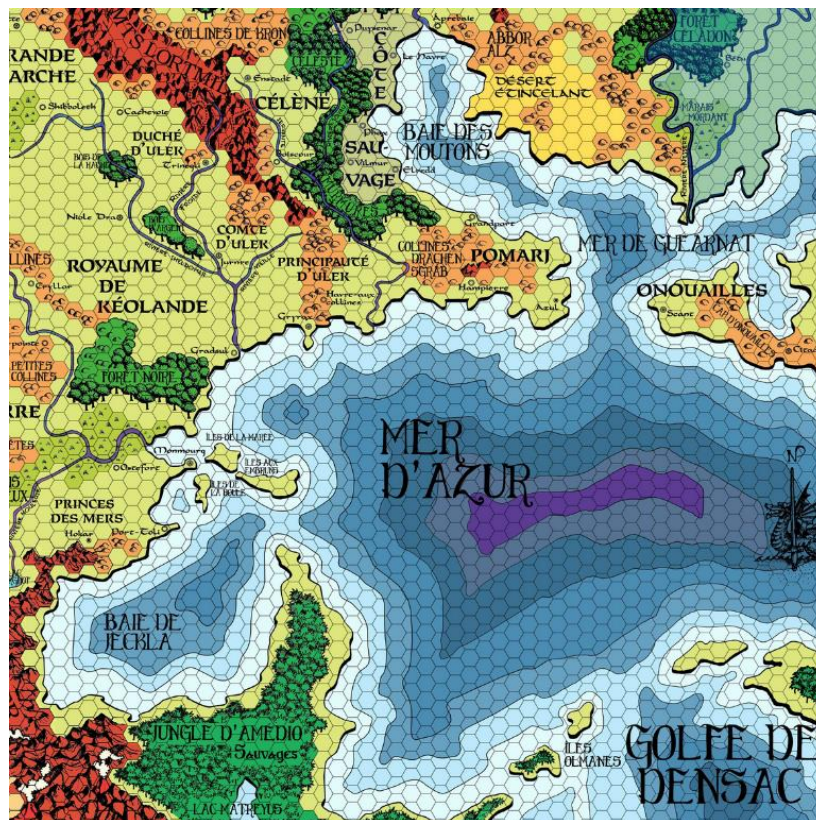


INTRODUCTION

Les aventuriers ont trouvé une tablette en bois de 20x20 cm protégée par une étoffe très abîmée. La tablette ancienne est peinte de couleurs que le temps n'a pas effacées : y est dessiné ce qui ressemble à une carte : on y distingue la mer à l'est et au nord, une longue côte qui s'étire du nord au sud, de la jungle à l'intérieur des terres vers l'ouest, dont jaillit de façon proéminente une pyramide. En vieux sulois est inscrit « KULTUMTEK ». En plus petit sur la côte, deux colonnes lisses sont représentées avec inscrit en dessous « TALUTAK ».

Les inscriptions sont écrites en Malak, une langue archaïque dérivée de l'ancien Sulois. Littéralement Kultumtek signifie « les pyramides du serpent », et Talutak « la cité sacrée du soleil levant ». Les recherches des aventuriers pourront leur apprendre les éléments suivants :

- Vraisemblablement la carte coïncide avec la côte nord-est de la Jungle d'Amédio : un territoire sauvage presque entièrement recouvert de jungle.
- Cette contrée est elle-même peuplée de tribus cannibales très violentes qui font l'objet d'un commerce actif de traite d'esclaves, notamment à l'initiative des Princes de la Mer dont la baie de Jeckla est leur chasse gardée.
- Talutak est une cité portuaire aux monuments très anciens, toujours habitée par les descendants d'une civilisation antique probablement d'origine Suloise, qui se nomment eux-mêmes Malaks. Ce petit royaume établi sur le littoral est d'Amédio est le seul état organisé de cette région. Il est dirigé par une lignée de reines. Tout commerce sur cette partie d'Amédio transite obligatoirement par Talutak. Les échanges se font exclusivement par troc.
- Les contacts entre Talutak et le reste de la Flanresse se limitant aux strictes activités commerciales (les esclaves, le bois, le jade...), les mœurs, les coutumes et la religion des Malaks restent mystérieuses. Néanmoins le jaguar, le serpent à plumes, le soleil et la lune semblent être des éléments importants et récurrents qui alimentent les rites et coutumes de ce peuple.
- Aucune information ne pourra être obtenue sur Kultumtek. Seuls les Malaks pourront leur en apprendre un peu plus...



1 HEXAGONE = 10 LIEUES soit 48 km environ

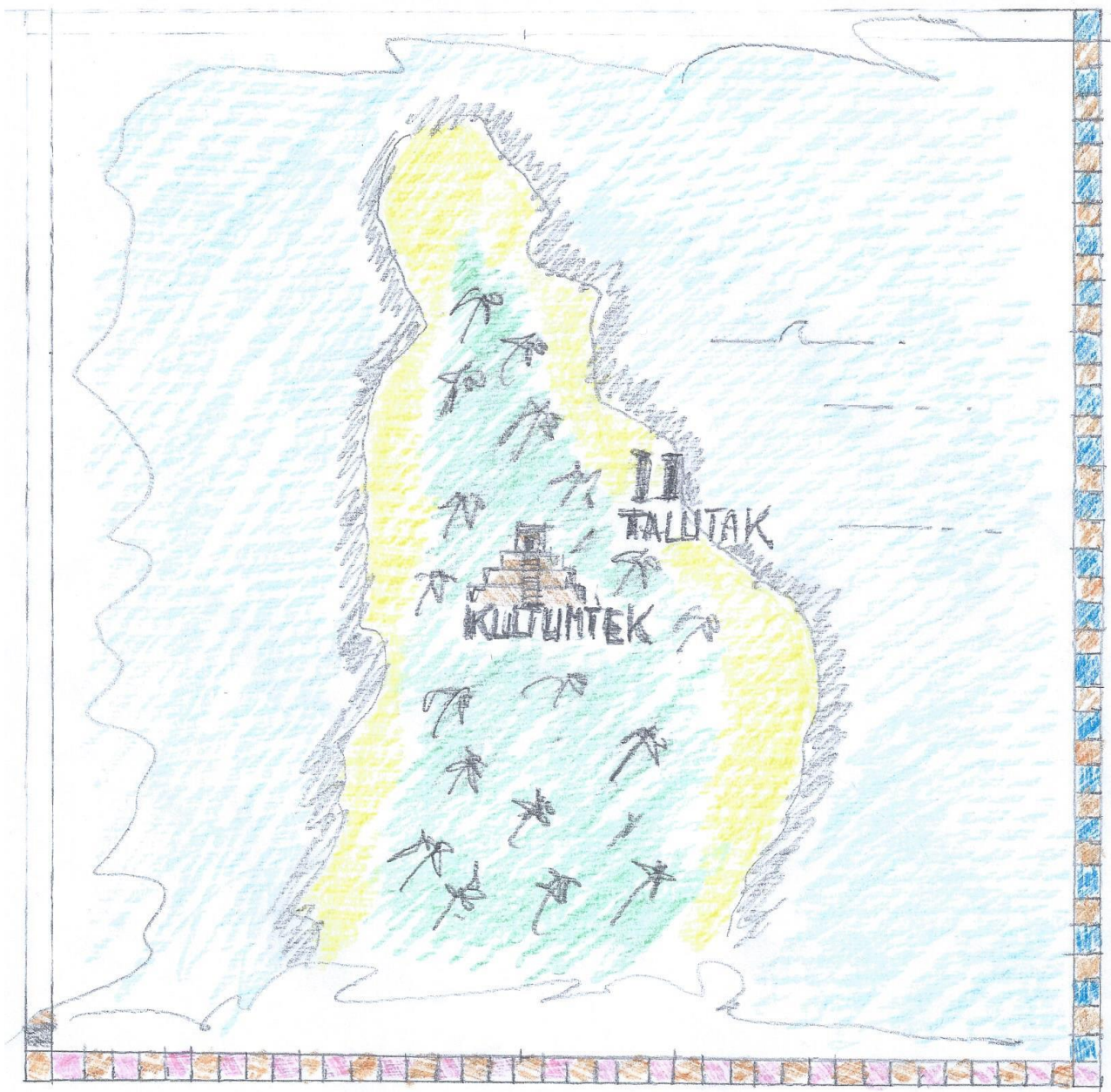
KULTUMTEK

La préparation de l'expédition et le voyage pour gagner la jungle d'Amédio sont à adapter en fonction de la campagne et la localisation des PJ(s). Pour ma part, les PJ(s) sont partis de la cité de Hautepourpre (Elredd) de la Côte Sauvage. Sur le navire la Ribaude Hardie, ils ont traversé la Baie des Moutons puis la Mer d'Azur. Et leur voyage fut ponctué de péripéties : pirates du Pomarj, tempête, créature(s) marine(s)...

Pour les vitesses de voyage sur mer, se référer au GM.

Quelques recommandations :

- Vérifier que les PJ(s) ont tous des armures magiques sinon il faudra privilégier les armures légères afin de pouvoir progresser dans la jungle.
- Un paladin devrait renoncer à embarquer sa monture (inutilisable dans la jungle) ; il pourra la laisser aux écuries du temple de sa divinité. Sinon prévoir du grain pour le voyage.
- Le(s) clerc(s) devrait se doter d'un parchemin de sort de guérison (coût ≈ 5000 po, clerc niv 12).





LA JUNGLE D'AMÉDIO ET TALUTAK

GÉOGRAPHIE :

Le relief d'Amédio est plat. Le climat est tropical. Il fait chaud et humide. Il pleut généralement une à deux fois par jour pendant quelques minutes, une pluie lourde qui s'abat brusquement. En dehors de la côte, la contrée est recouverte d'une jungle dense dont les arbres s'élançant sur plusieurs dizaines de mètres de hauteur. En haut des grands arbres, la vue est dégagée : il n'y a rien d'autres que la jungle à perte de vue, et la mer à l'est.

La faune et la flore sont très variées, aux couleurs chatoyantes, mais bien souvent hostiles.

MALADIES TROPICALES :

En Amédio les chances de contracter une maladie ou un parasite sont importantes pour les étrangers (cf. p.9-10 GM). **Sur la côte, faire deux tirages par mois** par PJ : un pour la maladie et un pour l'infection parasitaire. **Dans la jungle, ce tirage doit être réalisé chaque semaine.** De plus, il sera réalisé en cas de contact avec un porteur de germe : créature, insecte, nourriture (*). Les effets se feront sentir en quelques heures, 24 h tout au plus (faire un tirage de 2d12).

(*) : pour la nourriture, le tirage devra être fait à chaque fois que les PJ mangeront un repas « local » afin de vérifier qu'ils ne contractent pas une maladie gastro-intestinale ou une infection de l'estomac ou des intestins. Non applicable si l'eau et les aliments sont purifiés.

En cas de contraction d'une maladie chronique, en plus des conséquences de la gravité, le malade perdra 1 point dans chaque caractéristique à chaque attaque jusqu'à complète guérison (ou la mort si une caractéristique est réduite à 0). Considérer 1 attaque par jour en faisant à chaque fois un nouveau tirage de probabilité de contraction de maladie et en multipliant la probabilité par le nombre d'attaque(s) précédente(s) ayant déjà affaibli(s) le malade. Les points ne pourront être récupérés qu'au rythme d'1d3 par jour après guérison de la maladie.

LE ROYAUME DES MALAKS :

Quotzadace, la reine du peuple élu, les **Malaks**, règne sur le **royaume du soleil, du ciel et de la mer** : ce territoire situé sur la côte nord-est d'Amédio, est constitué d'une étroite bande de terre centrée sur **Talutak** et qui s'étire sur près de deux cent kilomètres du nord au sud, délimité par la mer d'Azur à l'ouest et la jungle à l'est. En opposition au royaume du soleil, du ciel et de la mer, la jungle représente le royaume des ténèbres, un monde intermédiaire, dont les racines plongent dans les profondeurs de la terre. La jungle est un monde hostile, dangereux mais fertile, dont le peuple Malak extrait une grande partie de ses richesses : bois rares, épices, ivoire, nourriture, jade, esclaves...

Les Malaks ont asservi les tribus qui vivent plus au nord mais leur influence s'estompe progressivement plus on remonte vers la pointe septentrionale d'Amédio et le golfe de la Baie de Jeckla. Vers le sud, une bande marécageuse appelée la « Lagune aux esprits » constitue avec la jungle à l'est les frontières terrestres du royaume. Les Malaks n'ont jamais réussi ni cherché à étendre leur domination sur le peuple invisible de la fange et les terres méridionales qui s'étendent au-delà.

Les activités principales des Malaks sont consacrées à l'agriculture, l'extraction du sel, la pêche et l'artisanat. La terre est cultivée principalement autour et au sud de Talutak où l'espace est plus dégagé (maïs, haricots, courges, piments). Et l'anse de la cité sert d'abris aux frêles embarcations des pêcheurs.

Les ressources sont complétées par le commerce avec les tribus voisines et les navires étrangers, dont la reine s'est octroyé le monopole exclusif. Sur la côte nord-est d'Amédio dominée par les Malaks, tous les flux de marchandises transitent par Talutak.

KULTUMTEK

Ainsi Talutak est le centre névralgique et l'unique cité du royaume des Malaks. Alors que les autres agglomérations sont de modestes villages de huttes éparpillés le long de la côte ou concentrés autour de la capitale, Talutak dresse ces anciens monuments de pierre massive face à la jungle et la mer.

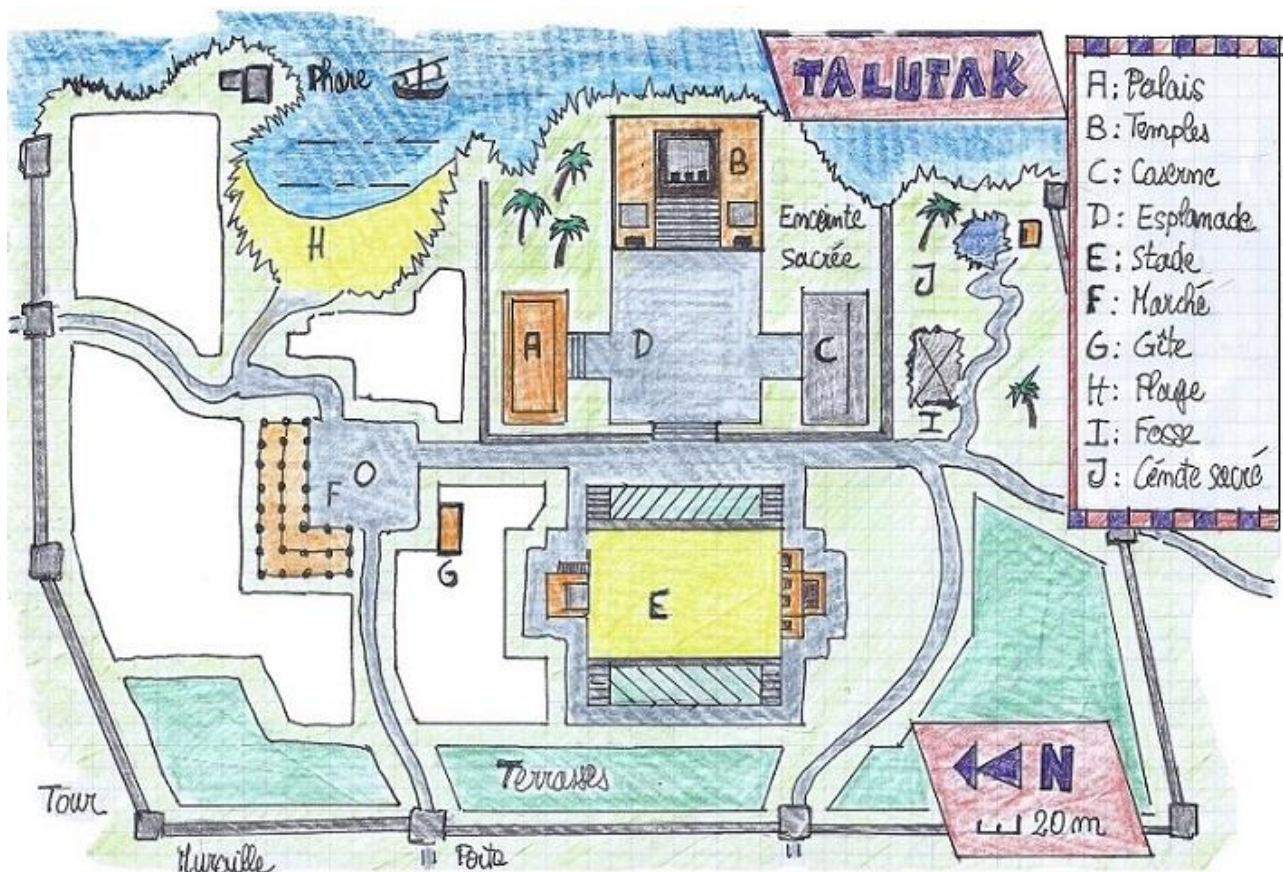
TALUTAK



La cité est protégée par un long mur d'enceinte réhaussé de tours côté terre. Plusieurs portes permettent d'y accéder, au nord, à l'ouest et au sud. A l'est la falaise et les rochers forment une barrière naturelle, sauf au niveau de la crique constituée d'une plage et dont l'anse permet le mouillage des embarcations des pêcheurs dont bon nombre ont été tirées sur le sable. En haut de la falaise une tour domine la baie, qui fait office de phare et de vigie pour observer la mer.

Les quartiers d'habitations sont situés dans la partie nord de la cité. Ils sont étendus autour de la place du marché, délimités au sud par le stade et l'enceinte sacrée, à l'est par les falaises et la plage, au nord par la muraille, et à l'ouest par les hauteurs qui dominent la ville et qui sont aménagées en cultures en terrasse. La partie centrale de la cité est occupée par les monuments : l'enceinte sacrée à l'est délimitant la grande esplanade, les principaux temples, le palais royal, la caserne et les jardins, tandis qu'à l'ouest se dresse l'imposant stade. La partie sud-ouest est dédiée aux cultures et aux vergers. A l'extrémité de la partie sud-est en haut de la falaise se trouve le gouffre du cénote sacré. Plus bas, une large fosse sert d'enclos pour les nombreux prisonniers.

Seuls les principaux édifices sont bâtis en pierre. Ils sont manifestement anciens. A l'inverse, les habitations sont simples, rectangulaires aux coins arrondis, et constituées de matériaux périssables : des poteaux en bois enfoncés dans une plate-forme. Les murs sont faits de rameaux tressés ou encore de treillis enduit d'argile et de crépi. Le toit est en feuilles de palme ou en chaume.



