mais un fin espace libre de chaque côté permet de se plaquer au mur ou au sol pour l'éviter.

Ce piège peut être détecté en réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 14. Si les pieux sont maintenus en position basse ou que le mécanisme au plafond est endommagé, le piège ne s'activera pas. Sinon, les personnages devant la porte doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou subir 2d6 dégâts contondants. L'impact est si fort que le marteau enfonce et ouvre la porte. Puis, à moins que quelque chose ne le bloque, le marteau se rétracte lentement dans le plafond.

Leçon : certains mécanismes doivent être activés pour avancer et certains pièges sont mortels !

6. FAUSSE TOMBE ROYALE

Cette pièce semble être la chambre funéraire du roi des hommes-serpents et de ses deux épouses. Le long du mur nord se trouvent en effet trois cercueils de bois, celui du milieu étant plus volumineux et ornementé d'hommes-serpents endormis. Des fresques délitées de paysages ornent les murs. L'endroit sent la poussière et le mois.

À l'intérieur des cercueils se cachent 3 **squelettes** qui attaquent dès que le repos de l'un d'entre eux est troublé.

Leçon : il y a des morts-vivants dans le donjon. Ils sont plus sensibles aux armes contondantes.

7. FAUX TEMPLE

Cette salle est dominée par la gigantesque statue d'un hideux dieu homme-serpent. Un filet d'eau coule le long du mur à l'est. L'endroit sent fortement le mois.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 12 réussi permet de se rendre compte que l'eau semble s'écouler sous la statue. En observant bien, on peut d'ailleurs deviner comme une sorte de trou sous celle-ci. Déplacer la statue révèle un passage secret sous la sculpture qui mène au niveau 2 du donjon.

Leçon : il y a des passages secrets. Tout au long de ce donjon, les statues sont synonymes de passages secrets et de trésors.

NIVEAU 2

Le niveau 2 s'étend de la salle 8 à la salle 22.

Ici la lumière du soleil ne parvient plus. À partir de là les personnages doivent utiliser des torches ou d'autres sources lumineuses pour voir leur chemin.

8. PASSAGE SECRET

Dans ce couloir, un niveau plus bas, la roche est taillée finement. L'œuvre est toutefois gâchée par de multiples fissures causées par l'eau au fil du temps. Au sol, de nombreuses flaques d'eau.

Sous le faux temple (7) s'étend un petit couloir qui s'élargit pour donner dans un hall aux statues (9).

9. HALL AUX STATUES

Le passage secret du niveau supérieur donne sur un long et large couloir qui plonge dans les ténèbres. Sur les côtés, six énormes sculptures d'hommes-serpents en armes et armures dominant la salle de toute leur hauteur, fixant le groupe d'un regard dédaigneux. La pièce est humide et sent le mois. Un mince filet d'eau coule droit devant vous dans le hall.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 14 permet de rendre compte que l'une des statues est légèrement désalignée. Elle peut être déplacée, révélant un couloir qui mène en 10.

Leçon : le groupe devrait avoir appris dans le faux temple (7) que les statues dissimulent parfois des passages secrets. On peut

aussi facilement se perdre dans un donjon : il faut dessiner des plans !

10. SALLE DE GARDE SECRÈTE

Cette salle sombre semble vide. Avec le temps, les meubles en bois ont pourri jusqu'à se désagréger presque intégralement.

Cette pièce était autrefois une salle de garde secrète pour les assassins du temple. Et on y trouve toutefois encore deux dagues toujours utilisables, ainsi qu'une icône religieuse en argent valant 1500 pa.

Leçon : les salles secrètes contiennent souvent plus de trésors.

11. ATRIUM

Le couloir s'ouvre sur une vaste pièce octogonale, également bordée de statues scrutatrices d'hommes-serpents. Certaines sont armées, tandis que d'autres sont équipés d'outils de torture ou d'agriculture. Au centre de la pièce se trouve un bassin d'eau sombre.

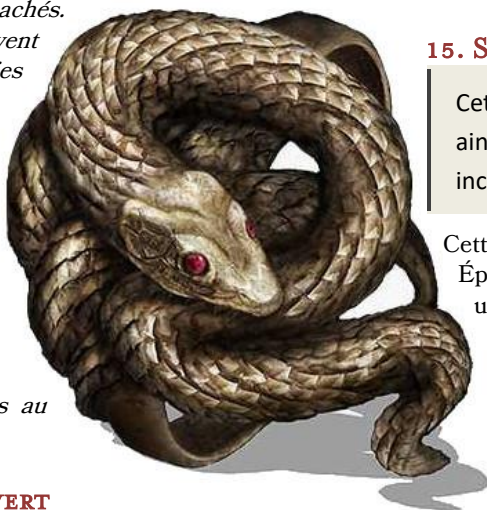
Les salles 12 à 16 sont des caveaux. Hormis la 15, elles sont toutes scellées par d'épaisses portes de pierre, qui tombent aisément juste en faisant levier. La salle 15 a une porte en bois plutôt que de pierre. Le corridor 18 est protégé par une porte de pierre finement ouvragée, ornée de gravures de serpents pleurant des cieux.

Le ruissellement depuis la surface (par 7 et 9) a remplie à ras-bord le bassin, profond de 3 mètres, d'une eau sombre. À l'intérieur se cache un **blème** qui bondit et tente d'étrangler ou rouer de coups quiconque s'approche de la fosse.

Leçon : il y a des monstres cachés. Certaines créatures peuvent également infliger des maladies ou des poisons.

Une fois la menace éliminée, il est possible de tenter de draguer le bassin. Celui-ci contient une lourde chaîne d'or valant 100 po, un anneau en argent valant 100 pa et 3d10 po de petite joaillerie diverses.

Leçon : cherchez des trésors au fond des fosses et bassins.



12. TOMBE DE XISOR LE VERT

Une dalle piégée est placée dans le passage menant à cette tombe. Marcher dessus active un sort d'*onde de choc*, dirigé vers l'entrée du couloir, qui inflige 2d8 dégâts de tonnerre, ou seulement la moitié en cas de jet de sauvegarde de Constitution DD 11 réussi. Le piège ne se déclenche qu'une seule fois.

Seul un cercueil en pierre trône au centre de la pièce. L'endroit sent les épices d'embaumement.

Un *parchemin de sort d'onde de choc* se trouve dans le cercueil de Xisor au côté du squelette inanimé de l'ancien roi des hommes-serpents.

Leçon : parfois, le sol est piégé. Les pièges sont mortels. Approchez les pièces inconnues avec précaution.

13. TOMBE DE SPARAMANTUR

Cette tombe est partiellement effondrée. Les blocs de pierre composant le plafond ont cédé et empêchent d'accéder au fond de la pièce.

Si les personnages réussissent un jet de Sagesse (Perception) DD 10, ils peuvent entendre Sparamantur, le squelette animé de ce roi serpent (traitez-le comme un **squelette** normal, mis à part qu'il est un peu plus petit qu'un humain et qu'au lieu de se tenir sur deux jambes il se dresse sur une sorte de queue en os) s'agitant et trépignant de l'autre côté des débris. Il n'est pas subtil et tente de frapper dès qu'il aperçoit la tête d'une créature vivante. Ses ornements funéraires ne valent pas plus de 10 po.

Leçon : écoutez aux portes. Il est possible d'entendre certains monstres avant de les voir.

14. TOMBE DE FRANBINZAR

Cette salle est plus rustre que les autres ; même les peintures et les gravures qui la décorent sont plus grossières. Elle contient un cercueil de pierre en son centre. L'endroit sent la décomposition.

Le cercueil de pierre renferme les restes mal embaumés de Franbinzar, le dernier roi des hommes-serpents. Sa momification ne s'est pas déroulée correctement : il s'est transformé en **gelée ocre** et attaquera à vue.

Le mobilier funéraire n'est composé que de petites statues fragiles en argile, sans valeur. Dans le cercueil, un anneau en argent valant 20 po est la seule chose de valeur dans cette pièce.

15. SACRISTIE

Cette salle contient trois lits, des étagères vermoulues, ainsi qu'une icône religieuse de dieu-serpent en argent incrustée de deux éclats d'émeraude pour les yeux.

Cette pièce était utilisée par les prêtres de la tombe supérieure. Éparpillés au sol, des parchemins encore intacts, écrits dans une langue inconnue, témoignent de la folie de ces fanatiques. L'icône vaut 200 po.

Leçon : les objets de valeur prennent diverses formes. Les élucubrations des prêtres pourraient prendre de la valeur une fois traduites ou vendues aux plus crédules.

16. TOMBE INACHEVÉE

Cette tombe semble inachevée. Des outils d'excavation finissent de rouiller au sol.

Leçon : certaines salles sont vides.

17. SOLDATS D'ARGILE

Dans cette pièce se trouvent dix-huit statues en argile de soldats hommes-serpents de taille réelle au regard sinistre, positionnées en trois rangs de six. Leurs épées rouillées sont inutilisables.

Elles sont toutes creuses, mais ne contiennent rien. Celle au coin sud-ouest cache un passage secret vers 39 qui peut être découvert avec un jet de Sagesse (Perception) DD 16 réussi.

Leçon : certaines salles paraissent plus menaçantes qu'elles ne le sont réellement. Continuez à chercher des passages secrets sous les statues.

18. ESCALIERS PIÉGÉS

Ce corridor est protégé par une porte de pierre finement ouvragée, ornée de gravures de serpents pleuvant des cieux. Des escaliers s'enfoncent dans les ténèbres. Une légère brise se fait sentir, l'air est plus froid, le silence est total.