L'acropole (D), appelée l'enceinte sacrée, est la partie la plus imposante de la cité. Elle est bâtie sur la partie la plus élevée, et est ceinturée par un mur de deux mètres de hauteur en grosses pierres taillées qui fait office de soubassement à la plateforme. Les pierres sont gravées de scènes de la vie quotidienne des Malaks, sauf au niveau des marches qui permettent d'accéder à l'esplanade. Le long de cette dernière, soit vingt mètres de part et d'autres des marches, les scènes de genre ont été effacées et remplacées par des rangées sordides de crânes humains superposés sur toute la hauteur du mur.



L'esplanade est plate, et forme un rectangle de 70 m x 80 m. Elle est constituée de large dalles de pierre. Elle est encadré par le **palais royal (A)** au nord, **la caserne (C)** au sud, mais surtout elle est dominée par la pyramide et l'escalier monumental qui mène **au temple de Quetzalcoatl (B)**, le dieu serpent à plumes (aussi nommé Kukulcan). Celui-ci est encadré par deux temples plus petits, dédiés respectivement à la déesse Lune et au dieu Soleil. De l'herbe et des arbres entourent l'esplanade et les bâtiments, où nichent de nombreux oiseaux exotiques. Il est agréable de s'y promener.

Palais Royal (A) : le rez-de-chaussée est accessible par une volée de marches. Sa partie centrale est ouverte sur l'extérieur côté esplanade. Entre deux colonnes est installée le fauteuil royal en pierre, sur lequel s'installe la reine pour accorder audience, entourée de ses suivants et serviteurs. Deux jaguars se tiennent en permanence à ses côtés, assis de part et d'autre du trône.

Stade (E) et temple du dieu Jaguar : Le grand stade est imposant : le terrain fait 90 m sur 60 m, recouvert de terre battue. Deux hauts talus de terre supportent les murs est et ouest en pierre. Aux extrémités de larges escaliers permettent aux Malaks d'accéder au sommet des talus jusqu'au faite des murs qui fait office de gradins. L'entrée dans l'arène s'effectue au nord, à côté de la tribune royale, un haut bâtiment de pierre auquel on accède à la terrasse supérieure par un escalier. Au sud se dresse le temple des guerriers Malaks, dédié au dieu Jaguar. Une grande trappe dans le sol du terrain devant le temple permet d'accéder aux sous-sols dans lesquels sont enfermés d'étranges créatures...

Place et halle du marché (F) : c'est le centre commercial de la cité. La halle d'une longueur considérable est en forme de L et encadre la partie nord et la moitié ouest de la place : c'est un édifice ouvert matérialisé par trois rangées de larges colonnes circulaires hautes de quatre mètres et supportant un plancher et une impressionnante toiture en bois recouverte de chaume. Les étals des commerçants sont aménagés au rez-de-chaussée, l'étage sert au stockage et aux réserves. La moitié de la halle est consacrée à l'alimentaire (poissons, viandes, légumes, piments, fruits, maïs, sel...) et aux animaux vivants (dindons, oiseaux dont aras, phacochères...), l'autre moitié à l'artisanat (tissus, peaux et cuirs, plumes, poterie, outillage, orfèvrerie, pierres, jade , obsidienne...). L'agitation ici est permanente, le marché fonctionne jours et nuits. Il n'y a pas de monnaie officielle. Tous les échanges se font en troc.

La place est recouverte de terre battue. Au centre un puits circulaire permet d'extraire l'eau d'un cénote souterrain. En permanence des habitants viennent y remplir des cruches et autres récipients.

Gîte (G) : Cette demeure traditionnelle de vingt mètres de long est destinée aux visiteurs étrangers. Elle est constituée d'une pièce unique au sol recouvert de palmes. Tout visiteur sera fermement prié d'y installer ses quartiers. Il ne sera pas toléré d'être logé ailleurs dans la cité.

Plage et anse (H) : Ici les petites embarcations des pêcheurs sont à l'abris de la houle. Elles sont pour la plupart tirées sur la plage. Les navires des étrangers peuvent jeter l'ancre non loin de la falaise sur laquelle se dresse la tour en haut de laquelle brûle la nuit le feu faisant office de phare. La plage est recouverte de sable. Entre les rochers, une voie dégagée monte au milieu des quartiers d'habitations de la cité vers la place du marché.



Fosse aux esclaves (I) : Dans cette large fosse de 20x30 m et profonde de 6 m, creusée dans la terre, sont entassés les captifs des Malaks, principalement des Nadaliens capturés dans la jungle. Ils sont destinés aux innombrables sacrifices agrémentant les rites et cérémonies ponctuant la vie de la cité.

Gouffre sacré et temple (J) : Le chemin sinueux grimpe jusqu'en haut de la falaise, au milieu des palmiers. Avant cette dernière se trouve un gouffre de pierre d'environ 20 mètres de diamètre aux parois abruptes et

irrégulières, à côté duquel est bâti un petit temple en pierre. Le gouffre est rempli d'une eau verte, dont le niveau monte rarement à moins de 20 m par rapport au niveau du sol. Les Malaks ont l'habitude d'y jeter des objets précieux ou des êtres humains (bien souvent des captifs nadaliens) en sacrifice à leurs dieux. Les malheureux meurent noyés ou d'épuisement. Leurs corps boursoufflés émergent par intermittence de l'eau verdâtre.

SOCIÉTÉ MALAK :

Les Malaks parle une langue dérivée du Sulois ancien. Seuls quelques prêtres et hauts dignitaires connaissent quelques bribes du langage commun.

Le peuple Malak est divisé en quatre castes : **les besogneux, les guerriers jaguars, les prêtres Poptèques et les nobles.**

En bas de l'échelle, les **besogneux** constituent la majeure partie de la population : c'est la classe laborieuse de la civilisation Malak : pêcheurs, paysans, artisans, marchands, ... Ils sont généralement revêtus d'un simple pagne de tissu blanc en coton. Les femmes portent des chemises larges et des jupes longues en coton, et ont sur les épaules des écharpes colorées .

Ensuite viennent les **jaguars** qui représentent la caste guerrière. Ce sont les braves du royaume. Leur emblème et animal sacré est le jaguar. Les plus valeureux sont littéralement des hommes jaguars (en fait des jaguars-garous). Les guerriers jaguars portent au-dessus du pagne un justaucorps en peau de jaguar, et les plus méritants ont aussi des sandales. Leurs boucliers ronds en bois sont ornés d'une frange de plumes en partie basse et décorés de motifs héraldiques. Ils portent des casques en bois recouvert d'une tête de jaguar. Ils sont armés d'épée en bois incrustées sur la tranche de lames d'obsidiennes très coupantes mais fragiles, de lances à pointe d'obsidienne, d'arc et de flèches à pointe d'obsidienne avec carquois. Certains ont des massues à tête sphérique.

Puis dominant les **prêtres Poptèques** qui sont les personnages les plus influents et les plus puissants du royaume, après la reine. Les Malaks sont polythéistes. La religion omniprésente s'abreuve du sacrifice de nombreuses victimes. Les prêtres sont les maîtres d'orchestre du calendrier solaire, des augures et des cérémonies qui rythment la vie de la population. En tant que représentants des dieux, les prêtres Poptèques sont craints et vénérés par l'ensemble de la population. Certains des prêtres les plus influents de Kukulcan le serpent à plumes sont des serpents garous (serpent constrictor). Les prêtres portent un bonnet en coton, teint en noir, parfois de forme conique et une cape ornée de plumes. Les prêtres les plus importants arborent des plumails à plumes de perroquet brillantes et portent des sandales.

Enfin les **nobles** constituent l'élite des Malaks. Certains sont guerriers, d'autres prêtres, la plupart appartiennent à la cour de la reine. Ils sont revêtus de nombreuses tenues et broderies, avec des pierres (turquoise, jade, or) et des plumes. Ils ont de grandes ceintures, coiffures, sandales et arborent tout type de bijoux : bracelets, colliers, boucles d'oreilles. Ils portent de nombreuses parures sur la tête, afin de colorer leurs cheveux : foulards, diadèmes, chapeaux, bonnets coniques, etc.

Les hauts dignitaires Malaks ont le crâne allongé, se rétrécissant vers le haut. Certains ont des pierres précieuses incrustées dans les dents. La reine cumule tous ces atours.

Quotzadace (Al : N, Clerc niv 16) dite la reine aux jaguars, son altesse du royaume du soleil, du ciel et de la mer, mère du peuple élu, est une femme au visage lisse d'un âge indéterminé. On dit qu'elle a déjà contemplé plus d'une centaine de printemps. Son crâne allongé est coiffé d'une tiare cylindrique parée de morceaux de jade. Elle porte une tunique rouge brodée de motifs géométriques en fil d'or. Son corps et son visage sont intégralement recouverts de peintures vertes et blanches. Ses dents sont incrustées de pierres précieuses, les lobes de ses oreilles sont agrandies par des disques d'or, elle porte des bracelets de jade aux bras et aux chevilles, ainsi qu'un collier de morceaux de jade retenant un pendentif en or représentant un aigle, symbole de la sagesse et de la protection de la communauté.

A noter : Les Malaks n'ont pas l'habitude des chevaux. Ils seront très impressionnés et effrayés par ces animaux.

L'ARRIVÉE À TALUTAK

Tout visiteur ne provenant pas du royaume doit présenter ses hommages à la reine et lui expliciter ses intentions. **Il est de bon ton d'apporter des présents si l'on ne veut pas finir dans la fosse aux esclaves.** Les commerçants devront lui offrir leurs meilleures pièces avant de pouvoir faire du troc avec ses représentants. De toute façon Quotzadace veille au grain et supervise toutes les transactions. Bien que pour le protocole la souveraine fasse appel à son grand prêtre pour traduire les propos des étrangers, celle-ci comprend parfaitement le commun, bien mieux que le Poptèque.

Dès leur entrée dans la cité, les étrangers sont accueillis par une escouade de guerriers qui vont les conduire jusqu'à la **place du marché (F)** envahie par la populace. Les habitants les observeront avec attention, méfiance ou curiosité. De la place ils seront introduits dans le **gîte (G)** où ils pourront déposer leurs bagages et s'abreuver. Puis ils seront menés jusqu'au promontoire de l'enceinte sacré : ils seront éblouis par l'esplanade illuminée par le soleil et la pyramide de Kukulcan et conduits devant la façade du palais royal où la reine dans son immense bonté leur accordera audience, assise et droite sur son fauteuil en pierre sans dossier, encadrée par ses deux jaguars, entourée par sa cour, ses suivants, et par le grand-prêtre Poptèque au plumail chatoyant et au bâton sculpté en forme de serpent à plumes. C'est ce dernier qui servira d'interprète entre la reine et les PJ.

Après les présentations et la remise des présents d'usage, les PJ(s) devraient dévoiler tout ou partie de leurs intentions à la reine : pénétrer dans la jungle à la recherche de la pyramide de Kultumtek. Ce qui surprendra la cour pour les raisons suivantes :

- 1 Tous les étrangers qui s'aventurent jusque Talutak ne viennent que pour commercer.
- 2 Pour les Malaks, la jungle est sacrée et dangereuse : elle représente le royaume des ténèbres, et fait le lien entre les profondeurs de la terre et le royaume des Malaks. Seuls les braves ou les sacrifiés peuvent s'y aventurer.
- 3 Kultumtek la pyramide est dite maudite.

D'abord réticente, la reine trouvera vite un intérêt à l'expédition des PJ(s) : se débarrasser des Poptèques dissidents qui se sont réfugiés dans la jungle et dont on dit qu'ils opèrent à partir de la pyramide maudite. Cependant, elle n'en montrera rien.

Afin d'étudier le bien-fondé de la demande des étrangers, les prêtres Poptèques procéderont aux augures : la reine esquissera un geste à l'adresse de son grand-prêtre, qui inclinera du chef et lèvera vers le ciel son bâton en forme de serpent ailé. Alors un gong en provenance du sommet du temple de Kukulcan retentira et bientôt 6 prêtres coiffés de plumails colorés en sortiront et descendront l'escalier monumental suivi par deux colonnes d'adeptes revêtus d'un bonnet à plume, dont plusieurs portent à l'aide d'une robuste civière un étrange siège en pierre (un « Chac Mool ») à la forme d'un homme couché, s'appuyant sur ses coudes, les jambes repliées et la tête tournée à 90 degrés vers le côté. Il tient un plateau sur le ventre, lui-aussi en pierre. Les prêtres se positionneront au centre de l'esplanade, et le siège y sera déposé, la tête tournée vers le palais royal. Bientôt des guerriers jaguars pénétreront par l'ouest sur l'esplanade en encadrant des sauvages Nadaliens encordés par le cou en file indienne : il y en aura autant que d'aventuriers. Au son des tambours, les prisonniers seront positionnés l'un après l'autre sur le siège en pierre pour y être sacrifié. A chaque fois on demandera à l'un des aventuriers de s'approcher, tandis que le sacrifié sera maintenu par cinq des six prêtres à plumails par la tête, les bras et les jambes, puis le sixième Poptèque s'avancera face au palais et après avoir brandi son couteau sacrificiel en direction du soleil, viendra ouvrir l'abdomen de la victime en dessous de la cage thoracique, puis plongera son bras dans le corps de la victime pour en arracher le cœur qu'il lèvera ruisselant de sang pour en examiner la texture : le joueur concerné devra jeter un dé de 6 ; le MJ fera de même de son côté. En cas de résultats de même parité, l'augure sera jugé favorable et le prêtre déposera le cœur dans le plateau du siège, en cas de résultats de parités différentes, alors le prêtre crachera au sol et jettera le cœur derrière lui avec mépris.

A noter que les prêtres ne voient pas d'un œil favorable l'arrivée des étrangers : il y aura donc a minima un ou plusieurs résultats divergents de sorte que les PJ soient obligés d'accomplir l'épreuve de force. A contrario, toute créature de petite taille (nain ou petite-gens) recevra un résultat favorable : par présomption les prêtres la jugeront faible et donc peu apte à surmonter l'épreuve...

Les sacrifices seront suivis d'un conciliabule entre les six prêtres et le grand-prêtre. Pendant ce temps les corps entassés au pied du siège seront découpés en morceaux par des besogneux Malaks et évacués de l'esplanade. Puis le siège sera ramené dans le temple par les adeptes à bonnet et les dalles nettoyées par d'autres besogneux. Le grand prêtre reviendra auprès de la reine avec laquelle il s'entretiendra à voix basses. Ensuite celle-ci se tournera vers les aventuriers qui auront patientés en plein soleil pendant de longues minutes... « Les présages ne sont pas favorables. Les dieux doutent de votre capacité à mener à bien cette expédition. ». Puis après un longue pause, Quotzadace énoncera en Malak, ce que le Poptèque traduira : « Seuls les braves guerriers jaguars pénètrent dans la jungle. Pour entrer dans la jungle, vous devez vous-aussi prouver votre valeur. Si vous surmontez l'épreuve, alors nous examinerons plus attentivement votre requête. Si vous échouez, et bien... » Elle tournera son visage vers le temple à l'escalier monumental. « L'incommensurable Kukulcan vous regarde et attend. »

L'ÉPREUVE DE FORCE

Les PJ seront menés à l'intérieur du stade, escortés par les guerriers jaguars et les prêtres, sous l'œil de la population qui gagnera en masse les hauteurs pour assister au spectacle. La reine et sa cour prendront place dans la tribune côté nord.

Le grand prêtre Poptèque désignera à l'aide de son bâton serpent les PJ dont les augures auront été défavorables (ceux pour lesquels le cœur du sacrifié aura été jeté par terre) : « Les dieux ne vous ont pas accordé l'honneur de prouver votre valeur. Priez vos dieux et contemplez les braves mourir. » Sur ces mots ils devront s'écarter des autres, et seront menés sous bonne escorte jusqu'au temple du dieu jaguar dont le niveau supérieur présente une vue dégagée sur le stade, à l'opposé de la tribune royale.

Le grand prêtre demandera alors aux PJ restant de ne conserver chacun qu'une seule et unique arme de mêlée pour affronter le mangeur d'hommes à deux têtes. Ils n'auront pas droit aux armes de jet. Et ils devront se débarrasser de tout équipement (sacs, sacoches, sacs-à-dos et autres) à l'exception de leurs vêtements et armures. De plus il leur sera aussi remis un couteau d'obsidienne (Dg : 1-2, très cassant : se brise sur un résultat de 1 ou 2, pas de JP).

Et le grand-prêtre d'ajouter : « Si vous échouez, votre sacrifice ne sera pas vain : vous gagnerez votre place auprès des dieux. Les sans valeurs (il désignera ceux qui ont rejoint le temple aux jaguars) pourront repartir de Talutak sans gloire. ». Sur ces mots le prêtre et les gardes évacueront le terrain dont la grande et massive double porte en rondins de bois sera refermée.

De l'autre côté du stade, une large trappe située devant le temple aux jaguars sera ouverte à l'aide de longues gaffes manipulées par des besogneux, découvrant une rampe d'accès s'enfonçant sous l'édifice. Il en émergera une énorme créature humanoïde qui pénétrera dans le stade sous les acclamations du peuple Malak.



Ettin : CA : 3, DP : 36 m, DV : 10, PV : 70, AT : 2, DG : 2-16/3-18, DS : surpris sur 1, IN : faible, AL : CM, T : G (4,5 m de haut), XP : 2930. Contrairement à ces homologues du continent, l'ettin ne sera pas incommodé par la lumière.

Un ettin attaque à l'aide de ses deux bras, chacune de ses têtes dirigeant le bras qui lui correspond. Les coups du bras gauche infligent 2-16 points de dégâts, ceux du bras droit 3-18. Il y a de grandes chances pour que l'une des têtes de l'ettin soit toujours en éveil, aussi ce monstre est-il difficile à surprendre. L'apparence des ettins dénonce à l'évidence une parenté avec les orques. Leurs vêtements faits de peaux de bêtes sont généralement sales et mangés aux mites. Les ettins utilisent des gourdins hérissés de piquants et armes similaires.

Si le rapport de force est largement en défaveur de l'ettin, les difficultés suivantes pourront être prises en compte afin de pimenter la rencontre :

- L'ettin dégage une odeur nauséabonde très inconfortable, ce qui indisposera ses adversaires (JP poison ou -2 au toucher).
- L'ettin est insensible à la magie.
- L'ettin est accompagné d'un familier : un tigre à dents de sabre.

Tigre à dents de sabre : CA : 6, DP : 36 m, DV : 7+2, PV : 40, AT : 3 (+2 au toucher), DG : 2-5/2-5/2-12, AS : Pattes arrière pour 2-8/2-8, DS : surpris sur 1, IN : Animal, AL : N, T : G, XP : 950.

KULTUMTEK

Lorsque les deux pattes avant d'un tigre réussissent à toucher son adversaire au cours du même round, l'animal peut effectuer deux attaques supplémentaires avec les pattes arrière, chacune causant 2-8 points de dégâts.