La troisième volée de marches est piégée : dès qu'un poids y est appliqué, les marches basculent pour former une rampe de roche lisse et des épieux jaillissent du sol en bas de l'escalier. Un personnage glissant jusqu'en bas de la pente subit 2d6 dégâts, ou seulement la moitié en cas de réussite d'un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14. Puis le piège se réarme automatiquement.

Leçon : sondez le sol. Les pièges peuvent vous déplacer plutôt que de seulement vous blesser.

19. ARÈNE DU GARDIEN NAGA

Une vaste arène tapissée des boucliers des tribus vaincues par les hommes-serpents, de même forme et taille que la pièce précédente. Certains ont pourri, mais 5 semblent toujours fonctionnels. Au centre de la pièce, ce qui semble être un énorme serpent en os, vivant !

Le **naga osseux** veille et attaque à vue. Les personnages devraient rapidement se rendre compte que l'adversaire est bien trop fort pour eux. Toutefois, la taille de la salle fait qu'il est possible de fuir (car le naga, de taille G, est trop imposant pour emprunter l'escalier), de le pousser dans le gouffre ou de passer en courant sur les côtés en espérant qu'il ne les suive pas (ce qu'il fera pourtant jusqu'à ce qu'il ne puisse ni les voir ni les entendre).

Leçon : sachez choisir soigneusement les combats qui en valent la peine.

20. GOUFFRE ET CHEMIN

Un étroit chemin longe un gouffre abyssal. Le passage est large de 3 mètres et légèrement glissant. Le mur opposé n'est pas visible.

Le chemin se fond dans la paroi au nord et mène au reste de la tombe au sud. Courir demande de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 8.

21. PORTE DE PIERRE

Une grosse porte en pierre enfoncée dans le mur est maintenue fermée par une lourde barre de pierre.

Elle est équipée du même type de piège que la salle 5 qui se déclenche dès qu'on soulève la barre après avoir combiné au moins 30 points de Force.

Ce piège peut être détecté en réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 12. Si les pieux sont maintenus en position basse ou que le mécanisme au plafond est endommagé, le piège ne s'activera pas. Sinon, les personnages devant la porte doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou subir 2d6 dégâts contondants. Là aussi, l'impact est si fort que le marteau enfonce et ouvre la porte. Puis, à moins que quelque chose ne le bloque, le marteau se rétracte lentement dans le plafond.

Si le groupe arrive de 23 et non pas de 21, la porte ne peut être ouverte sans être détruite.

Leçon : les pièges se répètent dans les donjons.

22. L'EFFONDREMENT

Le couloir descend sur une longue distance puis le passage devient impraticable à cause d'un gros éboulement. L'air est de plus en plus froid et le sol de plus en plus humide. Un sentiment d'insécurité envahit la plupart d'entre vous.

CHANGEMENT DE NIVEAU

À ce stade les personnages devraient passer au niveau 2 et il y a principalement deux manières de le faire.

1. En y mettant un peu de Rôle Play. Le groupe a dû perdre beaucoup de force et devrait sentir que ressortir se ressourcer avant de continuer l'exploration est une bonne idée. Pour cela ils peuvent retourner au Fort Béni, à un jour de marche. Là ils rencontreront certainement des PNJ qui pourront leur enseigner leurs nouvelles capacités et leurs nouveaux sorts.

2. La méthode brute. Vous mettez à jour les feuilles de perso sur place et la partie continue.

NIVEAU 3

Le niveau 3 s'étend de la salle 23 à la salle 52. Il est composé de 5 zones.

Ce niveau est plongé dans le noir total, comme le niveau précédent.

Leçon : les souterrains sont parfois bien plus vastes qu'il n'y paraît. Attention à ne pas vous y perdre et à toujours savoir par où repartir.

MONSTRES ERRANTS

Au niveau 3, faites un jet de rencontre toutes les 30 minutes en lançant 1d6 :

1. Rien.
2. Des bruits se font entendre...
3. Une **vase grise** (M).
4. Une **araignée géante** (G).
5. Trois **chauves-souris géantes** (G).
6. 1d4+1 **gobelins** (P) en reconnaissance. Ils utilisent leur vision dans le noir et n'ont pas de torche. Voir l'encadré « Comportement des gobelins » dans « Territoire des gobelins » plus bas.

COULOIRS EXTÉRIEURS

Salles 23 à 26 : la pierre des couloirs est taillée, l'air est froid et humide, surtout à proximité du gouffre, et la moitié inférieure des murs est couverte de moisi et de mucus. Tous les murs sont ornés de bas-reliefs ou de peintures représentant des serpents.

23. SALLE DE CÉRÉMONIE

Cette salle contient plusieurs bancs, d'anciennes tapisseries et une fontaine asséchée. Une odeur de champignons séchés et de poussière s'en dégage.