Tigres à dents de sabre : Ces géants sont les prédateurs les plus agressifs et les plus redoutés de l'époque du Pléistocène. On les rencontre rarement ailleurs. Ils ne vivent que dans les régions chaudes mais se conforment pour le reste aux caractéristiques des tigres normaux. Leurs crocs de 15 cm de long infligent de terribles blessures. La taille de ces dents ainsi que la puissance de leurs mâchoires donnent aux tigres à dents de sabre un bonus de +2 sur tous les jets de toucher.

Une fois l'épreuve achevée, les PJ seront raccompagnés à leurs quartiers. Il leur sera signifié que la reine les recevra le lendemain. Le soir, on leur rapportera des victuailles : un ragout épicé débordant de morceaux de viande et d'abats (c'est un honneur de manger ceux qui ont été sacrifiés), des fruits exotiques, et du lait de coco fermenté...

NOUVELLE AUDIENCE :

Elle aura lieu le lendemain matin de l'épreuve, sur l'esplanade de l'enceinte sacrée où les PJ(s) seront à nouveau conduits devant le palais ouvert et la reine assise encadrée par ses félins et la cour. Quotzadace prendra la parole pour énoncer sa décision en Malak et le grand prêtre Poptèque au bâton serpent traduira : « Même si certains d'entre vous n'ont pas été jugés dignes, vous avez prouvé votre valeur dans le stade devant le peuple, la reine et les dieux. Moi Quotzadace, reine du peuple élu, souveraine du royaume du soleil, du ciel et de la mer, j'accepte que vous pénétriez dans la jungle sacrée à la recherche des ruines de Kultumtek... Mais à une condition : vous devrez en extirper la souillure, et massacrer la bande de prêtres renégats qui s'y est réfugiée. Si vous triomphez des acolytes de Mictlantecuhtli le dieu de la mort et si vous survivez à la fourberie de Tezcatlipoca le miroir fumant, ne revenez de la porte du monde souterrain à Talutak que si vous avez les bras chargés des dépouilles des renégats. »

Et le grand prêtre de poursuivre : « La reine dans son immense bonté vous accorde un guide et une escorte afin de pouvoir rejoindre Kultumtek. Sans cette aide inestimable, vous les étrangers n'aurez que peu de chance d'espérer rejoindre la pyramide au travers de la jungle, le royaume des ténèbres. Louons la grande reine de Talutak pour ses bienfaits ». Et tout le monde de s'agenouiller. Ainsi s'achèvera la seconde audience et les PJ(s) seront ramenés à leurs quartiers, où ils seront rejoints l'après-midi par ladite escorte.

Escorte Malak : elle est dirigée par un guerrier jaguar nommé Griffes Agile, et composée d'un pisteur sang-mêlé Malak-Nadaliens nommé Kobao, et de deux à quatre porteurs Nadaliens serviteurs et esclaves de Kobao. Voir les descriptions en annexe.

Ce que pourront apprendre les aventuriers sur Kultumtek :

- Autrefois le temple était un haut lieu de culte du serpent à plumes. Mais la légende raconte que Mictlantecuhtli le dieu de la mort s'est emparé du temple grâce à l'aide et la fourberie de Tezcatlipoca le miroir fumant (qui prend souvent la forme d'un jaguar pour dévorer ses victimes), en chassant ou corrompant les prêtres de Kukulcan. Depuis, le site a été abandonné par les ancêtres des Malaks qui se sont repliés vers la côte. La jungle a progressivement envahi les lieux, provoquant la ruine. Pour les prêtres Poptèques, l'engeance maligne du monde souterrain se répand dans la jungle à cause de la souillure de Kultumtek.
- On dit aussi que Kultumtek est une porte vers le royaume souterrain, car la légende raconte qu'en dessous de la pyramide se trouverait un cénote sacré plongeant dans les entrailles de la terre.
- Il faut marcher plusieurs jours au travers de la jungle pour espérer atteindre les ruines, mais seuls quelques-uns des guerriers-jaguars et des prêtres Poptèques en connaissent le trajet.
- En revanche, les Malaks ne sauront pas expliquer pourquoi Kultumtek désigne plusieurs pyramides (« les pyramides du serpent ») alors que pour tous il n'y a qu'un seul édifice.

Wikipedia : Mictlantecuhtli est le dieu de la mort. Son nom signifie « seigneur du Mictlan », le domaine de la mort, le lieu le plus bas de l'inframonde. Sa représentation typique est un squelette couvert de taches jaunes et rouges représentant des restes de chair. Bien que sa tête soit un crâne, il a une langue, des gencives et des yeux. Sa gueule est toujours béante, prête à avaler les étoiles qui se couchent pendant la journée, et les hommes qui viennent à mourir. Il a également des oreilles, ornées de pendants en restes humains (des mains ou des os). Il est souvent dépeint avec un grand plumail et des sandales, signes de son rang de seigneur des enfers.



Tezcatlipoca est associé à de nombreux concepts : la nuit, la discorde, la guerre, la chasse, la royauté, le temps, la providence, les sorciers et la mémoire.

Obscur comme la nuit, Tezcatlipoca a le corps entièrement couvert de noir, exception faite des rayures jaunes de son visage qui l'associent au jaguar, son nahual. Son attribut est le miroir d'obsidienne, objet divinatoire lui permettant de lire l'avenir et le cœur des hommes, qu'il porte soit autour du cou, soit à sa cheville. Celle-ci est souvent figurée estropiée ou terminée par un serpent, évocation de son combat avec le monstre Cipactli, du corps duquel les dieux créèrent le monde. L'autre pied porte souvent un sabot, signe de son agilité.

Ce que pourront apprendre les aventuriers sur la jungle :

- Pour les Malaks, la jungle est sacrée : seuls les braves ou les sacrifiés peuvent s'y aventurer.
- La jungle représente le royaume des ténèbres, monde hostile et intermédiaire entre les profondeurs et le monde du soleil, du ciel et de la mer.
- Les cannibales Nadaliens vivent dans la jungle. Ces sauvages vénèrent le dieu crocodile et le dieu Gorille.

Pour le MJ : Les expéditions Malaks dans la jungle sont l'apanage de la caste des guerriers. Elles se déroulent sur deux à trois jours, et démarrent le plus souvent le jour précédent la pleine lune. A la tombée de la nuit la jungle frémissante devient étrangement silencieuse, tous les animaux se taisent et se tapissent, effrayés. Car la nuit, lorsque la lune est pleine et apparaît au-dessus de la canopée, les lycanthropes se transforment en jaguars et la jungle retentit du rugissement des félins avides de chair fraîche. Une fois repus, les guerriers traquent les Nadaliens pour les capturer. Ceux-ci sont ensuite acheminés à Talutak où ils sont vendus comme esclave ou sacrifiés à leurs divinités.

CÉRÉMONIE DU DÉPART :

Le matin suivant, alors que le soleil s'élève à l'est au-dessus de la Mer d'Azur, les membres de l'expédition seront conduits en haut de la falaise sous les cris et hurlements d'hystérie d'une foule en liesse, jusqu'au gouffre du cénote sacré, pour assister à un nouveau rituel. Devant le temple consacré, ils assisteront au sacrifice d'une dizaine de nadaliens (autant que de PJ(s) et leur escorte). La reine ne sera pas présente. C'est le grand prêtre Poptèque au bâton serpent qui présidera la cérémonie : après une prière adressée au dieu soleil, les victimes seront jetées les unes après les autres dans l'eau verte du gouffre. Suite à quoi l'expédition quittera la cité par la première des portes ouest, direction la plaine et la jungle.



L'EXPÉDITION :



Distance Talutak – Kultumtek : 30 km de plaine puis 40 km de jungle à parcourir au plus court direction sud-ouest entre Talutak et Kultumtek.

Compter **1 à 2 jours de voyage en plaine** et de **3 à 10 jours dans la jungle** sans se perdre en fonction de la charge des PJ.

Déplacements : 1 hexagone = 10 lieues = 48 km

LA PLAINE :

La plaine du littoral est couverte d'herbes hautes (1 à 2 mètres ou plus), de broussailles, de fougères et d'arbres épars. Elle présente des affleurements occasionnels de roche, des petits bassins, et des zones plus denses de mangroves. Autour de Talutak la plaine est couverte de terres agricoles et de petits villages de huttes de Malaks, entrecoupées de bosquets de mangroves. La progression est rapide grâce aux pistes. Progressivement le paysage devient plus épars et sauvage. Au bout d'une quinzaine de kilomètres, la mangrove devient prédominante, et la progression est plus lente. Le bivouac à l'issue de la première journée sera dressé en dehors des zones d'habitations, déjà trop éloignées. Mais il ne devrait pas y avoir de mauvaise rencontre dans la plaine (à l'aller du moins).

Vitesse de déplacement à pieds en plaine : terrain normal (difficile pour les zones de mangroves) :

- 16 km/j (8 km/j) : charge lourde \approx encombrement très lourd à 6''
- 32 km/j (16 km/j) : charge moyenne \approx encombrement lourd à 9''
- 48 km/j (32 km/j) : charge légère \approx encombrement faible à 12''
- 60 km/j (48 km/j) : vitesse de déplacement de 15''

Pour mémoire :

- 12'' : Equipement normal/encombrement faible \leq 18 kg \approx 360 po
- 9'' : Equipement lourd \leq 35 kg \approx 700 po
- 6'' : Equipement très lourd \leq 50 kg \approx 1000 po
- 3-4'' : Excessivement lourd $>$ 50 kg \approx 1000 po

LA JUNGLE :

Près de la côte la jungle est constituée de nombreuses zones de mangroves, où de grands palétuviers se développent sur des réseaux d'innombrables racines baignant dans l'eau stagnante. Puis au fur et à mesure que l'on s'enfonce sous la canopée et que l'on s'éloigne à l'intérieur des terres, les palétuviers cèdent la place à des arbres encore plus hauts : palmiers, cycadales (plantes d'assez grande taille à l'aspect voisin de celui des palmiers), banyans géants, et partout de grandes fougères, des mousses et des lianes. Là où l'eau s'accumule, des massifs de joncs et de roseaux s'épanouissent. Parfois, l'eau peu profonde se transforme en mares. La faune est très variée : de nombreux petits lézards, serpents et oiseaux, toutes sortes d'insectes volants et rampants. Au niveau des zones d'eau d'innombrables insectes, des minuscules moucherons aux libellules monstrueuses, grouillent au-dessus de la surface de cette fange, alors qu'une foule d'insectes aquatiques, de sangsues, de batraciens et de poissons étranges pullulent sous la surface de l'eau...

La progression dans la jungle est difficile en raison de la végétation exubérante. Les pistes antiques ont depuis longtemps disparues sous la canopée. Et les chemins empruntés par les indigènes sont invisibles aux étrangers. Il est nécessaire de se dégager un chemin à la machette afin de pouvoir avancer. La vitesse de déplacement est réduite au quart de la normale.

Vitesse de déplacement à pieds dans la jungle (terrain très difficile) :

- 4 km/j (charge lourde \approx encombrement très lourd à 6'')
- 8 km/j (charge moyenne \approx encombrement lourd à 9'')
- 16 km/j (charge légère \approx encombrement faible à 12'')
- 20 km/j (vitesse de déplacement de 15'')

KULTUMTEK

Les PJ ayant une charge supérieure à 50 kg \approx 1000 po (déplacement 3-4'') seront dans l'incapacité de se déplacer dans la jungle.

Les montures classiques (cheval, âne..) ne permettent pas d'augmenter cette vitesse. Elles ne peuvent généralement pas être montées dans la jungle, seulement être guidées et servir à porter des charges. Mais bien souvent les animaux seront plus un fardeau pour les PJ qu'une aide à progresser. Ils seront hésitants et effrayés. L'environnement hostile devrait rapidement leur être fatal : ce seront des proies privilégiées des prédateurs.

ERRANCE :

Il est très aisé de se perdre dans la jungle si les aventuriers ne suivent pas un guide (ex : Kobao) ou un chemin identifié par des indices. **Par demi-journée, la troupe aura 7 chances sur 10 de s'égarer** (1 chance sur 2 si le groupe comporte un ranger). La troupe se rendra compte de s'être perdue lorsque le tirage n'indiquera plus d'errance. Néanmoins elle ne saura pas à partir de quand elle s'est effectivement égarée...

Jet de 6	Direction prise (lors d'un égarement par rapport à la direction à suivre...)
1	à droite devant
2	à droite derrière
3-4	en arrière
5	à gauche derrière
6	à gauche devant

PROBABILITÉS DE RENCONTRE DANS LA JUNGLE :

En base, à moduler selon l'humeur du MJ, procéder à **2 tirages par jour** : matin et après-midi. Et **1 tirage par nuit** entre le crépuscule et l'aube (sauf si le groupe se déplace la nuit : procéder alors à 2 tirages). On s'appuiera sur les probabilités de rencontres suivantes : **1/6**. Et maxi 1 rencontre/jour.

Pour les premières rencontres, il y aura 50% que celle-ci soit une rencontre spécifique, sinon utiliser la table de rencontre ci-dessous. Privilégier la mare sacrée pour que le groupe puisse acquérir la clef de la pyramide inférieure.

TABLE DE RENCONTRE (jungle uniquement) :

Tirage (1d30)	Créatures rencontrées	Fréquence	Nombre	Réf. AD&D
1-2	Araignées géantes	<i>Peu commun</i>	1-8	MMI
3	Arbres fétides et Banderlogs	<i>Rare/Très rare</i>	2-20/4-24	MMII
4	Babilleurs	<i>Très rare</i>	1-4	FF
5-6	Crapauds géants et venimeux	<i>Peu commun</i>	1-12	MMI
7-8	Crocodiles géants (*)	<i>Peu commun</i>	1 à 2-12	MMI
9	Dionées géantes	<i>Très rare</i>	1-2	MMII
10	Fourmis Géantes	<i>Rare</i>	1-100	MMI
11	Gorilles carnivores	<i>Rare</i>	2-8	MMI
12-13	Jaguars (**)	<i>Peu commun</i>	1-2	MMI
14	Kechs (embuscade)	<i>Rare</i>	2-8	MMII
15	Libellules géantes	<i>Rare</i>	1-3	MMII
16-17	Mille-pattes géant	<i>Commun</i>	2-24	MMI
18-20	Nadaliens (groupe de chasseurs)	<i>Peu commun</i>	10-120	/
21-22	Ours bruns	<i>Peu commun</i>	1-6	MMI
23	(Fanatiques) Poptèques	<i>Rare</i>	1-2/2-5	/
24-25	Serpent constricteur	<i>Peu commun</i>	1-2	MMI
26	Serpent cracheur	<i>Rare</i>	1-4	MMI
27-28	Serpent venimeux	<i>Peu commun</i>	1-6	MMI
29-30	Scorpions géants	<i>Peu commun</i>	1-4	MMI

KULTUMTEK

Distance de rencontre : 0 à 18'' = 6d4-6-surprise (uniquement si le groupe est surpris) ; cf. p. 45 GM.

(*) : Les crocodiles géants ne pourront être rencontrés qu'à proximité d'une rivière ou d'une étendue d'eau conséquente (ex : clairière aux cénotes, mares)

(**) : En présence de guerriers jaguars Malaks, les animaux jaguars marqueront un temps d'hésitation, puis feront demi-tour et s'éclipseront. Il n'y aura pas de confrontation.

Cas de la pleine lune : Les nuits de pleine lune ont lieu tous les 30 jours. Lorsque c'est le cas, les créatures de la jungle se terrent, effrayées, car la canopée devient le terrain de chasse des lycanthropes. La jungle retentit du rugissement des jaguars-garous avides de chair fraîche. Ces nuits-là, si le groupe se déplace, les probabilités de rencontre passent à 50% (3/6). Sinon elles seront de 33% (2/6).

Rencontres lors des nuits de pleine lune (jungle uniquement) / Tirage (1d8) :

1-2 : Animaux sauvages effrayés (singes, fourmiliers, ...) qui passeront sans s'arrêter.

3-4 : Bande de Nadaliens en fuite (3-30 : un tiers de guerriers, deux-tiers de femmes et de petits enfants) poursuivis par des lycanthropes (50% Poptèques fanatiques ; 50% Guerriers jaguars)

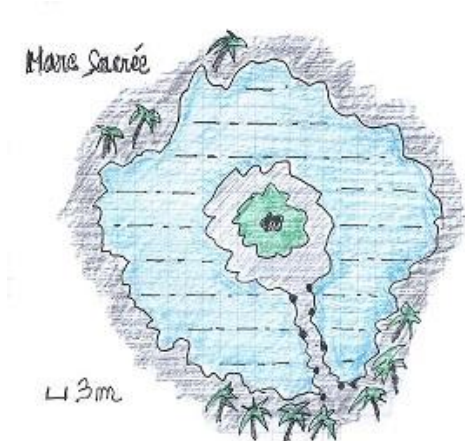
5-6 : Poptèques fanatiques en chasse (voir tableau ci-dessus)

7-8 : Bande de guerriers jaguars en chasse (2-20 Jaguars-garous). Dans ce cas de figure, faire un tirage de % afin de déterminer la part de jeunes « garous » qui ne maîtrisent pas suffisamment leur transformation. Faire ensuite un jet de réaction p. 59 GM avec un malus de -5 par jeune. En cas de résultat défavorable les garous ne pouvant se contrôler ou ne pouvant être maîtrisé par leurs aînés attaqueront les PJ, entraînant l'ensemble du groupe dans le combat. Sinon les jaguars tourneront en feulant autour des PJ avant de se retourner et de s'enfoncer dans la végétation pour poursuivre leur chasse.

Pour la description des lycanthropes, cf. temple inférieur de Kultumtek (idem pour les guerriers jaguars).

RENCONTRES SPÉCIFIQUES : 1-2 MARE SACRÉE, 3-4 RUINES DES KECHS, 5-6 NADALIENS

LA MARE SACRÉE DES NADALIENS



Les PJ découvrent une mare de près de 60 mètres de diamètre. Les berges sont envahies par les palétuviers. Les insectes et les batraciens pullulent. L'eau est verte et boueuse si bien que très rapidement il est impossible d'en deviner la profondeur. Mais surtout un îlot émerge du centre de la mare, occupé en grande partie par un énorme palétuvier dont les racines plongent dans l'eau vaseuse. Une bande de terre immergée par intermittence permet de traverser la mare pour rejoindre l'îlot. Côté mangrove, à l'entrée du passage, des pieux de 3 m de haut ont été plantés sur lesquels sont accrochés les squelettes d'êtres humains. Quelques lambeaux de chair bourdonnant de mouches et pullulant de vers garnissent encore les os des premiers corps. Les pieux jalonnent le passage jusqu'à l'îlot, plantés de chaque côté

en alternance et espacés de 3 m. De la jungle, on peut distinguer parfois des objets suspendus aux branches du palétuvier. Mais il faudra s'approcher afin de pouvoir deviner de quoi il s'agit.

La profondeur de la mare varie de quelques centimètres à proximité de la berge jusqu'à 3 mètres. Tout au fond patientent deux crocodiles géants. L'énorme palétuvier est un arbre intelligent du type Saule noir.