La salle était autrefois utilisée par les prêtres hommes-serpents pour célébrer des cérémonies de purification. Les gobelins ont arraché la statue d'or qui ornait la fontaine pour l'installer dans leur salle commune en 47. Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 14 permet de se rendre compte qu'il manque quelque chose au centre de la fontaine.

Leçon : certaines salles sont sûres. Prêtez attention à ce qu'il manque.

24. COULOIR

Un long couloir descend en pente douce.

25. FOSSE PIÉGÉE

Les dalles de cette pièce vide sont abîmées, certaines semblent même cassées.

Cette salle a un faux sol fait de fines dalles de pierre. Une corniche large de 30 cm le long des murs est sûre, mais tous les autres carreaux ne sont soutenus que par des bâtons et fines barres de métal. Tout personnage posant le pied dans la zone centrale doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 2d10 dégâts perforants par les pics au fond.

La fosse contient une demi-douzaine de squelettes humanoïdes de petite taille, ainsi qu'une bourse contenant 32 po bien cachée (DD 16) sous les os. Ces squelettes sont ceux des premiers gobelins qui se sont aventurés par ici. Leurs compagnons ont depuis remis le piège en état dans l'espoir d'y capturer d'éventuels visiteurs.

Leçon : vérifiez le sol.

26. COULOIR

Un passage s'écartant du couloir principal mène à une porte close. Le verrou semble s'être corrodé avec le temps.

La serrure n'est pas de la meilleure qualité et peut être ouverte aisément en réussissant un jet de Dextérité DD 10 avec des outils de voleur.

FOSSE À SACRIFICES

Salles 27 à 30 : la roche est décorée de mosaïques. L'air y est chaud et vicié.

27. SALLE DES ESCLAVES

Ici, des entraves de fer prennent la poussière au sol.

Cette salle était utilisée pour emprisonner les esclaves. Si le groupe arrive de 26, un sifflement sourd se fait entendre derrière la porte opposée qui mène à 28.

28. DÔME

Cette salle est surplombée par un grand dôme orné de fresques d'hommes-serpents triomphants. Quatre portes sont présentes. Les trois premières sont en pierre. Une a été brisée (49), une est entrouverte (30) et un sifflement constant s'échappe de derrière elle, et la troisième (27) est fermée mais sans verrou. La dernière porte (29) est en fer et verrouillée.

La clef de la porte qui donne en 29 est au cou du basilic de la salle 38. Elle est trop épaisse pour être cassée, et il faut réussir un jet de Dextérité DD 20 pour la crocheter avec des outils de voleur.

29. SALLE DU TRÉSOR

Cette salle contient les vestiges du trésor de la tombe : 2200 pc, 900 pa, 160 po, 4 pierres précieuses de 10 po (deux agates mousse, une obsidienne et un quartz bleu) et un *parchemin de sort de localisation d'objet*.

30. FOSSE SACRIFICIELLE

Une flamme qui semble éternelle brille au fond d'une fosse profonde d'à peu près 6 mètres. Un chemin large de 60 cm borde le trou. Des os carbonisés couvrent le fond de la fosse mais des coulures d'or et quelques pierres précieuses sont également visibles, scintillant dans la lueur orangée du feu.

L'air vicié n'est pas vraiment dangereux pour qui se trouve à l'extérieur de la fosse, mais toute créature qui descend est contrainte de retenir sa respiration (minimum 30 secondes et maximum un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution). Après cela, elle commence à suffoquer et ne peut encore survivre qu'un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (minimum 1) avant de tomber à 0 point de vie.

Les pierres précieuses ont une valeur totale de 200 po. Les coulures d'or proviennent de pièces fondues, irrécupérables. Tous les sacrifiés n'étaient pas dépouillés.

Leçon : certains dangers sont invisibles et il ne fait pas perdre son temps inutilement.

CŒUR DU TOMBEAU

Salles 31 à 39 : la roche est taillée avec une grande finesse.

31. HALL GARDÉ

Deux statues de gardes hommes-serpents sont placées de part et d'autre de l'unique porte de ce hall. Ces sculptures sont incroyablement réalistes, et bien plus fines que tous les autres reliefs vus jusque-là dans la tombe.

Il s'agit d'hommes-serpents pétrifiés, placés ici en guise de punition. Ces statues peuvent se vendre 150 po chacune dans une grande ville, voire dix fois plus à un mage capable de

reconnaître leur véritable nature. Le verrou de cette porte étant cassé, la porte n'est pas verrouillée.

Leçon : cherchez des explications à ce qui semble incongru.

32. SALLE D'INVOCATION

La pièce contient d'un côté un petit autel sur lequel sont posés deux bols et une dague. De l'autre côté se tient une personne qui semble être prisonnière vu l'entrave à l'un de ses pieds.