Traverser la bande de terre se fera à la moitié de la vitesse normale : le passage est glissant et partiellement immergé. Lorsque les premiers PJ atteindront l'îlot, ils pourront se rendre compte que les objets suspendus sont des crânes humains. Mais surtout, ils distingueront à plusieurs mètres de hauteur (4 à 6 m) positionné entre deux grosses branches du tronc principal, un visage doré, vraisemblablement un masque en or qui semble les observer.

Les PJ qui grimperont dans l'arbre pour atteindre le masque subiront les attaques spéciales de l'arbre (aura de somnolence sur 6 m puis ouverture d'un trou). Les autres plus éloignés seront attaqués par les branches s'ils tentent de secourir leurs camarades... Mais surtout, le bruit du combat décidera le couple de crocodiles

géants ayant fait de la mare leur repaire à jaillir des eaux brunes pour améliorer leur ordinaire, de préférence en attaquant les proies toujours présente sur la bande de terre reliant la jungle à l'ilot.

L'objet brillant est effectivement un masque en or massif d'artisanat Malak d'une valeur de 2000 po (poids 5 kg). A l'intérieur du tronc il y a de nombreux ossements grignotés par l'acide. Mais surtout on pourra trouver serré dans le squelette d'une main un crâne en or de la taille d'une pomme : c'est une clef qui permet d'ouvrir le passage secret qui permet d'accéder à la pyramide intérieure de Kultumtek (valeur 150 po, poids 20 po). Elle appartenait à l'un des prêtres lycanthropes renégats dont la curiosité a été fatale puisqu'il s'est retrouvé piégé dans l'arbre et digéré. Le PJ qui possèdera sur lui cet objet sera soumis aux rêves de Tlazolteotl (cf. annexes).



Palétuvier intelligent : CA : 2, DP : 0,75 m, DV : 16, PV : 90, AT : 7-12 (dans un rayon de 9 m du tronc), DG : 1-4 chacune, AS : Voir ci-dessous, DS : Voir ci-dessous, régénération 1PV/tour, IN : Très, AL : N, T : G (2,3 m de diamètre), XP : 4200. *C'est un arbre intelligent et mobile, doté de mauvaises intentions. Il ne tire qu'une partie de sa nourriture du soleil, de l'air, de l'eau et de la terre. Le monstre est carnivore et se délecte en particulier des humains et autres créatures humanoïdes. Toute créature a 90 % de chances d'être incapable de le reconnaître pour ce qu'il est, ce dernier peut modifier son tronc et ses branches pour ressembler à un arbre normal appartenant aux différentes essences de palétuvier. Les druides eux-mêmes ne peuvent y parvenir sans aide*

magique (comme un sort de localisation des plantes, par exemple). L'attaque normale prend la forme d'une flagellation infligée par des branches semblables à des fouets, mais il existe deux formes d'attaque spéciales, dont l'une est en général utilisée en premier lieu. Si une créature grimpe sur une branche apparemment sûre, l'arbre génère une aura de somnolence dans un rayon de 6 m qui fait sombrer les créatures fatiguées dans un sommeil naturel. Aucun jet de protection n'est possible. Un trou s'ouvre en-dessous et une ou plusieurs victimes sont alors prises dans la branche creuse. La branche s'incline alors pour les faire glisser dans la cavité du tronc. Les anfractuosités à l'apparence anodine du tronc sont également utilisées pour enfermer et piéger les victimes dans la cavité digestive du tronc. L'estomac est enduit d'une sève collante et ininflammable. Cette sève remonte ensuite depuis les racines à la vitesse de 30 cm tous les dix rounds jusqu'à remplir la totalité de la cavité de 2,40 m. Le jus est acide et inflige 1-4 points de dégâts par round jusqu'à ce que la mort survienne. Un total de -12 points de vie ou moins signifie que la victime a été digérée, ce qui rend impossible toute résurrection ultérieure. Les créatures piégées à l'intérieur ne peuvent employer que des armes courtes et tranchantes du fait de l'espace confiné. Les dégâts normaux maximaux sont de 1 point par round auxquels s'appliquent les bonus de force et de magie. Les secours, le cas échéant, doivent généralement venir de l'extérieur. Le palétuvier géant se régénère au rythme de 1 point de vie par tour. Toutes sortes de trésors peuvent se trouver enterrés sous cet arbre monstre, parmi des ossements et d'autres matières non immédiatement digérables. Cela suppose bien entendu que les victimes possédaient un trésor que le faible acide n'est pas parvenu à digérer.



Crocodiles géants : NB : 2, CA : 4, DP : 18m/36m, DV : 7, PV : 40, AT : 2, 3-18/2-20 (gueule et queue), IN : Animale, AL : N, T : G (6,5 à 9 m de long), XP : 720. *Les crocodiles géants ne se rencontrent que dans des eaux salées ou dans des contrées à faune préhistorique. Tous les crocodiles sont stupides et voraces, léthargiques en eau froide (diminuez le mouvement de 50 %). Ils se*

dissimulent généralement afin de surprendre leur proie (surprise de 1-3 sur 1d6).

LES RUINES DES KECHS

Un ancien monument de base carrée jaillit de la végétation, délimité par quatre restes de piliers recouverts de lianes : au milieu des ruines et des plantes, jaillit une sculpture monolithique en basalte représentant une tête colossale de 3 m de haut, représentant un homme d'âge mur avec des joues bien en chair, un nez épaté et de grosses lèvres ; son visage carré possède des mâchoires puissantes et des yeux en amande. La tête porte un casque. La sculpture repose sur une base elle-aussi carrée de 3x3 m et haute de 2 m, passablement abîmée et penchée, ce qui fait que la tête est inclinée vers l'avant, semblant menacer ceux qui s'en approchent.

A la base de la statue sont entassés des ossements (humains et animaux), parmi lesquels émergent des objets vaguement brillants. L'approche du monument est piégé. Le premier qui s'avancera sera piégé par un collet (1). Au déclenchement du piège, des Kechs dissimulés aux alentours déclencheront les pièges à pointes (2) et (3). Puis les monstres attaqueront leurs proies.



1 - Collet avec un bois replié tendu comme un arc qui projette la cible dans les airs en retrouvant sa position d'origine : l'arbre se courbera puis se raidira quand la boucle sera resserrée, causant ainsi 1 à 6 points de dégâts à la créature piégée ; cette dernière se trouvera brutalement suspendue à 3 m de hauteur par le membre attrapé (un pied ou les deux pieds). La créature suspendue lâchera ce qu'elle tient dans ses mains.

Il est possible de couper la liane en lui infligeant 6 points de dégâts tranchants (considérer comme une CA de 0 du fait de la difficulté pour le piégé à atteindre la cible ou pour ceux qui voudrait la couper à distance). Le piégé peut aussi tenter de briser l'étau en exerçant une force importante avec des chances égales à celles de tordre les barres (une seule tentative étant permise).

2 et 3 - Pièges à pointes : les branches tendues ont un rayon de rotation de 3 m (voir le plan). Leur extrémité est garnie d'une série de pointes en bois qui s'abattra sur tous ceux qui seront sur leurs trajectoires : 3-18 points de dégâts ou la moitié si JP souffle réussi. Chaque cible diminuera les dégâts d'1d6 pour les suivantes. Au bout de 3 victimes le mouvement du balayage est considéré comme stoppé.

Kechs (singes maléfiques) : NB : 6-8, CA : 4, DP : 45 m, DV : 5, PV : 28, AT : 3, DG : 2-5/2-5/1-6, AS : surprise 5/6, DS : camouflage, IN : Moyenne, AL : NM, T : M, XP : 345. *Les kechs sont des monstres maléfiques des forêts dont la motivation première consiste à tromper, piéger et dévorer les humains. Ils parcourent les forêts profondes des différents climats, des tropicaux jusqu'aux subarctiques. Là, ils creusent des fosses, installent des collets et des chausse-trappes pour capturer le voyageur imprudent. Pire encore, plusieurs petites bandes peuvent parfois se regrouper afin de saccager les communautés forestières et emporter les victimes malchanceuses dans des lieux éloignés où elles peuvent festoyer sans être dérangées. Ces créatures ont aussi l'habitude d'imiter des cris de détresse pour tromper leurs proies et les entraîner vers des zones piégées ou une embuscade. Les attaques se décomposent en deux griffures et une morsure. Comme elles surprennent 5 fois sur 6, elles se concentrent en général sur une ou deux victimes choisies, les tuent et emportent leurs corps. Leur teinte camouflage et leur connaissance de la forêt leur confèrent 50 % de chances de camoufler toute trace. Elles peuvent aussi se déplacer silencieusement (50% de réussite). Les kechs sont des humanoïdes verts couvert d'une peau élastique à l'aspect végétal. Leurs longs bras et leurs pieds aux doigts préhensibles leur permettent de grimper aux arbres très rapidement (18 m par round) et de se balancer aussi vite à travers les branches supérieures. Leur visage simiesque possède des mâchoires prognathes et une bouche remplie de crocs.*

Devant la tête, au milieu des ossements, les PJ(s) pourront trouver des breloques de cuivres (6x7 po), des bracelets en argent (4x50 po), et des morceaux d'ambre (4x100 po).

LES NADALIENS

Dans la jungle vivent les tribus primitives Nadaliennes, des sauvages cannibales très violents, mais qui font souvent les frais du commerce des Malaks avec les navires esclavagistes étrangers. Périodiquement des expéditions sont menées par les guerriers jaguars Malaks pour capturer des Nadaliens qui seront ensuite revendus comme esclaves ou sacrifiés à leurs divinités. De ce fait les Nadaliens craignent les guerriers jaguars en raison de leur vélocité. Ils vouent une haine farouche envers leurs oppresseurs Malaks, et d'une manière générale envers toute créature pénétrant dans la forêt. Tout intrus est considéré systématiquement comme un agresseur. S'ils pensent avoir l'avantage, les Nadaliens attaquent par surprise en profitant de leur connaissance du terrain. Sinon ils attendront patiemment que les intrus s'affaiblissent, ce qu'ils peuvent favoriser par la pose de pièges, et tenteront de capturer les malheureux qui auront l'imprudence de s'écarter du groupe. Les prisonniers sont généralement acheminés dans leurs villages dissimulés dans la jungle, puis torturés, dépecés et mangés au cours d'une affreuse cabale au milieu des cris, des danses et des trances, sous un martèlement continu de tambours.

Les Nadaliens vivent en nomade en raison de la menace des guerriers jaguars. Leurs villages sont provisoires, ils n'y restent jamais plus d'une lune. Seules les tribus qui vivent bien plus au sud, près du grand lac Matreyus, se sont sédentarisées.

Les Nadaliens évitent et craignent les ruines de la pyramide Kultumtek.

Les Nadaliens parlent un dialecte archaïque limité à leur seule population. Ils vénèrent le dieu Crocodile **Kêt-Rha**, un énorme crocodile que certains prétendent apercevoir parfois dans la jungle, et **Kovikjo** le gorille géant à la toison doré.

Groupe de chasseurs Nadaliens :

Un groupe de chasseurs Nadaliens comprend indifféremment des hommes et des femmes. Les combattants les plus valeureux sont à considérer comme des barbares. Un chaman les accompagne, à considérer comme un druide.

Ils vont nus, le corps et le visage recouverts de peintures effrayantes. Les chefs se distinguent par leurs grands boucliers en bois ornés de marques tribales et leurs colliers de crocs symboles de leur bravoure (dents de singe, crocodile, gorille, crocs de serpent géant... et pour les plus valeureux : crocs de jaguars). Les chamans sont armés de casse-tête et de petit bouclier sur lequel est figurée la tête d'un crocodile. Ils arborent un pectoral d'ossements d'animaux. Ils portent une ceinture de cuir à laquelle sont retenues une ou plusieurs petites sacoches en peau de reptile renfermant leurs ingrédients (herbes de médecine, teinture, et autres composants) dont plusieurs feuilles de belladone afin de soigner ceux qui auraient été blessés par les lycanthropes Malaks.

Le premier contact avec les Nadaliens devraient se faire avec un groupe limité à 30 chasseurs (hors effectifs supplémentaires). Les groupes plus nombreux sont à réserver pour les rencontres ultérieures : la poursuite des PJ au travers de la jungle ou la découverte fortuite d'un village...

Chasseurs : NB : 10-120, CA : 7, DP : 36 m, DV : 1, PV : 5-8, AT : 1, DG : selon l'arme, IN : faible à moyenne, AL : N, T : M. XP : 14+1/PV, Armes : Ils sont soit armés d'une paire de lances et d'une sarbacane (*), soit d'un arc court et d'une massue.

(*) : uniquement pour les parties du corps non protégées par une armure, Dg : 1 + poison faible (JP+2) entraînant un sommeil comateux pour 1-100 tours. Chaque chasseur équipé d'une sarbacane possède de la pâte brune emballée dans une feuille dont il se sert pour enduire ses fléchettes (quantité pour enduire 5 projectiles). Le poison et les fléchettes sont retenues par une corde glissée en bandoulière.

A ce nombre viennent s'ajouter les effectifs supplémentaires suivants :

1 barbare niv 3 par groupe de 10 hommes : FO : 16, CO : 16, DX : 15, DP : 15'', CA : 4 (bouclier), PV : 36, AT : 1 ou 2, DG : selon l'arme (+1 ou -) : hache de pierre, couteau, lance fantassin, massue/gourdin, arc court, sarbacane (*), AL : N, XP : 320.

1-4 sous-chefs barbare niv 4 : FO : 17, CO : 17, DX : 16, DP : 15'', CA : 2 (bouclier), PV : 52, AT : 1 (+1) ou 2 (+1/+1), DG : selon l'arme (+1 ou -) : hache, couteau, lance fantassin, massue/gourdin, arc court, sarbacane (*), AL : N, XP : 510.

1 chef barbare niv 5 : FO : 18⁶⁰, CO : 17, DX : 17, DP : 15'', CA : 1 (bouclier), PV : 65, AT : 1 (+2) ou 2 (+2/+2), DG : selon l'arme (+3 ou -) : hache de pierre, couteau, lance fantassin, massue/gourdin, arc court, sarbacane (*), AL : N, XP : 820.

Les barbares ont les capacités suivantes :

- JP : +4 poison, +3 paralysie, mort magique, pétrification, métamorphose, +2 bâtons, baguettes, bâtonnets et souffles, + 1 sort par tranche de 4 niveaux.
- Escalade (falaise et arbre) et dissimulation comme un voleur de même niveau (+3 niv dans la jungle)
- Surprend 4/6 dans la jungle (3/6 sinon), 5% d'être surpris dans la jungle (10% sinon), 5%/niveau de détecter et contrer une attaque de dos, bond (3 m, 1 m, 1 m),
- 5%/niveau de détecter des illusions (concentration 1 round), 25% +5% par niv>1 de détecter la magie sorts/objets (concentration 1 round)
- Habilités secondaires (jungle uniquement) : survie, premiers soins, pistage comme un ranger
- Compétences tertiaires possibles : signalisation, course, imitation de sons, construction de pièges.

1 chaman (druide) niveau 4 par groupe de 10 hommes : SG : 13, DP : 36 m, CA : 6 (petit-bouclier en bois), PV : 25, AT : 1 ou 2, DG : selon l'arme : casse-tête, sarbacane (*), DS : +2 JP contre le feu et la foudre (électricité), AL : N, XP : 340. Sorts : 5 niv 1 (dont amitié animale, langage animal, enchevêtrement), 2 niv 2 (dont soins), 2 niv 3 (dont contre-poison ou guérison des maladies).

1 chaman (druide) niveau 6 par groupe de 30 hommes : SG : 16, DP : 36 m, CA : 6 (petit-bouclier en bois), PV : 36, At : 1 ou 2, DG : selon l'arme : casse-tête, sarbacane (*), DS : +2 JP contre le feu et la foudre (électricité), AL : N, XP : 770 (550+6/PV). Sorts : 6 niv 1 (dont amitié animale, langage animal,

enchevêtrement), 5 niv 2 (dont soins, peau d'écorce, retardement du poison) , 2 niv 3 (dont contre-poison ou guérison des maladies), 1 niv 4 (au choix).

Les chamans ont les habilités druidiques suivantes : Identification du type de plante, Identification du type d'animal, Identification de l'eau pure, Pouvoir de passer sous des obstacles boisés (buissons d'épines, entrelacs de lianes) sans laisser de traces et à une vitesse normale.

Les chamans niveau 6 ont habituellement pour familier un faucon sanguinaire, qui pourra appeler à l'aide ses congénères en cas de besoin :



Faucons sanguinaires : NB : 4-15, CA : 7, DP : 72 m, DV : 1+1, PV : 7, AT : 3, DG : 1-4/1-4/1-6, IN : semi, AL : N, T : P, XP : 34. *Les faucons sanguinaires, de la taille de leurs homologues ordinaires, ont un bec acéré comme un rasoir et des serres d'une puissance extrême. Leurs ailes d'aigle leur autorisent une vitesse de vol impressionnante. En combat aérien, leur classe de manœuvrabilité est B. Ils attaquent avec leur bec (1-6 points de dégâts) et leurs deux serres (1-4 points de dégâts chacune), fondant rapidement et furtivement sur leurs proies. Ces créatures apprécient particulièrement la chair humaine et maintiendront leur attaque même en situation défavorable. Ils dépècent leurs victimes pour s'en repaître, mais aussi en quête de gemmes dont ils tapissent leur nid pour séduire les femelles. Les autres trésors sont ignorés. La couleur du faucon sanguinaire est un gris moyen uniforme.*

Trésors : Certains Nadaliens possèdent des pépites d'or ou des bijoux bruts - donnez 5 % de chances par 10 hommes, pour chaque catégorie. Les pépites d'or sont de la taille de 5 po ; on peut en découvrir 20-80. Les bijoux bruts (du jade) ont une valeur de base de 10 po pièce. Un groupe de Nadaliens peut en posséder 1-100. Les barbares et les chamans arborent des bijoux grossiers de type brassards, bracelets de cheville, boucles d'oreille ou anneau dans le nez, en or ou argent, d'une valeur de 50 po (compter 1-3 bijoux par individu + 1 par niveau >4).

Objets magiques :

Barbares (à partir du niveau 4) :

- 10% par niveau de posséder une lance, un couteau ou une hache +1
- 10% par niveau de posséder un bouclier +1

Chamans :

- 10% par niveau de posséder une potion : soins (50%), élixir de santé (30%) ou eau pure (20%)
- 5% par niveau de posséder un casse-tête +1
- 5% par niveau de posséder un petit bouclier en bois +1

Les chamans niv6 ont 50% de chance de posséder un 1-4 gri-gri à plumes de Quaal de type « fouet » et/ou « arbre » (p. 146 GM), ou sinon auront un pot d'onguent équivalent à celui de Keoghtom (p. 144 GM).