La pièce est une ancienne chambre d'invocation. Elle contient un **succube** invoqué par les hommes-serpents pour répondre à leurs questions sur les enfers et les abysses. Il paraît sous la forme d'une personne de la race du premier personnage qu'il aperçoit et du sexe opposé. Il prétend avoir été capturé par des gobelins et être prisonnier. L'entrave à son pied est une illusion ; il est en fait retenu ici par un sort de *cercle magique* permanent d'un rayon de 3 mètres qu'il ne peut quitter.

Le succube n'est pas hostile envers les personnages et n'a qu'un but : s'échapper d'ici. Pour cela il tentera d'isoler l'un d'entre eux et de le charmer pour pouvoir l'embrasser, seule manière de rompre le *cercle magique*, il le sait. Son nom véritable, Baltoplate, figure sur l'un des parchemins de la salle 15. Il terrifie les gobelins, qui connaissent sa véritable nature mais ont également bien compris avec le temps qu'il ne pouvait sortir de cette pièce.

Les deux bols en or valent chacun 15 po, la dague est une *dague magique +1*. Derrière l'autel se trouve un serpent en pierre sinueux qui sert à ouvrir la porte de la salle du trône (43).

Leçon : certains monstres ont des objectifs secrets et il est possible de négocier avec eux. Il y a des illusions. Ne vous laissez pas isoler.

33. AUTEL

Cette alcôve contient un autel dédié à l'un des nombreux dieux à tête de cobra des hommes-serpents. La statue est percée à sa base de deux trous assez larges pour laisser passer un bras humain.

La statue ne peut être soulevée, mais un simple jet de Sagesse (Perception) DD 10 permet de remarquer qu'elle a du jeu et peut pivoter. Une personne seule peut le faire.

Si on la tourne vers la gauche, cela libère un gaz empoisonné (voir Vieille fumée d'othur) d'un des deux orifices dans toute la pièce. Si on la tourne vers la droite, par contre, environ 400 pièces d'or se déversent de l'autre orifice, ricochant sur le sol.

Leçon : les statues cachent des trésors. Certains pièges se répètent dans leur logique.

34. CORRIDOR PIÉGÉ

Ce couloir est doté de huit grandes dalles de pierre de deux couleurs, des dalles gris clair et des dalles gris foncé, qui semblent réparties aléatoirement. Les gravures au plafond évoquent la gueule d'un serpent.

Marcher sur l'une des dalles gris foncé active des lames faucheuses qui traversent le couloir en fauchant tout sur leur passage. Toutes les créatures de taille M ou supérieure qui se trouvent dans les 6 mètres de long du couloir doivent réussir un

jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 10 (3d6) dégâts tranchants en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Le piège se réarme tout seul.

Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 15 réussi permet toutefois de se rendre compte que les dalles gris clair semblent plus usées, car plus utilisées. C'est donc sur celles-ci qu'il faut marcher.

Leçon : mettez-vous rapidement à l'abri du danger. Inspectez le sol.

35. ZONE DE REPOS DES PRÊTRES

Cette pièce était utilisée par les prêtres hommes-serpents pour se reposer et méditer. La porte en bois est complètement pourrie maintenant. À l'intérieur, six oreillers de soie maculés de sang, désagréés en haillons depuis longtemps et réduits en lambeaux par les gobelins.

36. VESTIBULE

Des tentures partiellement pourries jonchent le sol, qui est gravé de figures géométriques. Au sud, le couloir descend en pente.

37. FOSSE PIÉGÉE

Une fosse piégée identique à celle de 25, à la différence que le fond de celle-ci ne contient rien d'intéressant.

38. HALL DU BASILIC

Cette vaste pièce creusée à même la roche est parsemée de piliers brisés (huit en tout, en deux rangs, de chaque côté du hall). Le plafond se perd dans les ténèbres ; des chauves-souris y nichent. Le sol est jonché de morceaux de statues brisées, dont des chauves-souris, des araignées et des gobelins taillés avec une incroyable précision. Sur les murs, les mosaïques représentent des hommes-serpents triomphants.

Un **basilic** se tapit dans l'obscurité. Une épaisse chaîne de fer le relie au plafond, l'empêchant de quitter le hall. Un jet de Sagesse (Perception) DD 12 réussi permet d'ailleurs d'entendre des cliquetis de chaînes provenant de l'autre côté de la salle. La créature essaiera de pétrifier quiconque s'approche à moins de 9 mètres.

Le basilic représente un vrai défi pour des aventuriers de niveau 1, mais en plus de leurs capacités, ils peuvent jouer avec l'environnement. Les huit piliers en ruine, par exemple, peuvent servir de couverture ou permettre de ralentir la bête si sa chaîne s'enroule autour d'eux.

La clef de la salle du trésor (29) est accrochée au collier du basilic. Xiximantre, l'unique survivant de la tombe des rois serpents (voir 40), a complètement oublié l'avoir mise ici. Notez aussi que les mages et les alchimistes accordent une grande valeur aux yeux de basilic.