AUTRES RENCONTRES :

Araignées géantes : NB : 1-8, CA : 4, DP : 9m/36m(toile), DV 4+4, AT : 1, DG : 2-8+poison, IN : faible, AL : CM, T : G, XP : 315+5/PV. *Ces créatures sont des tisseuses de toile. Elles tendent leurs rets poisseux horizontalement ou verticalement, de manière à capturer toute créature les touchant. Certaines se tapissent au-dessus de sentiers, afin de se laisser choir sur leurs proies. La toile est aussi collante et solide que celle d'un sort de toile d'araignée. Toute créature ayant une force de 18 ou plus peut s'en libérer en 1 round, une force de 17 en 2 rounds, et ainsi de suite. Elle est également très inflammable. La morsure de l'araignée géante est venimeuse, mortelle pour toute victime ayant raté son jet de protection contre le poison. S'il se heurte à un adversaire qui lui est supérieur, le monstre prend la fuite, généralement pour se réfugier dans une cachette sûre.*



Babilleurs : CA : 6, DP : 18m ou 36m, DV : 5, AT : 3, DG : 1-6/1-6/1-8, AS : voir ci-dessous, IN : moyenne, AL : CM, T : G (2,4 m de hauteur), XP : 130+5/PV. *Étrange mutation de l'homme-lézard, les babilleurs sont des habitants des marécages, grands et lourds, surnommés jacasseurs des marais par les tribus indigènes vivant à proximité de leur milieu naturel bourbeux. Leur couleur prédominante est un jaune sale, mais leur ventre est gris. Des tâches grises marbrées dessinent d'étranges motifs sur leur corps musculeux. D'apparence, le babilleur ressemble à un petit gorgosaure doté d'une queue flexible et robuste qu'il utilise pour rester stable en position debout. Son mode de déplacement habituel est une reptation sur le ventre étonnamment rapide (vitesse de 36 m), mais en mêlée le babilleur doit se tenir debout, posture dans laquelle sa vitesse de déplacement est réduite à 18 m, afin d'être en mesure d'utiliser ses deux pattes antérieures (1-6 points de dégâts chacune) et sa morsure (1-8 points de dégâts). Il possède une gueule particulièrement grande, garnie de rangées de dents acérées. Lorsqu'il rampe sur le ventre, le babilleur est difficile à repérer (25 % de chances), mais les animaux pourront le sentir à une certaine distance. S'il n'est pas détecté lors de son approche, il peut frapper dans le dos comme un voleur du 4e niveau, bénéficiant d'un bonus de +4 au toucher et infligeant des dégâts doublés. Le babilleur est particulièrement friand de chair humaine et attaquera à moins d'être infériorité numérique à moins d'un contre deux. On rapporte*

l'existence de groupes de pillards hommes-lézard vivant dans les marais et menés dans une quête maléfique de chair humaine par un, deux voire trois babilleurs. Le babilleur communique avec ses semblables dans une langue babillante quasi-articulée qui défie tous les efforts d'étude et d'analyse menés par les humains. Il peut comprendre la langue commune d'une façon rudimentaire.

Arbres fétides et Banderlogs

Arbres fétides : NB : 2-20, CA : 8, , DV : 5-8, AS & DS : voir ci-dessous, IN : non, AL : N, T : G (4,8 à 7,2m), XP : 150+6/PV. L'arbre fétide, ou palmier-globe, ne se trouve que sous les climats chauds. Il ressemble à un palmier classique, excepté qu'il porte constamment à son sommet 5-8 fruits semblables à des globes et de la taille d'une noix de coco. Chaque globe est comme une membrane tendue, de couleur bleue, violette ou lilas. Quand ces globes heurtent quelque chose, ils éclatent en répandant un fluide nauséabond dans un rayon de 1,50 m (avec 25 % de chances d'être touché par une éclaboussure à une distance de 1,50 à 2,70 m). Le liquide infect et collant provoquera chez les créatures touchées des vomissements et des haut-le-cœur pendant les trois rounds qui suivent, les laissant à 50 % de leur force normale par la suite. Aucun jet de protection n'est autorisé. Les créatures éclaboussées doivent être lavées avec de l'alcool (vin, bière, eau-de-vie, etc. feront l'affaire) ; si ce n'est pas possible, elles attireront les carnivores alentour à une fréquence et une probabilité de rencontre doublée. L'odeur est perceptible à 15-20 mètres à la ronde. Elle persiste pendant 1-4 heures. Quiconque marche sous un arbre fétide a 20 % de chances de provoquer la chute d'un globe. En cas de contact physique avec le tronc de l'arbre (comme taper contre, foncer dedans ou grimper dessus) 2-5 de ces répugnants fruits se détacheront.



Banderlogs : NB : 4-24, CA : 6, DP : 18m/36m, DV : 4, AT : 1, DG : 2-5, AS : voir ci-dessous, IN : faible à moyenne, AL : N, T : P, XP : 60+4/PV. Les banderlogs sont des primates intelligents ressemblant aux babouins, qui n'évoluent que dans les forêts tropicales ou subtropicales. Ils vivent en groupes tribaux. 95 % du temps les banderlogs n'ont pas de possessions. Cependant, à de rares occasions ils trouveront un joyau ou quelque objet de valeur et le garderont. Ces créatures semblables aux babouins habitent typiquement au milieu des palmiers et utilisent les noix de coco ou les globes des arbres fétides (voir ce monstre) comme armes de jet. Les noix de coco causent 2-5 points de dégâts et ont une portée de 10 m. Au contact, ils disposent d'une attaque par morsure avec leurs longues canines, qui cause 2-5 points de dégâts. Les banderlogs sont toujours menés par un grand mâle avec 6-8 points par dé de vie. Les banderlogs ont la peau verte et la fourrure brunâtre. Ils possèdent leur propre dialecte rudimentaire.

Crapauds géants et venimeux (1 crapaud sur 3 est venimeux) :

Crapauds géants : NB : 1-12, CA : 6, DP : 18 m/18 m de saut, DV : 2+4, AT : 1, DG : 2-8, IN : Animale, AL : N, T : M, XP : 50+3/PV. On en trouve sous la plupart des latitudes. Bien que leurs petits cousins soient des insectivores utiles, eux ont tendance à se repaître de toute créature leur semblant comestible.

Crapauds Venimeux : CA : 7, DP : 18 m/18 m de saut, DV : 2, At : 1, DG : 2-5 + poison, IN : Animale, AL : N, XP : 155+2/PV. Cette version venimeuse du crapaud géant ne se distingue en rien de ce dernier, si ce n'est par sa morsure qui nécessite un jet de protection contre le poison. Si celui-ci n'est pas réussi, la victime meurt aussitôt.



Dionées géantes : NB : 1-2, CA : 6, DV : 4-9, AT : 2-5, IN : Non, AL : N, T : G (90 cm/DV), XP : 275+6/PV. Cette plante insidieuse attire ses proies avec un parfum piégeant et dissout ses victimes dans des sécrétions acides. Durant le jour elle relâche en permanence un pollen imposant à toute créature dans les 18 m de réussir un jet de protection contre le poison ou être fasciné par l'odeur. Ceux qui échouent avancent vers le corps de la plante et vont même jusqu'à grimper volontairement dans une de ses 2-5 feuilles-pièges. Une fois à l'intérieur, la feuille-piège se referme brusquement enserrant fermement la victime. Les sécrétions acides dissolvent rapidement la proie, infligeant un nombre de points de dégâts par round équivalent à la classe d'armure de la victime (en retirant les bonus de dextérité, avec un minimum de 1 point de dégât par round). Les objets exposés à l'acide doivent tirer un jet de protection par tour contre les effets ; tous les métaux reçoivent un bonus de +2. Les victimes ne peuvent pas être libérées avant la mort de la plante. La fascination ne peut non plus être dissipée jusqu'à que l'odeur ne change, 24 heures plus tard ou à moins de brûler la plante.



Crocodiles géants : NB : 1 à 2-12, CA : 4, DP : 18m/36m, DV : 7, AT : 2, 3-18/2-20 (gueule et queue), IN : Animale, Al : N, T : G (6,5 à 9 m de long), XP : 400+8/PV. Les crocodiles géants ne se rencontrent que dans des eaux salées ou dans des contrées à faune préhistorique. Tous les crocodiles sont stupides et voraces, léthargiques en eau froide (diminuez le mouvement de 50 %). Ils se dissimulent

généralement afin de surprendre leur proie (surprise de 1-3 sur 1d6).

Fourmis Géantes : NB : 1-100, CA : 3, DP : 54 m, DV : 2, AT : 1, DG : 1-6, AS : dard empoisonnée (guerrière), IN : Animale, AL : N, T : P (60 cm de long), XP : 20+2/PV (40+3/PV). Lorsqu'on rencontre des fourmis géantes, il y a 90 % de chances qu'il ne s'agisse que d'ouvrières. Dans leur gîte (nid), on en trouve deux fois le nombre indiqué par les dés, plus 1 fourmi guerrière pour 5 ouvrières. La guerrière possède 3 dés de vie, inflige 2-8 points de dégâts avec ses mandibules et - si ces dernières touchent leur cible - tente également de planter son dard, causant 3-12 points de dégâts (1-4 en cas de réussite d'un jet de protection contre le poison). La reine-fourmi possède 10 dés de vie, mais elle n'attaque ni ne se déplace. Si elle est tuée, les autres fourmis sont frappées de confusion (comme sous l'effet du sort du même nom) pendant six rounds, puis quittent le nid. Les trésors possédés par les

fourmis se trouvent dans la chambre de la reine. La chambre des œufs est gardée par 5-50 ouvrières et 5 guerrières. Les œufs de fourmis géantes n'ont aucune valeur sur le marché normal.

Gorilles carnivores : NB : 2-8, CA : 6, DP : 36 m, DV : 5, AT : 3, DG : 1-4/1-4/1-8, AS : écartèlement, IN : faible , AL : N, T : G (2,3 m, très large), XP : 170+5/PV. Le gorille carnivore est un cousin plus grand, plus fort et très agressif du gorille. Cet animal possède une intelligence honorable (QI 70+) et est très rusé. Il est particulièrement friand de chair humaine. Un gorille est doté d'une vue, d'un odorat et d'une ouïe très aiguisés : il n'est donc surpris que sur un résultat de 1. Si les attaques de ses deux pattes atteignent leur cible au cours d'un même round, il inflige lui aussi des dégâts supplémentaires par écartèlement (1-8 points).

Jaguars : NB : 1-2, CA : 6, DP : 45 m, DV : 4+1, AT : 3, Dg : 1-3/1-3/1-8, AS : Pattes arrières pour 2-5/2-5, DS : surpris sur 1, IN : Semi, AL : N, T : G, XP : 205+5/PV. Ces prédateurs vivant dans les jungles sont très féroces. Ils attaquent toute créature par laquelle ils se sentent menacés. Affamé, un jaguar chasse des proies beaucoup plus grosses que lui, y compris serpents et crocodiles. C'est un bon grimpeur, un bon nageur et il lui est possible de faire un bond de 9 m pour attaquer. Au cours d'un combat rapproché, le jaguar tente d'immobiliser son adversaire à l'aide de ses pattes avant et (si celles-ci touchent toutes deux au cours du même round), de le déchirer avec ses pattes arrière (2 attaques supplémentaires infligeant chacune 2-5 points de dégâts).



Kechs (singes maléfiques) : NB : 2-8, CA : 4, DP : 45 m, DV : 5, At : 3, DG : 2-5/2-5/1-6, AS : surprise 5/6, DS : camouflage, IN : Moyenne, AL : NM, T : M, XP : 205+5/PV. Les kechs sont des monstres maléfiques des forêts dont la motivation première consiste à tromper, piéger et dévorer les humains. Ils parcourent les forêts profondes des différents climats, des tropicaux jusqu'aux subarctiques. Là, ils creusent des fosses, installent des collets et des chausse-trappes pour capturer le voyageur imprudent. Pire encore, plusieurs petites bandes peuvent parfois se regrouper afin de saccager les communautés forestières et emporter les victimes malchanceuses dans des lieux éloignés où elles peuvent festoyer sans être dérangées. Ces créatures ont aussi l'habitude d'imiter des cris de détresse pour tromper leurs proies et les entraîner vers des zones piégées ou une embuscade. Les attaques se décomposent en deux griffures et une morsure. Comme elles surprennent 5 fois sur 6, elles se concentrent en général sur une ou deux victimes choisies, les tuent et emportent leurs corps. Leur teinte camouflage et leur connaissance de la forêt leur confèrent 50 % de chances de camoufler toute trace. Elles peuvent aussi se déplacer silencieusement (50% de réussite). Les kechs sont des humanoïdes

verts couvert d'une peau élastique à l'aspect végétal. Leurs longs bras et leurs pieds aux doigts préhensibles leurs permettent de grimper aux arbres très rapidement (18 m par round) et de se balancer aussi vite à travers les branches supérieures. Leur visage simiesque possède des mâchoires prognathes et une bouche remplie de crocs.

Libellules géantes : NB : 1-3, CA : 3, DP : 3m/108m, DV : 8+1-8, AT : 1, DG : 4-16, AS : +2 à l'initiative, DS : voir ci-dessous, RM : comme mage niv 16, IN : faible, AL : CM, T : M, XP : 865+10/PV. Contrairement à leurs cousines



plus petites, les libellules géantes sont de dangereuses prédatrices connues pour chasser les humains. À cause de leur nature intrépide et de leur appétit vorace, ces insectes géants chassent non seulement toutes les autres créatures du genre mais prennent aussi pour proies toutes les créatures à sang chaud. Les libellules géantes évoluent des régions subtropicales jusqu'aux climats tempérés. Il existe même de plus gros spécimens dans les régions tropicales, dont les caractéristiques sont notées entre parenthèses. Grâce à leur grande vitesse, leur vol stationnaire, et leur accélération fulgurante, les libellules géantes gagnent +2 à leur jet d'initiative. Si elles ont l'initiative, elles ne peuvent être atteintes par les armes de mêlée et les attaques de projectiles se font avec une pénalité de -4. Sans l'initiative, elles sont normalement vulnérables aux armes de mêlée mais les tirs de projectiles accusent encore une pénalité de

-2. Les libellules géantes sont banales hormis leur brillante coloration scintillante et leur peau de valeur. Correctement préservée par magie, celle-ci rapporte jusqu'à 60 po par dm2. Elle s'utilise dans l'habillement et la décoration. Un spécimen normal ne peut fournir que 1,8 m2.



Mille-pattes géants : NB : 2-24, CA : 9, DP : 45 m, DV : ¼, AT : 1, AS : poison, IN : non, AL : N, T : P (30 cm), XP : 30+1/PV. On peut rencontrer presque n'importe où ces créatures répugnantes. Agressives, elles se précipitent sur leur proie pour la mordre, injectant alors du poison dans la blessure. La plupart du temps, néanmoins, celui-ci est faible et n'entraîne pas la mort (ajouter +4 au dé de jet de protection). De plus, le mille-pattes étant de petite taille, il est plus vulnérable aux attaques lui autorisant un jet de protection (-1 sur le dé). On trouve des mille-pattes parés de nombreuses couleurs différentes - du gris pâle au noir, du rouge au brun.

Nadaliens : Voir le § dédié.

Ours bruns : NB : 1-6, CA : 6, DP : 36 m, DV : 5+5, AT : 3, DG : 1-6/1-6/1-8, AS : Etouffement 2-12, IN : Semi, AL : N, T : G (3 m et +), XP : 300+6/PV. Tous ces ours sont omnivores, quoique le gigantesque ours des cavernes tende à préférer la viande. Tous possèdent une ouïe et un odorat excellents mais une vue relativement mauvaise. La taille indiquée varie selon les espèces et des individus plus grands seront plus forts en proportion. Le grizzly est un ours brun au caractère très agressif. Les ours noirs ne le sont généralement pas, contrairement aux bruns et, surtout, aux ours des cavernes. Un ours réussissant à frapper un adversaire de sa patte sur un tirage de 18 ou plus, l'étouffe, lui infligeant les dégâts supplémentaires indiqués. Les ours des cavernes

et les ours bruns continuent à se battre pendant 1-4 rounds après avoir atteint 0 à -8 points de vie. À -9 ou moins, ils sont tués immédiatement.

(Fanatiques) Poptèques : Voir pyramide intérieure de Kultumtek. Un groupe de lycanthropes est composé de 1-2 prêtres serpents-garous et de 2-5 guerriers jaguars-garous.

Serpents géants :

Constricteurs : NB : 1-2, CA : 5, DP : 27 m, DV : 6+1, AT : 2, DG : 1-4/2-8, AS : constriction, IN : animale, AL : N, T : G, XP : 225+8/PV. Ces serpents se laissent généralement tomber d'une position élevée, saisissent leurs proies dans leurs anneaux, les mordent, puis les étouffent, leur infligeant 2-8 points de dégâts par round. Si plusieurs créatures de force importante (comme 4 humains possédant une force de 16 ou plus) saisissent la bête par la tête et la queue, elles peuvent desserrer ses anneaux en 2-5 rounds. Après s'être rassasié, le serpent s'endort pendant plusieurs jours.

Cracheurs : NB : 1-4, CA : 5, DP : 36 m, DV : 4+2, AT : 1, DG : 1-3+poison, AS : crachat empoisonné, IN : animale, AL : N, T : G, XP : 390+5/PV. Le serpent cracheur géant est un cousin de la variété venimeuse, pouvant cracher un jet de salive empoisonnée sur une unique créature, jusqu'à une distance de 9 m. La victime doit lancer un jet de protection contre le poison. Bien sûr la morsure de ces monstres est également venimeuse. Les cobras cracheurs géants en sont un bon exemple.

Venimeux : NB : 1-6, CA : 5, DP : 45 m, DV : 4+2, AT : 1, DG : 1-3+poison, IN : animale, AL : N, T : G, XP : 390+5/PV. Il n'est nul besoin de décrire ni de dissenter longuement au sujet des serpents venimeux géants. Certaines variétés méritent cependant l'attention, leur venin étant si virulent que même en cas de réussite du jet de protection, la victime subit 3-18 points de dégâts.



Scorpions géants : NB : 1-4, CA : 3, DP : 45 m, DV : 5+5, AT : 3, DG : 1-10/1-10/1-4, AS : aiguillon venimeux, IN : non, AL : N, T : M, XP : 650+6/PV. Les scorpions géants sont des prédateurs cruels qu'on rencontre communément, même en des endroits relativement froids comme les donjons, tant ces mutants possèdent une grande faculté d'adaptation. Ils attaquent en général toute créature passant à leur portée. Le monstre

tente de saisir sa proie entre ses gigantesques pinces, tandis que sa queue segmentée fond en avant pour transpercer la victime et lui injecter du poison. Cette dernière attaque inflige 1-4 points de dégâts. Toute créature piquée doit réussir un jet de protection contre le poison sous peine de mourir immédiatement. Un scorpion géant peut affronter jusqu'à 3 adversaires à la fois. Il est à noter que s'il se pique accidentellement, le scorpion sera tué par son propre venin. Lorsqu'il a abattu une créature, il la tire jusque dans son gîte pour la dévorer.