Une porte secrète qui donne vers 39 peut être découverte en cas de jet de Sagesse (Perception) DD 10 réussi. Une autre, plus dure à trouver (DD 16), mène vers le territoire des gobelins.

Leçon : certains monstres ont des attaques non conventionnelles. Coopérez pour vaincre la créature, ou évitez-la tout bonnement. Tendez l'oreille pour identifier les menaces.



COMBATTRE LE BASILIC

Tout d'abord, les personnages doivent être malins. C'est une pièce gigantesque dans laquelle une chaîne tinte faiblement dans l'obscurité. Il ne s'agit pas du salon de thé des rois serpents : quelque chose se trame. Donnez des indices au groupe, et voyez de quelle manière ils réagissent. S'ils longent les murs et se meuvent hâtivement en silence, ils pourraient très bien ne même pas rencontrer le basilic.

Deuxièmement, ils doivent travailler en équipe : si un personnage frappe le basilic, celui-ci pourrait être assez distrait pour le prendre en chasse, laissant au reste du groupe une chance de s'échapper. Si l'équipe ne coordonne pas ses efforts, la bête les isolera et les pétrifiera un par un.

Troisièmement, la fuite est toujours une solution. Il n'y a aucun trésor ici, juste un gigantesque lézard affamé : rien n'oblige à le combattre.

Quatrièmement, trouver ce que veut la créature. Le groupe pourrait attirer des gobelins dans sa direction. Le basilic n'a aucun trésor à protéger, il veut juste manger.

39. PASSAGE SECRET

Un tunnel mène de la salle des statues en 17 au hall du basilic en 38. La porte côté hall était originellement impossible à déceler, mais le temps a effrité la mosaïque qui recouvre ses murs, en révélant le contour.

Leçon : les donjons contiennent des raccourcis.

ANTRE DE XIXIMANTRE

Salles 40 à 43 : la roche est finement taillée, mais couverte de poussière et de toiles d'araignées.

40. ANTICHAMBRE DE XIXIMANTRE

Cette antichambre est taillée à même la roche de façon segmentée. Des lampes magiques violacées sont incrustées dans les murs. Mille odeurs et d'étranges vapeurs s'en dégagent.

Xiximantre est un sorcier homme-serpent qui a noué il y a fort longtemps un pacte avec un Grand Ancien afin d'obtenir une immortalité face au temps. Ne mangeant et ne buvant plus depuis des siècles, il ressemble à un corps d'humain desséché greffé sur une queue de serpent au niveau de la taille. Ses yeux ne sont que deux points rouges. Il porte les haillons d'une robe de mage. Il s'agit de quelqu'un de raisonnable, qui gratifiera les aventuriers d'un « Bonjour, bipèdes » s'ils pénètrent dans son antre.

Xiximantre a besoin de créatures vivantes, intelligentes si possible, des magiciens de préférence. Il les distille pour élaborer ses potions. Bien qu'amoral, il n'est ni malpoli ni violent. Il croit fermement être sur le point de faire une découverte révolutionnaire.

Il croit aussi que la ville des hommes-serpents s'étend toujours à la surface, que la tombe est pleine de prêtres et que les aventuriers sont, sans aucun doute, des barbares en visite. Si des preuves du contraire lui sont présentées, il entre dans une rage folle.

Si les aventuriers transportent ouvertement des objets pillés dans la tombe, cela éveillera ses soupçons et il tentera de les capturer ou de les manipuler.

41. RÉSERVE À INGRÉDIENTS

Dans cette pièce, des barils d'antiques herbes et poudres côtoient des fûts d'acide et d'eau croupie. Des rangées de seringues, forceps et instruments tranchants couvrent l'un des murs et au fond, on distingue six couvercles en bronze posés sur le sol.

Une fiole contient du safran en poudre (50 po), tandis qu'une petite bouteille renferme 6 graines d'une espèce de plante à présent disparue (25 po chacune auprès d'un herboriste). Xiximantre ne cédera rien de son stock à moins d'obtenir en échange des ingrédients d'une rareté ou d'une valeur encore plus grande. Rien de ce que le groupe peut trouver dans la tombe n'est susceptible d'éveiller son intérêt.

C'est également là que Xiximantre garde ses victimes. Les couvercles dévoilent six oubliettes incrustées dans le sol telles

des cuves à vin. Les fosses contiennent présentement 4 **gobelins** en piètre état (25% de leur pv), entassés dans la même oubliette.

La porte en fer qui donne en 45 est verrouillée. Xiximantre porte la clef sur lui, sinon il faut réussir un jet de Dextérité DD 18 avec des outils de voleur pour la crocheter.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 permet de découvrir une porte secrète qui donne vers 46.

42. LABORATOIRE

Des lampes magiques violacées sont également incrustées dans les murs de cette pièce remplie d'éprouvettes alchimiques, de magnifiques flacons et de verrerie rangés sur des étagères. De la vapeur sort de certaines fioles et d'autres bouillonnent. Aucune toile d'araignée ne les recouvre, signe de leur utilisation récente.

Xiximantre n'autorisera pas les personnages à accéder à cette pièce, à moins qu'ils n'acceptent de devenir ses apprentis (ou victimes). Ses potions les plus puissantes ont pris des décennies pour être élaborer. Il est prêt à échanger ses concoctions contre des créatures vivantes, mais n'acceptera ni monnaie ni trésors.

Les étagères comportent un assortiment de potions assez impressionnant. Tirez au hasard 1d10 + 10 potions.

Leçon : usez de diplomatie. Il est possible de négocier avec certains ennemis. Il est aussi envisageable de faire du troc à l'intérieur d'un donjon.



43. SALLE DU TRÔNE

L'accès principal à la salle du trône se trouve dans le passage en venant du hall du basilic (38). Il s'agit d'une porte monumentale qui prend toute la largeur du couloir. Elle est faite de serpents de pierre entremêlés. L'un d'eux est manquant (il est en 32). S'il est remis en place, la porte glisse silencieusement hors du passage, révélant la salle du trône en pierre rouge ornée d'or.

Les murs sont décorés d'écailles joliment gravées. Huit miroirs de la taille d'une main sont dressés sur des présentoirs en bois.

Quiconque s'assoit sur le trône doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14 ou être pris d'un désir de souveraineté et de conquête. Jouer cela en comme une malédiction (qui peut donc être éliminée par magie) sur le long terme. Une fois hors du

temple, l'aventurier cherchera à assouvir ces désirs, ce qui devrait inquiéter ses compagnons, surtout si cela ne correspond pas du tout à ses traits de caractères initiaux.

Un passage secret est caché derrière une tenture pourrissante et poussiéreuse. Xiximantre ne l'utilise plus depuis des siècles et si les personnages l'empruntent, le sorcier sera furieux. À eux de trouver une excuse plausible.

Le trône vaut 250 po mais nécessite les efforts combinés d'au moins 3 personnes pour être soulevé. Les miroirs peuvent être revendus pour 10 po chacun.

Leçon : le trésor est parfois encombrant.

44. PORTE EN CYLINDRE

L'escalier donne sur un cylindre de roche taillé en forme d'alcôve. Celle-ci est assez large pour abriter deux personnes debout (imaginez un sas). Le cylindre pivote dans les deux sens si on le pousse.

Si on tourne le cylindre vers la gauche, l'alcôve arrive face à 3 lances qui jaillissent de la roche pour transpercer les occupants (+8 au toucher. *Touché*: 5 (1d10) dégâts perforants). Si on le tourne vers la droite, par contre, l'alcôve donne sur la salle 45.

Leçon : certains pièges obéissent à une logique à déterminer. Envoyez quelqu'un en reconnaissance.

TERRITOIRE DES GOBELINS

Salles 45 à 52 : les pièces composant cette section se sont effondrées il y a plusieurs siècles, avant d'être excavées par des gobelins. L'ambiance est sordide. Le sol est couvert d'une épaisse couche de fiente et de pourriture.

À moins que le naga de la salle 19 n'ait été défait, les gobelins ne s'aventurent pas jusqu'aux étages supérieurs du donjon.

COMPORTEMENT DES GOBELINS

Par défaut, les gobelins ne sont pas hostiles et sont aisément corrompibles. Avec le temps ils ont compris comment fonctionne le sas en 44 et avertiront le groupe au sujet du basilic en 38. Mais ils ignorent l'existence du passage secret vers 39 et ne connaissent rien des niveaux supérieurs car le naga de la salle 19 les empêche d'y accéder. La nuit venue, ils utilisent le passage en 52 pour se faufiler jusqu'à l'extérieur. Ils sont de faible utilité pour Xiximantre.

Si le groupe tue des gobelins ou agit de manière hostile envers eux, ils fuient dans un premier temps, puis s'organisent pour tendre une embuscade, la première d'une longue série. Ils sont sournois et patients. De nuit, ils n'hésitent pas à harceler le campement et à voler tout ce qu'ils peuvent.

45. RÉSERVE DES GOBELINS

Cette grotte au plafond bas (1,50 m de hauteur) empest la pourriture, les champignons et l'humidité. Le sol est en effet couvert de détritus en tout genre.

Dans cette salle les gobelins stockent des plumes, des chiffons et des bols de graisse. Une fouille consciencieuse des débris, en plus de couvrir un personnage de fiente de chauves-souris, révèle des outils d'excavations (4 pioches) et un bracelet en laiton (sans grande valeur).

46. FOSSE DE RÉINCARNATION

Cette pièce comporte une grande fosse en son centre.
L'odeur est pestilentielle.