KULTUMTEK



Kultumtek, littéralement « les pyramides du serpent », est constituée de deux pyramides bâties l'une sur l'autre, la première étant en grande partie enfouie sous la seconde. Kultumtek est aussi appelée par les prêtres Poptèques la porte du royaume des profondeurs, car la légende veut que le monument a été construit au-dessus d'un cénote sacré : une caverne pleine d'eau à la profondeur abyssale.

Kultumtek est une pyramide à base carrée de neuf étages dont le sommet sur lequel est bâti un temple est accessible par quatre escaliers monumentaux disposés au centre de chacun des côtés.

La base de la pyramide fait 75 m de côté, et sa hauteur est de 34 m : 27 m jusqu'à la plateforme du temple et 7 m pour la façade de ce dernier.

La pyramide très ancienne est partiellement ruinée. Elle émerge de la végétation, mais certains arbres rivalisent de hauteur avec son sommet, si bien qu'à moins d'en connaître la position, il est très difficile de la localiser. A considérer que l'on puisse grimper en haut des plus grands arbres, il faudra être à moins de 5 km (\approx une demi-journée de marche) afin de pouvoir la repérer au-dessus de la canopée.

Les faces sud-est et sud-ouest de la pyramide sont considérablement dégradées : les pierres de parement des étages sont éboulées laissant apparaître les matériaux de remplissage, amoncellement de pierres plus petites et non taillées envahies par les plantes rampantes. Les escaliers brisés sont impraticables. La face nord-ouest est un peu mieux conservée mais les premières marches de l'escalier ont disparu jusqu'à mi-hauteur. In fine seule la face nord-est semble la plus accessible et la mieux conservée. Les marches sont relativement intègres bien que très raides. A la base de l'escalier se trouve le passage secret qui permet d'accéder à la pyramide intérieure. En effet Kultumtek est en réalité constituée de deux pyramides emboîtées l'une sur l'autre.



L'escalier monumental fait 39 m de longueur et ses marches sont larges de 10 mètres, encadrées de part et d'autres par une bordure en pierre d'un mètre de large, cependant trop basse pour servir de rambarde. A la base les bordures s'achèvent par une sculpture de tête de serpent à la gueule ouverte et dont les mâchoires ont été fracassées. Les morceaux gisent autour au milieu des hautes herbes. L'ascension nécessitera l'attention des explorateurs qui devront réussir deux jets de dextérité pour éviter de trébucher (ou d'escalade pour ceux qui en ont la capacité), à raison d'un jet tous les 20 m. En cas d'échec, le PJ glissera (1-2 de dgts) et devra réussir un second tirage pour éviter de basculer en arrière (chute : Dg 1d6 par tranche de 10 m parcourue ; faire alors un nouveau tirage avec un malus de +4 pour vérifier si le PJ continue à dévaler les escaliers ou s'il réussit à s'arrêter).

En haut des escaliers, une bande de vautours juchés sur les extrémités de la plateforme et le toit du temple observera la progression des PJ. Lorsque ces derniers atteindront le sommet, les volatiles s'égaieront dans

les airs sans chercher la confrontation. Si par la suite une créature chute à terre (un PJ ?) sans personne aux alentours sur 6 m, les vautours viendront se poser à proximité et commenceront à picorer la victime (1-6 vautours par round).

Vautours (MMII) : NB : 4-24, CA : 6, DP : 9 m/81 m (CM :E), DV : 1+1, AT : 1, DG : 1-2, IN : animale, AL : N, T : M (1,80 m d'envergure), XP : 20+2/PV.

TEMPLE (NIVEAU EXTÉRIEUR) :

Au sommet de la pyramide est bâti un temple en pierre partiellement ruiné : le toit a disparu, et l'angle sud du bâtiment s'est effondré : ce n'est plus qu'un amas de décombres impraticables. La plateforme est jonchée de pierres autour et à l'intérieur de l'édifice. Ce qui rend ici aussi la progression malaisée. Les murs sont recouverts de gravures tant côté extérieur qu'intérieur, mais celles-ci ont été volontairement effacées (on distingue de nombreuses traces de coups) ou sont devenus illisibles, si bien que les PJ ne pourront rien en tirer. Toutes les statues ont été brisées en morceaux. Des traces de suie recouvrent des pans de murs entiers, restes d'un incendie. Le passage du temps et l'humidité ne sont pas les seules causes de la ruine de ce lieu. Le temple a été volontairement saccagé, et la divinité à laquelle il était consacré volontairement oubliée.

Occasionnellement, et toujours la nuit, les Poptèques fanatiques de la pyramide inférieure s'approprient le lieu pour y procéder à des orgies sanglantes. Mais surtout les ruines sont gardées en permanence par des serpents géants (boaliscs, constricteurs) et plus petits (venimeux). Les constricteurs rôdent en haut des murs et se laisseront tomber sur les intrus. Les boaliscs sont dans le sanctuaire. Les serpents venimeux rôdent en périphérie. Ce que l'on peut trouver ici :

- Un grand braséro très abîmé qui est rempli de cendres mouillées devant les deux piliers carrés de l'entrée.
- Des ossements humains et d'animaux éparpillés dans le sanctuaire (pièce centrale du temple comportant quatre piliers).
- Des couteaux de sacrifice complètement rouillés.
- Il n'y a pas de trésor...

Serpents gardiens :



Boaliscs : NB : 1-3, CA : 5, DP : 36 m, DV : 5+1, PV : 30, AT : 2, DG : 1-3/2-7, AT : regard, constriction, IN: animale, AL : N, T : G ; XP : 530. *Le boasilic est une variété de serpent tropical presque identique au serpent constricteur (voir ce monstre) sur tous les aspects, doté en plus d'une attaque par regard. Il l'utilise à chaque round en plus de ses attaques normales par morsure et constriction ; ce regard est habituellement (75 %) dirigé contre son adversaire engagé au corps à corps (si possible). Une surprise complète (1-2 sur 1d6) indique que la cible a croisé le regard et n'a pas le droit à un jet de protection. Autrement toute créature qui y est soumise (indiqué par un échec au jet de protection contre la pétrification) est affectée par une lèpre putride identique à celle du toucher d'une momie : Elle est fatale en 1-6 mois et entraîne la perte permanente de 2 points de charisme par mois chez la victime. Elle ne peut être soignée que par le sort de guérison des maladies.*

Cette maladie empêche l'action de tous les sorts de soins. Les créatures infectées se régénèrent 10 fois moins vite que la normale. Un personnage refusant de regarder le boasilic peut éviter automatiquement les effets du regard mais il est 20 % plus facile à toucher (pénalité de 4 sur la classe d'armure) pendant cette manœuvre. Un boasilic ne peut enlacer plus d'une victime à la fois.

Serpents géants constricteurs : NB : 1-2, CA : 5, DP : 27 m, DV : 6+1, PV : 35, AT : 2, DG : 1-4/2-8, AS : constriction, IN: animale, AL : N, T : G, XP : 505. *Ces serpents se laissent généralement tomber d'une position élevée, saisissent leurs proies dans leurs anneaux, les mordent, puis les étouffent, leur infligeant 2-8 points de dégâts par round. Si plusieurs créatures de force importante (comme 4 humains possédant une force de 16 ou plus) saisissent la bête par la tête et la queue, elles peuvent desserrer ses anneaux en 2-5 rounds. Après s'être rassasié, le serpent s'endort pendant plusieurs jours.*



Serpents venimeux : NB : 3-6, CA : 6, DP : 45 m, DV : 2+1, PV : 13, AT : 1, DG : 1+poison, IN : animale, AL : N, T : P (1,5 m de long), XP : 294. *Il en existe de nombreuses sortes. Utilisez la table ci-dessous pour déterminer la force et l'effet du poison. Leur taille, leur couleur, leur habitat, etc. sont variables.*

Dé Modificateur JP poison Résultat en cas d'échec

1-4	+3	Malade + incapable d'agir, 2-8 jours
5-8	+2	Mort
9-11	+1	2-8 points de dégâts
12-14	0	3-12 points de dégâts
15-17	-1	Malade + incapable d'agir, 1-4 jours
18-19	-2	Malade + incapable d'agir, 2-12 jours
20	-3	Mort

NB : le mal exhale des profondeurs de la pyramide (souillure de Kultumtek). Il a contaminé tous les niveaux qui suivent.

PYRAMIDE INTÉRIEURE :

La pyramide principale est bâtie sur une pyramide plus ancienne aux mêmes caractéristiques : 9 étages, 4 escaliers, un temple au sommet. Seul l'escalier de la face nord-est de la pyramide ainsi que son sommet sont encore accessibles. Les étages et les autres faces ont été ensevelis sous les pierres afin de bâtir au-dessus la pyramide supérieure.

L'ancienne pyramide est accessible via un passage secret s'ouvrant vers l'extérieur au niveau de la base de l'escalier nord-est de la pyramide principale. Pour ouvrir le passage, il faut insérer une « clef » : dans la paroi à côté du passage a été aménagé à hauteur d'homme une cavité, « la serrure », destinée à recevoir un objet en forme de crâne humain de la taille d'une pomme. Il existe plusieurs exemplaires de la clef possédés par les fanatiques Poptèques ainsi qu'à l'intérieur du palétuvier géant du cénote sacré. Il faut insérer le crâne de sorte que ses orbites soient orientées vers l'extérieur. Alors le mécanisme se déclenche : une lumière dorée traverse les orbites et entoure le crâne d'une lueur magique, et le passage pivote dans un grondement... Si la clef reste en place, le passage reste ouvert. Si la clef est retirée, le passage se referme au bout d'une minute. A l'intérieur, un levier de pierre au niveau du sol (Fo de 18 nécessaire pour l'actionner) permet d'ouvrir le passage.

Derrière l'ouverture un couloir en pierre taillée de 2x2 m permet d'accéder au bout de 6 mètres à la partie toujours accessible de la première pyramide. L'escalier qui fait 6 m de large est raide mais toujours en état. La hauteur sous plafond démarre à 2 m et s'accroît progressivement pour dépasser les 6 m au sommet, juste au-dessus du faîte du temple. L'humidité est omniprésente si bien que les marches déjà hautes sont très glissantes. Comme l'escalier a une longueur de 27 m, les PJ qui le gravissent sans précaution particulière feront un jet de dextérité (ou d'escalade pour ceux qui en ont la capacité) tous les 9 m pour éviter de trébucher. En cas d'échec, le PJ glissera (1-2 de dgts) et devra réussir un second tirage pour éviter de basculer en arrière (chute : Dg 1d6 par tranche de 9 m parcourue ; faire alors un nouveau tirage avec un malus de +4 pour vérifier si le PJ continue à dévaler les escaliers ou s'il réussit à s'arrêter).

De plus, après la mi-parcours, l'ascension des PJ sera perturbée par un assaut aérien de chauves-souris géantes effrayées. Elles attaqueront à +2. Les PJ touchées devront réussir un JP sous Dxt pour éviter d'être déstabilisé (voir ci-dessus).

NB : la mise en œuvre de moyens spécifiques (cordes, piolets, etc.), permettra de réduire le risque de chute (bonus et réduction du nombre de tirage ; mais un 20 naturel sera toujours considéré comme un échec et entraînera la glissade et la chute du PJ).



Chauves-souris géantes : NB : 3-18, CA : 8, DP : 9m/54m(CM:C), DV : 1, AT : 1, DG : 1-4+1% de contracter la rage, DS : voir ci-dessous, IN : animale, AL :N, T : P, XP : 14+1/PV. Ces créatures (versions géantes de la variété carnivore de la chauvesouris ordinaire, dotées d'un corps de 90 cm de long et d'une envergure de 1,50 à 1,80 m) vivent dans des cavernes sombres, généralement souterraines. En vol, elles émettent un sifflement aigu qui est un dispositif de navigation leur permettant de compenser leur mauvaise vue. Les chauves-souris géantes sont très habiles en vol : quiconque possédant une dextérité inférieure à 13 et tirant un projectile sur une de ces créatures en vol subit un malus de -3 au jet pour toucher. Pour le combat aérien, leur classe de manœuvrabilité est C. La créature doit atterrir, généralement sur sa victime, pour attaquer à l'aide de sa morsure (1-2 ou 1-4 points de dégâts). 1 % des victimes ainsi mordues contractent la rage.

TEMPLE INFÉRIEUR :

Au sommet de la pyramide intérieure s'élève un temple en pierre. Il est toujours utilisé en secret par une poignée de prêtres Poptèques dissidents adorateurs de Mictlantecuhtli le dieu de la mort. Plusieurs guerriers jaguars fanatiques ont aussi rejoints leurs rangs. Il sert aussi bien à leurs sacrifices (bien souvent des Nadaliens) que comme lieu de repos lorsqu'ils ne sont pas en chasse dans la jungle. Ces lycanthropes qui ont abandonné le royaume Malak ont renoncé à la plupart de leurs atours « humains ». Ils vont nus, arborant une longue chevelure ébouriffée, le corps recouvert de trainées noires et ocre, et les ongles longs comme des griffes. Les guerriers portent sur le chef un plumail aux plumes abîmées, les prêtres un bonnet noir

crasseux. Au corps à corps ils se transformeront instantanément pour affronter leurs adversaires qu'ils combattront jusqu'à la mort. Il est probable qu'ils entendront approcher les PJ. Les prêtres les attendront à l'intérieur du temple, au moins un sera sous forme humaine avant la mêlée. Les guerriers se disperseront pour attaquer les intrus à la fois de l'extérieur sur les flancs et pour protéger les prêtres à l'intérieur du temple.

La façade du temple est haute de 6 m. Un espace de 1,5 m de large permet d'en faire le tour au niveau de la plateforme. Et tout autour, seule la partie côté escalier NE est dégagée. Le reste est noyé, enfoui sous les pierres et remblais amassés pour bâtir la pyramide supérieure. Une unique ouverture de 2x1m permet de pénétrer à l'intérieur du sanctuaire, constitué d'une seule et unique pièce de 9 m x 9 m. Comme pour les ruines du temple extérieur, les gravures ornant les murs ont été martelées et effacées à coup de burin, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur. L'intérieur est spartiate : quelques débris, des ossements humains et d'animaux. Des trainées et des projections sombres maculent murs, sol et plafond. Une statue de pierre de 2 m de haut et représentant Mictlantecuhtli le dieu de la mort est positionnée dans l'angle ouest. Sa base évasée recouvre une trappe en bois moisi qui permet d'accéder au niveau inférieur. Il faut une force de 36 ou plus pour déplacer ou renverser la statue. La tête de mort de la statue peut se soulever (force 17 nécessaire) et dissimule un compartiment secret renfermant le trésor des fanatiques. Mais soulever la tête déclenchera un glyphe de garde qui rendra aveugle l'imprudent (non détectable par un voleur, JP magie à réussir). Si la statue est renversée, la tête se brisera ou roulera sur le côté.

Le trésor consiste en une vingtaine de pépites d'or de grosse taille (100 po pièce), 10 pierres d'obsidiennes (50 po pièce), 10 morceaux de corail rouge écarlate (10*100 po) , un anneau en or magique de saut (p. 93 Arcana), ainsi qu'un crâne en or de la taille d'une pomme, clef de la pyramide (valeur 150 po, poids 20 po, voir aussi en annexe « Les rêves de Tlazolteotl »).

La trappe dissimulée par le socle de la statue est elle-aussi protégée par un glyphe de garde : décharge électrique pour 16 de dégâts (la moitié si JP magie réussi).

Fanatiques Poptèques : Ce sont tous des lycanthropes : serpents garous pour les prêtres, jaguars garous pour les guerriers. En permanence se trouvent au sommet de la pyramide intérieure 1-2 prêtres et 2-5 guerriers jaguars. Les autres membres du groupe sont en maraude dans la jungle, dispersés en petits groupes pour des durées variables de plusieurs jours. Comme la communauté compte au total 4 prêtres et 20 guerriers, si les PJ musardent trop, il est probable qu'ils seront confrontés tôt ou tard à un autre groupe de lycanthropes revenus d'expédition... Chaque groupe possède un exemplaire de la clef en forme de crâne d'or.

Les lycanthropes sont des humains pouvant adopter une forme animale. Durant les heures d'obscurité, leur personnalité animale reprend généralement le dessus. En période de pleine lune, les lycanthropes ont 90 % de chances d'être forcés de prendre leur forme bestiale. Ils se déplacent généralement sous forme humaine, poursuivant des buts qui leur sont propres. Chaque type parle son propre langage, ainsi que le commun. Toute créature se voyant infliger par les morsures d'un lycanthrope un nombre de points de dégâts supérieur ou égal à 50 % de son potentiel total - mais ni tuée, ni dévorée - sera infectée par la lycanthropie. Si la personne possède de la belladone, celle-ci a 25 % de chances de la guérir, à condition d'être ingérée dans l'heure. Il est à noter que cette infusion incapacitera la personne durant 1-4 jours. Il existe également 1 % de chances pour que le poison qu'elle contient soit fatal. Si cette méthode n'est pas utilisée, il est nécessaire qu'un sort de guérison des maladies soit lancé par un patriarche de niveau 12 au moins - sinon la victime deviendra un lycanthrope en 7-14 jours. Il existe d'autres formes de lycanthropie mais elles sont, au plus, extrêmement rares.

Serpents garous (constricteurs) : NB : 1-2, DV : 7+2, PV : 41 , DS : Touché uniquement par des armes magiques ou en argent, AL : Divers, de préférence NM ou CM, IN : très (11-12), XP : 1100+10/PV = 1510.

Sous forme humaine : CA : 6, DP : 36m, AT : 1, DG : 1-6, T :M, Sorts comme prêtre niv 7 (Sg : 14) : 5 niv 1 , 3 niv2, 2 niv 3, 1 niv 4. En base : protection bien, malédiction, injonction, paralysie, silence, dissipation magie, prière, soins ou blessures majeures ou ténèbres éternelles pour annuler l'effet de lumières éternelles.

Sous forme constricteurs : CA : 4, DP : 27m, AT : 2, DG : 1-4/2-8, AS : Constriction, T : G. *Ces serpents se laissent généralement tomber d'une position élevée, saisissent leurs proies dans leurs anneaux, les mordent, puis les étouffent, leur infligeant 2-8 points de dégâts par round. Si plusieurs créatures de force importante (comme 4 humains possédant une force de 16 ou plus) saisissent la bête par la tête et la queue, elles peuvent desserrer ses anneaux en 2-5 rounds. Après s'être rassasié, le serpent s'endort pendant plusieurs jours.*

Jaguars garous : NB : 2-5, DV : 5+2, PV : 30, DS : Touché uniquement par des armes magiques ou en argent, surpris sur 1, AL : Divers, de préférence NM ou CM, IN : moyenne (8-10), XP : 425+6/PV = 605.

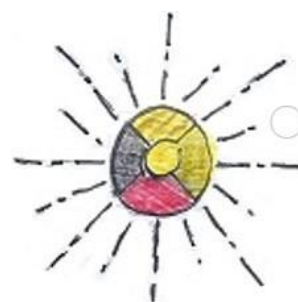
Sous forme humaine : CA : 5, DP : 36m, AT : 1, DG : 1-6, T : M.

Sous forme jaguars : CA : 3, DP : 45m, AT : 3, DG : 1-3/1-3/1-8, AS : Pattes arrières pour 2-5/2-5, T : G. C'est un bon grimpeur, un bon nageur et il lui est possible de faire un bond de 9 m pour attaquer. Au cours d'un combat rapproché, le jaguar tente d'immobiliser son adversaire à l'aide de ses pattes avant et (si celles-ci touchent toutes deux au cours du même round), de le déchirer avec ses pattes arrière (2 attaques supplémentaires infligeant chacune 2-5 points de dégâts).

TOMBEAU DES PRÊTRES POPTÈQUES (NIVEAU -1) :



Cet endroit n'a pas été visité depuis de très longues années. Il y règne une atmosphère viciée... **Faire les tirages maladie/infection pour chaque PJ pénétrant dans ce lieu** (p. 9 GM). Tout est en grosse pierre taillée. Le plafond est à 3 m de hauteur. Au centre, quatre piliers carrés sculptés de crânes encadrent un bassin d'une dizaine de centimètres de profondeur rempli d'une eau croupie (**boire l'eau entraînera une probabilité d'infection parasitaire à 15%**). Sur trois côtés des alcôves s'ouvrent en périphérie, à raison de 3 par côté. Elles contiennent chacune un lit de pierre. Sur ces lits sont allongés des corps momifiés ornés de plumails et de colliers de jade à pendentif : soient 9 alcôves et 9 momies. 4 d'entre-elles sont des morts-vivants (déterminer la répartition au hasard ; **le tombeau étant maléfique, considérer les momies comme des spectres pour le vade retro d'un clerc**) qui se relèveront pour attaquer les aventuriers. Au fond par rapport à la trappe d'accès, le quatrième côté présente un renforcement de 3x6 m. Une mosaïque pare le mur du fond, qui représente à taille humaine Mictlantecuhtli le dieu de la mort du côté gauche, et Quetzalcoatl le dieu serpent à plumes du côté droit. Au centre entre les deux, un disque d'une dizaine de centimètres de diamètre entouré de rayons symbolise le soleil. Le disque lui-même se décompose en 5 parties : le cœur dont les carreaux de mosaïques sont dorés, et la périphérie, quatre arcs de cercle creux représentant les quatre points cardinaux. Mais en dehors du disque central, les quatre autres éléments sont absents. Ils faut insérer les quatre pierres qui correspondent aux quatre points cardinaux pour déclencher l'ouverture du passage secret : le disque solaire s'illuminera et le mur à droite de la mosaïque pivotera à 90° pour recouvrir la représentation de Quetzalcoatl et la moitié du disque solaire, dévoilant une volée de marches très raides s'enfonçant dans les profondeurs de la pyramide.



Chacune des 9 momies porte autour du coup un collier de jade (300 po) auquel est fixé un pendentif : un grenat rouge taillé en losange (100 po), ou bien l'un des quatre arcs du disque solaire de la mosaïque. Les pierres taillées en arc de cercle sont respectivement une obsidienne (noire, 50 po), une pierre d'ambre (nuances de jaune doré, 100 po), une topaze (jaune doré, 500 po), et une améthyste (pourpre, 100 po). Elles ont les mêmes dimensions et peuvent s'insérer indifféremment dans les quatre creux du disque solaire. Cependant une seule combinaison permet l'activation du mécanisme d'ouverture du passage secret. En cas d'erreur de positionnement d'une pierre, le PJ reçoit une décharge électrique entraînant 1d8 de dégâts (pas de JP). L'obsidienne doit être placée du côté de Mictlantecuhtli à l'ouest, la topaze du côté de Quetzalcoatl à l'est, l'ambre en haut au nord, et l'améthyste en bas au sud.

NB : il n'est pas possible d'ouvrir le passage autrement qu'en assemblant les morceaux du disque solaire.

Lorsque le passage est ouvert, seule l'obsidienne est encore accessible et peut être ôtée de la mosaïque. La retirer provoquera la fermeture du passage.



Momies : NB : 4, CA : 3, DP : 18 m, DV : 6+3, PV : 37, AT : 1, DG : 1-12, AS : épouvante, DS : voir ci-dessous, IN : faible, AL : LM, T : M, XP : 1446. *Les momies sont des morts-vivants (autrefois humains) existant à la fois sur le plan normal et le plan matériel positif. On les rencontre près de leur tombe, dans des bâtiments funéraires ou des ruines. Le mal qui les habite leur confère un semblant de vie qui les pousse à détruire toute créature vivante. Leur haine malsaine de la vie et leur état étrange de mort vivante leur donne un pouvoir colossal, si bien que tout coup donné par leur bras inflige 1-12 points de dégâts. Le simple toucher d'une momie provoque une maladie apparentée à la lèpre. Elle est fatale en 1-6 mois et entraîne la perte permanente de 2 points de charisme par mois chez la victime. Elle ne*

peut être soignée que par le sort de guérison des maladies. Cette maladie empêche l'action de tous les sorts de soins. Les créatures infectées se régénèrent 10 fois moins vite que la normale. La simple vue d'une momie à moins de 18 m cause une telle épouvante et répulsion chez toutes les créatures qu'à moins de réussir un jet de protection contre la magie, la victime reste paralysée par l'effroi durant 1-4 rounds. Il est à noter que le nombre donne du courage et que pour chaque créature supérieure à 6, par momie, les victimes ajoutent +1 à leur dé de sauvegarde. Des humains confrontés à une momie effectuent tous leur jet de protection à +2. Les momies ne

peuvent être blessées que par des armes magiques et encore celles-ci ne causent-elles que la moitié des dégâts, en arrondissant toutes les fractions au chiffre inférieur (5 devenant 2, 3 devenant 1 et 1 devenant 0). Les sorts de sommeil, charme, paralysie, et ceux basés sur le froid n'ont aucun effet sur elles. Le poison et la paralysie ne les affectent pas. Un sort de rappel à la vie transforme une momie en humain normal - guerrier de 7ème niveau, bien sûr - à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts. Le feu, même non magique, cause un certain mal aux momies : un coup asséné par une torche leur inflige 1-3 points de dégâts. Une fiole d'huile enflammée 1-8 au premier round de contact et le double au second. Les feux magiques sont plus efficaces que contre d'autres adversaires : +1 par dé de dégâts. Si on les arrose d'eau bénite, les momies subissent 2-8 points de dégâts par fiole pleine les frappant. Toute créature tuée par une momie pourrit et ne peut être rappelée à la vie, à moins que les sorts de guérison des maladies et de rappel à la vie ne soient utilisés dans les 6 tours suivant la mort.

NIVEAU INFÉRIEUR (-2) :

L'escalier en pierre dont les marches sont hautes descend sur une longueur de 13 m une hauteur de 9 m, soit une pente de 45°. Il aboutit dans un couloir perpendiculaire de 6 m débouchant dans un long hall. Les murs sols et plafonds sont en pierre taillée. Le sol est constitué de larges dalles carrées. Le plafond est à 3 m de hauteur.

1 HALL DE LA PROCESSION SANGLANTE :

C'est un long couloir d'une vingtaine de mètres de longueur sur 6 de large. Une rangée de colonnes d'un mètre de diamètre, 6 espacées de 2 m chacune, en occupent la partie centrale du sol au plafond. De part et d'autre du hall, des gravures colorées ornent les murs. Elles représentent des colonnes d'hommes et de femmes représentés de profil qui avancent en file indienne dans le sens de la longueur du couloir. Vers le milieu, apparaissent de grands prêtres à plumail qui accueillent les fidèles qui avancent vers eux en les égorgeant, décapitant ou en leur arrachant le cœur. Les gerbes de sang abondent au niveau de la zone des sacrifices. Dans la seconde partie du hall les gravures sont devenues un amoncellement de corps dont s'écoulent des rivières de sang sinuant jusqu'à un bassin naturel où plongent les racines d'arbres gigantesques. Ainsi le sang des sacrifiés abreuve le monde des profondeurs. Les tenues des victimes et des prêtres ne sont pas sans rappeler celles des Malaks. Les gravures sont à peu près similaires de chaque côté. Mais une inspection attentive révélera des différences dans la physionomie des personnages, les postures adoptées et les détails des tenues et du décor.

Sur chaque colonne est sculptée une tête de serpent à plume dont le corps descend progressivement du plafond en torsade autour du pilier jusqu'à la gueule ouverte située à mi-hauteur. La tête des serpents est orientée alternativement de chaque côté, face aux gravures. Une inspection minutieuse pourrait révéler l'existence d'un tout petit conduit débouchant au fond de la gueule de chaque serpent. A moins de se contorsionner il n'est pas facilement visible à l'œil nu car il est situé en partie haute de chaque cavité.

Lorsque les PJ arriveront vers le milieu du couloir, au bout d'une dizaine de mètres, le piège se déclenchera : des sifflements commenceront à se faire entendre et les volutes d'un gaz de couleur verdâtre commenceront à se diffuser des gueules des serpents sculptées. Le gaz est irritant : il pique les muqueuses, et brûle les poumons. Les dommages sont progressifs : 1-3 le premier round (la moitié si JP poison réussi), 2-6 le second (la moitié si JP poison réussi), puis 4-12 pour les rounds suivants (la moitié si JP poison réussi). Le hall sera entièrement rempli au bout de 2 rounds et les sifflements cesseront. Le gaz débordera aussi du hall jusqu'aux premières marches de l'escalier mais ne gagnera pas le niveau supérieur. A l'autre extrémité il s'étirera sur les premiers mètres du couloir perpendiculaire. A l'extérieur du hall il est moins concentré et donc moins agressif (diviser par 2 les dommages subies). Cependant les volutes stagneront. L'absence de ventilation fait que le gaz restera présent pendant 7-12 j avant de se dissiper complètement. Cependant sa virulence diminuera d'1d3 de dégâts subis par round par période de 3 jours écoulés.

2 JEU DE BOULE :

A l'extrémité du hall s'ouvre un couloir perpendiculaire orienté SO. Il n'y a plus de gravure sur les murs ici. Le sol est très légèrement incliné vers le bas (pente très faible). Mais à moins d'une recherche spécifique les PJ ne s'en rendront pas compte. Lorsque les premiers auront parcouru la moitié du couloir (12 mètres), un mécanisme déclenché par le poids des aventuriers actionnera la rotation d'un pan de mur en amont qui bloquera l'accès au hall des gravures dans un grondement sourd (durée 1 round, seuls les PJ non surpris auront droit à une action – jet individuel, 4 chances sur 6 d'être surpris en base). Ce qui libérera d'une pièce secrète une boule de pierre de 2 m de diamètre qui basculera pour rouler le long du couloir vers les PJ. D'abord à une vitesse de 3'' le second round puis de 6'' au troisième round. Au bout du couloir un poids de

50 kg provoquera l'ouverture du sol qui se dérobera sur une fosse de 8 mètres de profondeur (Dg : 3-16 ≈ 2d6 + 1d4) accédant au niveau -3 de la pyramide (cf. 10 Fosse et passage secret). Tout personnage rattrapé et percuté par la boule subira 5-30 points de dégâts (la moitié si le PJ a le réflexe de se plaquer contre une paroi – JP souffle à réussir avec bonus dextérité). La boule finira par chuter dans la fosse en percutant la paroi du fond de cette dernière, de rebondir vers l'autre paroi et de se briser en contrebas. Si des PJ ont chuté dans la fosse avant la boule, ils subiront à leur tour 5-30 points de dégâts (la moitié s'ils réussissent un JP souffle avec bonus dextérité). Un PJ ayant chuté qui aura eu le temps de s'écarter du fond du puits dans l'espace de 3x3 m disponible côté NO ne subira qu'un tiers des dégâts (et aucun s'il réussit un JP souffle avec bonus dextérité).

Dans la pièce secrète et pentue où se trouvait initialement la boule il n'y a rien de particulier. Au bout de 1 à 3 tours, le mur ayant pivoté reprendra sa position initiale, ce qui libèrera l'accès au hall et fermera la salle secrète. Reparcourir le couloir occasionnera à nouveau son déplacement. Mais cette fois-ci il n'y aura plus de boule géante. A noter que le sol au niveau de la fosse ne reprendra pas sa position initiale : le puits restera ouvert.

3 COULOIR DE L'ERRANCE :

Ce couloir comporte des changements de direction successifs destinés à désorienter ceux qui l'empruntent. Mais surtout il est piégé par des sorts d'illusion et de téléportation en plusieurs endroits.

La téléportation ne fonctionne que pour le premier individu qui s'avance dans la zone X₁ (avec X = A, B, C ou D) même s'il ne touche pas le sol ou escalade mur ou plafond. Une fois le personnage téléporté, l'illusion disparaît dévoilant le véritable aspect du couloir : un cul de sac. Au bout de 5 minutes le piège se remet en place automatiquement : l'illusion réapparaît et la téléportation redevient active.

A₁ : illusion d'un couloir qui continue tout droit dans la même direction (SE), mais téléporte en **A₂**.

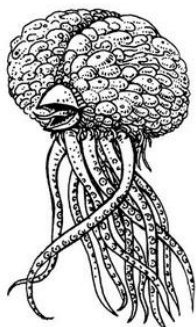
B₁ : illusion d'un couloir qui continue tout droit vers le haut (SO), mais téléporte en **B₂** dans le couloir du piège à boule.

C₁ : illusion qui montre le couloir d'arrivée à ce niveau (celui qui débouche dans le hall), mais qui ne montre pas le bas des escaliers (une paroi les remplace). Téléporte en **C₂** : le PJ devrait vite être incommodé par les vapeurs toxiques du hall de la procession.

D₁ : illusion qui montre un couloir orienté SE et qui téléporte en **D₂** (même configuration).

Sauf en **A₂**, le PJ téléporté ne se rendra pas tout de suite compte de n'être plus au même endroit, à moins qu'il ne se retourne ou tente de parler à ses compagnons qui ne seront plus derrière lui...

Le PJ qui aura la chance d'être téléporté en **A₂** sera le seul à se rendre compte qu'il y a un problème : d'abord le positionnement des murs aura subitement changé, ensuite la seule issue sera bloquée par un abominable grell qui tentera de le paralyser et de le dévorer.



Grell : NB : 1, CA : 4, DP : 36 m(CM:D), DV : 5, PV : 32, AT : 11, DG : 10*1-4/1-6, AS : paralysie, DS : immunisé à la foudre, IN : moyenne, AL : NM, T : M, XP : 1000.

L'apparence de cette créature abominable est réellement terrifiante : un corps semblable à un cerveau géant mis à nu d'environ 1,5 m de diamètre muni d'un bec frontal, en dessous duquel pendent dix tentacules longs de 1,80 m. La bête « vole » par un procédé de lévitation, les petites inflexions de ses tentacules lui permettant de contrôler le mouvement horizontal. Sa classe de manœuvrabilité est D. Les grells se trouvent en général sous terre, mais sont parfois rencontrés dans des bâtiments en ruine ou abandonnés. Ils sont particulièrement dangereux et vicieux, se laissant chuter d'en haut sur leur victime dès que les circonstances le permettent. Les dix tentacules sont employés pour saisir une même victime. Chacun inflige 1-4 points de dégâts et est couvert de petites épines qui peuvent inoculer un venin à la victime, paralysant cette dernière sauf si elle réussit un jet de protection contre la paralysie à +4. Si l'un des tentacules réussit à paralyser la victime, deux autres appendices la maintiendront aux cours des rounds suivants pendant que le grell la fouettera avec ses huit autres tentacules (causant 1-4 points de dégâts chacun) et la lacèrera avec son bec, occasionnant 1-6 points de dégâts. Aucune de ces attaques ne nécessite de jet pour toucher après la paralysie initiale : une fois que le grell a saisi sa proie, celle-ci a peu de chances de s'en sortir vivante. Tout attaque réussie sur un tentacule le rendra inopérant (celui-ci régénèrera cependant en 1-2 jours si la créature survit), mais les dommages ne sont pas soustraits des points de vie de la créature : ce n'est qu'en attaquant le corps du grell qu'on peut le blesser de façon significative. Le corps comme les tentacules ont une CA de 4. Les grells sont immunisés contre la foudre mais, en dehors de ça, ne disposent d'aucune résistance particulière aux attaques normales ou magiques. Le corps d'un grell est d'une couleur vert olive terne, strié de blanc. Les tentacules sont d'un vert olive pâle.

4 SANCTUAIRE SOUILLÉ DE KUKULCAN :

C'est une salle de 14 m x 11 m, dont le seuil est piégé par un glyphe de garde qui provoquera une violente flamme qui brûlera le premier venu pour 14 PV (la moitié si JP magie réussi). Les murs sont recouverts de fresques. Un puits de près de 3 m de diamètre est situé dans la partie sud. Un siège en pierre à sacrifice (similaire à celui de Talutak) est positionné entre le puits et la paroi NE. Et dans l'angle nord une estrade en pierre de 3x3 m supporte une statue avec socle du dieu serpent à plumes de 2 m de haut orientée vers le sud en direction du puits. Le sanctuaire est protégé par des coatls maudits, anciens serviteurs de Kukulcan mais qui ont été corrompus par la nature maléfique de Mictlantecuhtli. Ce sont les gardiens du puits qui permet d'accéder au niveau inférieur de la pyramide et plus bas encore au cénote sacré. Ils ne peuvent quitter le sanctuaire. L'un des coatls se tient enroulé autour de la statue, les autres flottent dans la salle dans un état de transparence semi-éthérée (ils ne pourront pas attaquer, être blessés par des armes ou la magie tant qu'ils ne se matérialiseront pas mais ils seront visibles pour des observateurs attentifs).

Estrade et statue : le visage humain du dieu en partie haute de la statue a été défiguré à coup de masse. Les doigts de ses mains dont les bras jaillissent de son corps de serpent ont été brisés et gisent encore devant celle-ci. Sur l'estrade devant la statue se trouve un réceptacle à offrande : une vasque en pierre qui contient encore **4 blocs d'encens de méditation** (p. 141 GM). Un tiroir secret dans le socle de la statue, qui s'ouvre en exerçant une pression sur la zone située à sa gauche (sorte de bouton de pierre), renferme une broche en forme de tête de chien en ambre (le chien est le gardien du soleil lorsqu'il voyage la nuit dans le monde souterrain) qui est une **broche de protection +1** (GM p. 149) ainsi qu'un bâtonnet en os gravé d'inscriptions et s'achevant par un embout de pierre : il s'agit d'un **bâtonnet d'illumination Malak** (cf. p. 131 GM + détail en annexes).

Siège en pierre : il n'y a rien de particulier si ce n'est que le sol est beaucoup plus foncé autour du siège.

Fresques :

1 Mur SE : La pyramide de Kultumtek au centre d'une vaste cité, le soleil brillant au-dessus. Des colonnes d'individus s'avancent vers le monument et en gravissent les marches où l'on distingue en haut le plumail des prêtres levant vers le ciel leurs couteaux sacrificiels.

2 Mur SO : Le serpent à plumes s'élève vers le ciel, au-dessus de Mictlantecuhtli le dieu de la mort à tête de mort, et Tezcatlipoca le miroir fumant dont le corps est entièrement couvert de noir, exception faite des rayures jaunes de son visage.

3 Mur NE : Sur ce mur on ne distingue plus que la représentation de la pyramide. Tout le reste est effacé, à l'exception d'un crocodile situé sous la pyramide baignant dans un bassin souterrain.

4 Mur NO : Un bras brandit un cœur sanguinolent vers le haut, le ciel est rempli des méandres d'un immense serpent ailé, et derrière brille le soleil.

Puits : il est circulaire et mesure près de 3 mètres de diamètre. La margelle est haute de 1 mètre. Le puits a l'air très profond : il semble plonger jusque dans la caverne du cénote. Mais au bout de 7 mètres il s'interrompt pour déboucher dans la vaste salle centrale du niveau inférieur, ce que les PJ ne réaliseront qu'en empruntant le conduit. C'est en fait un second puits similaire qui poursuit la descente jusque dans la caverne. Mais ce dernier est obturé magiquement par un champ de force invisible, si bien que les PJ ne pourront pas l'emprunter.



Coatls maudits : NB : 2-4, CA : 5, DP : 18m/54m, DV : 9, PV : 50, AT : 2, DG : 1-3/2-8, AS : poison, magie, DS : devient éthéré, IN : génie, AL : LM, T : G (4 m de long), XP : 3000.

Ces créatures se distinguent des coatls normaux par des yeux couleurs pourpre, des plumes oranges à rouge sombre, et des écailles grisâtres zébrées de noires.

Sorts comme prêtre niv 7 : 3 niv 1, 3 niv 2, 2 niv 3, 1 niv 4. En base : protection bien, malédiction, injonction, ténèbres, paralysie, silence, ténèbres éternelles, cécité ou contamination, empoisonnement.

L'un des Coatls bénéficiera en plus de sorts de magicien au niveau 5 : 4 niv 1, 2 niv 2, 1 niv 3. Sorts : sommeil, altération des feux normaux, ventriloquie, mains brûlantes, image miroir, ténèbres éternelles, dissipation de la magie. *Les coatls sont des serpents à plumes ailés,*

ne se rencontrant que dans les jungles tropicales ou sur le plan éthéré. À cause de leur grande intelligence et de leurs pouvoirs, ils sont très respectés des habitants de leurs contrées, qui les prennent pour des dieux. Néanmoins, ils n'interviennent que rarement dans les affaires humaines. Ils sont capables de se métamorphoser, et d'utiliser la magie comme des mages du 5ème niveau ou des clercs du 7ème (45 % de chances pour des sorts de magicien, 35 % pour des cléricaux, 20 % pour avoir les deux). En mêlée, ils utilisent à la fois

KULTUMTEK

leur morsure venimeuse (jet de protection applicable) et la constriction. Si une attaque de constriction réussit, la victime subit 2-8 pts de dégâts au round où elle est touchée, puis autant à chaque round suivant, jusqu'à sa mort ou celle du coatl. Ils parlent plusieurs langues humaines, ainsi que la plupart des langages des oiseaux et des ophiidiens.

NIVEAU INFÉRIEUR (-3) :

Ce niveau est consacré au héros des ancêtres Malaks, Khah le grand guerrier fertilisateur et prêtre de Kukulcan, et à ses deux non moins célèbres femmes Habrah et Dhabrah. Seulement la souillure de Kultumtek a fait que ses trois personnages légendaires ont été transformés en vampires. Ils sont normalement plongés dans le sommeil, mais l'intrusion des PJ à l'intérieur de la pyramide les aura extirpés de leur léthargie. Et ils prendront un malin plaisir à tourmenter les intrus : d'abord séparément lorsque les visiteurs rejoindront leurs quartiers respectifs (en 9, 13 et 14), puis tous ensemble (en 15). La description des vampires figure plus bas après celle de ce niveau de la pyramide.

Le PJ sous le charme de Dhabrah (via les rêves de Tlazolteotl) sera d'instinct attiré vers la chambre de cette dernière via la salle 5 et le couloir 8.

5 GRANDE SALLE :

Plafond à 5 m de hauteur (plus haut que le reste du niveau à 3 m). Estrade centrale de 9x9 m surélevée de 50 cm au centre de laquelle émerge le second puits qui permet d'accéder au cénote sacré. Des gravures peintes en partie inférieure des murs (sur 2 m de hauteur) représentent la vie de Khah, le guerrier fertilisateur. Il n'y a pas d'écriture, seulement des représentations.

Mur SE : Khah est d'abord un grand guerrier qui mène ses troupes à la victoire. Il va torse nu, revêtu d'un pagne à plumes et d'un casque à tête de jaguar, tantôt brandissant l'épée à lames d'obsidienne des guerriers Malaks, tantôt tendant la corde d'un grand arc en os, combattant les sauvages et les créatures monstrueuses de la jungle.

Mur SO : Khah dépose son épée au pied de Kukulcan le serpent à plumes, et à genoux se fait coiffer du plumail des prêtres. On le voit au sommet d'une pyramide à étages danser et brandir le couteau, plonger son bras dans le torse de ses victimes pour en extirper et lever au ciel leurs cœurs ensanglantés.

Mur NO : Khah rencontre Habrah, une femme fière et nue au crâne rasé et aux yeux étincelants qui touche le torse du grand prêtre et guerrier de la paume de sa main tandis que les éclairs zèbrent le ciel. Puis on voit Khah au côté d'une petite fille sans cheveux, aux yeux brillants, qui court derrière une balle en forme de tête humaine. Enfin Khah est assis auprès d'une vieille femme chauve aux yeux brillants, qui de son bâton lui montre le ciel et le soleil.

Mur NE : Alors qu'il s'apprêtait à la sacrifier au sommet de la pyramide, Khah croise le regard de la magnifique Dhabrah, une jeune femme nue aux cheveux nattés, le front orné d'un diadème représentant un papillon. Il s'agenouille devant-elle et Dhabrah pose sa paume sur le torse du héros. Derrière, le serpent à plumes s'élève dans le ciel en dissimulant le soleil. Au loin les nuages s'amoncellent et les éclairs déchirent la voûte céleste. En bas des marches, une chouette regarde une petite fille chauve qui joue avec une tête humaine.

NB : Habrah et Dhabrah furent de leur vivant les incarnations de Tlazolteotl la déesse du plaisir charnel, de la terre et de la mère.

Puits : Le puits qui permet de rejoindre la caverne est identique à celui du niveau supérieur : margelle de 1 m de hauteur, même diamètre. Mais le pourtour est gravé de chouettes et de hiboux aux quatre points cardinaux : chouettes (S, N) et hiboux (E, O) en alternance, symboles de la mort et du monde souterrain. De plus le puits est fermé par un champ de force invisible et magique. Le seul moyen de le désactiver est de rassembler sur la console de la salle 7 le membre et les boules de Khah, le guerrier fertilisateur. Les attributs du héros sont possédés par les créatures qui règnent sur ce niveau, à savoir Khah lui-même et ses compagnes Habrah et Dhabrah, devenus tous trois des vampires...

La hauteur séparant le rebord du puits du niveau de l'eau immergeant la caverne est d'environ 35 m.

6 COULOIR :

Les murs sont gravés de bandes superposées de motifs géométriques répétitifs : losanges et carrés imbriqués.



7 CONSOLE : Par le biais d'un couloir périphérique à angle droit, quatre arches triangulaires en partie supérieure (voûtes en encorbellement) permettent d'accéder à cette salle de 6 m x 6 m. Tout comme ceux du couloir, les murs en sont recouverts de gravures représentant des spirales rectangulaires. Dans l'angle nord, une petite colonne de 1 mètre de haut supporte un pupitre en pierre dans lequel sont creusés trois creux destinés à recevoir le membre et les deux boules de Khah le guerrier fertilisateur : une boule gauche de 7cm de diamètre, une boule droite de 10 cm de diamètre, et au-dessus un cylindre de 30 cm de long et 5 cm de diamètre. Les attributs de Khah sont dispersés dans les chambres des trois vampires.

Positionner sur la console les 3 objets déclenchera une aura lumineuse, des étincelles et un grésillement au niveau du pupitre, mais surtout cela désactivera le champ de force obturant le puits permettant d'accéder à la caverne du cénote du niveau inférieur (cf. salle 5). Retirer un ou plusieurs des attributs provoquera la disparition de l'aura lumineuse et la réactivation du champ de force au-dessus du puits.

8 COULOIR DE L'ÉPUISEMENT : (longueur du couloir : $12 \times 3 = 36$ m)



Ici les murs en pierre sont gravés de symboles géométriques répétitifs, des escaliers s'achevant en spirales ou vagues remontant vers le haut pour aboutir vers de nouveaux escaliers. Une succession interminable et obsédante.

Les effets de ce couloir enchanté ne s'appliqueront pas au PJ sous l'emprise de Tlazolteotl (*). Pour tous les autres PJ(s) la progression sera éprouvante, mais uniquement si l'on progresse dans la direction de la chambre de Dhabrah (9) : il ne se produit rien en sens inverse, vers la grande salle (5). D'abord la vitesse de déplacement sera divisée par 2. Ensuite, tous les 3 m, chaque PJ devra faire un jet sous force. Un échec impliquera la perte d'un point de force. Tout PJ avec un score inférieur à 3 ne pourra plus progresser vers la chambre. A zéro, le PJ meurt. Les PJ(s) ayant perdu des points de force pourront les récupérer au rythme d'1 point par heure de repos dans n'importe quelle zone située en dehors dudit couloir et du couloir (12). Cependant en raison des efforts consentis, la consommation des vivres et d'eau sera doublée pendant le repos.

(*) : les vampires et autres créatures de la pyramide ne sont pas non plus affectées par la magie de ce couloir.

9 CHAMBRE DE DHABRAH, MAÎTRESSE DU GUERRIER KHAH :

Sur la pierre du seuil de l'arche triangulaire (voûte en encorbellement) marquant l'entrée de cette vaste salle est gravée en vieux Malak : « Ici repose la dépouille de la magnifique Dhabrah, maîtresse de Khah le grand guerrier fertilisateur ».

Cette salle comporte contre le mur du fond une estrade de pierre de 6x5 m surélevée de 50 cm et accessible par une marche intermédiaire d'un mètre de large. La plateforme supporte un lit de pierre massif, cercueil du vampire : un parallélépipède taillé dans la masse de 1 mètre de haut et de 3 m x 2 m. Il est creux d'une vingtaine de centimètres et le fond en est recouvert de terre. Devant le lit, un coffret en pierre sans serrure taillé dans la masse renferme un collier de perles (20 x 100 po), **une boule en jade** de 7 cm de diamètre (attribut gauche de Khah, cf. 7), un petit sac en écailles lisses de serpent étrangement lourd (en réalité **un sac de contenance** pesant 5 kg, de capacité 200 kg et 1,5 m³, XP : 5000) et un **Nécrophidius** dont le rôle est de protéger le contenu du coffret. A l'ouverture de ce dernier le serpent jaillira pour attaquer. Le mur du fond est recouvert de gravures : deux chouettes de taille humaine et se tenant en vis-à-vis de part d'autres du lit de pierre, et au-dessus un large papillon aux ailes déployées. Le passage secret situé à l'angle sud ne s'ouvre que du côté du couloir situé à l'extérieur de la chambre. Dhabrah vampire utilise sa forme gazeuse pour rejoindre les quartiers du Khah.

Debout sur l'estrade devant le lit et les bras ouverts, **Dhabrah** accueillera avec un superbe sourire le PJ victime des rêves de Tlazolteotl. Elle l'enlacera et l'embrassera langoureusement. Mais le baiser glacé entraînera les effets du toucher du vampire. Au round suivant l'étreinte se prolongera si le PJ succombe au regard de Dhabrah, sinon le charme sera rompu. A l'arrivée des autres PJ(s), Dhabrah devrait rapidement prendre la fuite sous forme gazeuse pour rejoindre les appartements du Khah (salle 15), sauf si son avantage est évident.

Nécrophidius (ver mortel) : NB : 1, CA 2, DP : 27 m, DV : 2, PV : 16, AT : 1, DG : 1-8, AS : Paralysie + voir ci-dessous, DS : Immunisé au poison, IN : Moyenne, AL : N, T : G, XP : 134.



Cette créature semble être le squelette d'un serpent géant dont la tête serait constituée d'un crâne humain munis de crocs. Il est totalement silencieux, immunisé contre le poison, les sorts de sommeil, de charme et les sorts affectant l'esprit, et n'a jamais besoin de tester son moral. Sa morsure (1-8 points de dégâts) provoque la paralysie à moins que la victime ne réussisse son jet de protection (contre la magie, il ne s'agit pas d'un venin). La paralysie dure 1-4 tours. Le nécrophidius gagne la surprise dans 50 % des cas (1-3 sur d6) et s'il n'est pas lui-même surpris, il exécutera la danse de la mort, un balancement hypnotique et partiellement magique qui capte l'attention de toute victime observant le ver sans réussir son jet de protection contre la magie. L'échec signifie l'incapacité d'agir ; traitez l'effet comme le sort hypnotisme. Cela permet au ver de s'avancer et d'attaquer sans rencontrer de résistance. Un nécrophidius est créé dans un but spécifique et par conséquent se

rencontre généralement dans un rôle d'assassin ou de gardien, jamais comme un monstre errant. Malgré un certain nombre de caractéristiques tendant à prouver le contraire, le nécrophidius n'est pas un mort-vivant et ne peut donc être, par exemple, repoussé par un clerc.

10 FOSSE ET PASSAGE SECRET :

Au fond de la fosse de 8 m de profondeur à laquelle on accède ou l'on chute par le niveau supérieur, se trouve un espace de 3 m x 3 m au plafond abaissé à 1,5 m de hauteur. Ce réduit est jonché d'ossements humains. Une portion dissimulée de la paroi NE est amovible et s'ouvre sur un tunnel oppressant au plafond encore plus bas de 1 m de hauteur et de 1 m de largeur, long de 9 m. Il s'achève en cul de sac. Une tête de mort ricanant est gravée sur la paroi du fond, qui en occupe la quasi-totalité, et qui mettra mal à l'aise le premier de cordée. Entre les mâchoires, un creux est destiné à recevoir la clef de Kultumtek : le crâne en or de la taille d'une pomme. Le positionner dans la cavité provoquera l'illumination brève de la gravure en forme de crâne, un grésillement d'électricité statique, et l'ouverture de la paroi qui pivotera pour découvrir un couloir beaucoup plus grand.

11 SALLE DES OFFRANDES :

Le centre de cette salle rectangulaire est occupé par un siège en pierre à sacrifice à la forme d'un homme couché, s'appuyant sur ses coudes, les jambes repliées et la tête tournée à 90 degrés vers le côté, qui tient un plateau sur le ventre, lui-aussi en pierre (idem salle 4). Dans l'angle Ouest se dresse la statue en pierre peinte de Mictlantecuhtli le dieu de la mort : un squelette couvert de taches jaunes et rouges, dont le crâne orné d'un plumail est doté d'une langue, des gencives et des yeux, et à la gueule toujours béante, aux oreilles ornées de pendants (des os de mains humaines). En face, dans l'angle Est s'élève celle de Tezcatlipoca le dieu de la guerre, au corps recouvert de noir aux rayures jaunes, qui porte autour du cou un miroir, et dont un pied s'achève par un serpent et l'autre porte un sabot. Près du siège, une vasque en pierre sur pied contient trois couteaux en obsidienne. Sur les murs sont gravés des scènes de sacrifices au cours desquelles des prêtres à plumail arrachent le cœur de victimes maintenus par les membres par des acolytes. Les émanations du mal sont particulièrement virulentes ici. En traversant cette salle les PJ(s) auront la désagréable sensation d'être observés par les représentations des deux divinités. C'est surtout que les yeux des deux statues sont des boules d'obsidienne de 3 cm de diamètre d'un noir profond (valeur 50 po x4). Elles peuvent être extirpées simplement de la pierre à l'aide d'une fine lame (elles permettent d'ouvrir le compartiment secret du lit d'Habrah, cf. 13). Ce faisant les PJ(s) commettront un sacrilège à l'égard des deux divinités (un de plus !).

12 COULOIR DE LA FOLIE :

« Viens jouer avec nous ! » (longueur du couloir : 11x3 = 33 m). Ici les murs en pierre sont gravés de frises de spirales répétitives. Une succession interminable et obsédante. Le couloir est enchanté : tous les 3 m, chaque PJ devra faire un jet sous intelligence. Un échec impliquera la perte d'un point d'intelligence. Tout PJ avec un score inférieur à 3 sera plongé dans une profonde hébétude et arrêtera sa progression. A zéro, le PJ sera atteint de débilité mentale. A noter que ceci n'est valable que dans un seul sens de (5) vers (13) : il ne se produit rien en sens inverse, si l'on progresse vers la grande salle (5). Les PJ(s) ayant perdu des points d'intelligence pourront les récupérer au rythme d'1 point par heure de repos dans n'importe quelle zone située en dehors des couloirs (2) et (12). Cependant en raison de l'épreuve subie, la consommation des vivres et d'eau sera doublée pendant la période de repos.

Au bout des 6 premiers mètres, à l'angle droit nord, le premier PJ apercevra au bout du couloir Habrah sous forme d'une petite fille, qui invitera l'aventurier à venir le suivre pour jouer avec elle. Tout en s'esclaffant, elle s'échappera en courant vers ses appartements.

13 CHAMBRES D'HABRAH, MÈRE, FEMME ET FILLE DU GUERRIER KHAH :

Sur la pierre du seuil de l'arche triangulaire (voûte en encorbellement) marquant l'entrée de la première salle est gravé en vieux Malak : « Ici repose Habrah, mère, femme et fille du grand guerrier Khah ». Les appartements d'Habrah sont constitués de trois chambres successives, de plus en plus spacieuses, dont les murs sont ornés de frises à motifs répétitifs : des lignes superposées de vagues alternant dans un sens puis dans l'autre. Les trois salles ont été enchantées de manière permanente par les sortilèges de longévité de la magicienne : les effets sont applicables une seule et unique fois par chambre et pour chaque PJ y pénétrant ratant un JP de Pétrification avec un malus de -2. A chaque chambre, par rapport à la catégorie d'âge du PJ les effets seront les suivants : **Rajeunissement** de 1d4 