Dans la fosse le spectacle est répugnant : des cadavres d'animaux recouvrent des cadavres de gobelins. L'ensemble est pourri et recouvert de champignons. Réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 8 est nécessaire pour ne pas être pris de nausée et fuir de dégout.

Cette fosse est l'une des expériences ratées de Xiximantre, qui voulait réincarner les âmes des gobelins morts. Il n'y a aucun trésor ici.

Leçon : l'exploration d'un donjon peut mener à la folie et l'horreur, et même dans un donjon le feu peut servir !

47. SALLE COMMUNE

La plupart du temps, cette salle contient 2d4 **gobelins** mangeant des chauves-souris ou se battant entre eux.

Dans un coin trône une statue de serpent recouverte d'or de la taille d'un gobelin (valeur 250 po). C'est celle qui ornait la fontaine en 23. Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 14 permet de faire le rapprochement.

Leçon : usez de diplomatie et de ruse. Les gobelins profitent de l'obscurité pour attaquer à tout-va.

48. DORTOIR GOBELIN

Crasse, pourriture, chuchotis dans les ténèbres. Statues grossières de boue et bâtons.

Cette salle n'a pas de fonction particulière, mais 1d6+1 **gobelins** s'y trouvent de nuit, et 3d4 de jour. Ils sont endormis dans les deux cas, mais se réveillent si les personnages font un bruit significatif dans une pièce adjacente. Ils sont presque invisibles parmi les débris.

Leçon : faufilez-vous discrètement pour éviter vos ennemis. Le donjon change entre le jour et la nuit.

49. SALLE DE GARDE DES GOBELINS

Cette salle partiellement effondrée semble être utilisée pour stocker des armes et des outils. L'odeur est fétide.

Deux **gobelins** font le guet. Dès qu'ils aperçoivent quelqu'un, ils s'enfuient en hurlant.

La pièce contient deux fourches, une pile de couverts dans une petite caisse et une douzaine de bâtons affûtés.

Leçon : vos ennemis ont probablement une raison pour utiliser des armes atypiques. Pourchasser des gobelins dans le noir est tout sauf plaisant.

50. FERME DES GOBELINS

Des plantes malades pourrissent dans le noir, aux côtés de pièces en or, d'armes et de doigts enterrés. Le sol est inégal et couvert de détritus. L'odeur de plantes en putréfaction, de fumier et de spores de champignons est à la limite du supportable.

Les gobelins plantent ici tout et n'importe-quoi pour voir si ça pousse. Passer cette salle au peigne fin permet de trouver 28 po,

un rubis valant 30 po et la couronne des rois serpents, composée de huit petits serpents en or et platine entremêlés, aux yeux d'émeraude et dents de diamant. Son prix doit avoisiner les 500 po et personne ne sait comment elle est arrivée ici.

Leçon : cherchez des trésors dans des endroits inattendus. Les gobelins sont de piètres fermiers.

51. PASSAGE SECRET

Ce passage est caché derrière une porte secrète ardue à déceler (jet de Sagesse (Perception) DD 16). Bien que ses murs soient lisses et soigneusement taillés, le sol est encombré de détritus des gobelins et l'air est chargé d'un relent immonde.

52. ESCALIER

L'escalier mène jusqu'à la surface, sous les racines d'un arbre. Une créature de taille humaine peut se faufiler, mais dégager un passage plus large requiert des haches et du temps.

Leçon : les monstres font partie d'un écosystème.

CONCLUSION

Une fois les aventuriers de retour à Laelith avec le trésor, le noble honorera sa parole. Il fera expertiser à ses frais les pièces, bijoux, armes, objets magiques, bref tout ce qui a été récupéré pour en connaître la valeur, et en laissera la moitié au groupe comme convenu... s'ils ont été honnêtes avec lui, bien entendu.

Si Martin, qui a surveillé pour lui l'expédition et écouté toutes les conversations sur le chemin du retour, pense par contre que le groupe a dissimulé une partie du trésor, il en sera tout autre. Le noble se sentira trahi et tentera de garder pour lui tout ce qui lui aura été livré... si quelque chose lui a été livré...

Si les aventuriers ont en effet décidé de tout garder pour eux, le noble deviendra leur ennemi et mettra tout en œuvre pour les retrouver, eux et le trésor. Un homme riche et puissant qui a de nombreux contacts au sein de la cité de Laelith, voilà qui devrait faire l'objet d'une autre aventure palpitante !

PX

Pour un groupe de cinq, chaque personnage devrait gagner au minimum 800 PX à la fin de cette aventure.

S'ils ont tué le naga osseux (19), ajouter 150 PX par personnage.

S'ils ont connu et parlé avec Xiximantre (40), l'unique survivant de la tombe des rois serpents, ajouter 100 PX par personnage.

S'ils ont récupéré la couronne des rois-serpents (50), ajouter 150 PX par personnage.

Sous licence Creative Commons CC BY-NC-SA

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)

La Tombe des Rois Serpents

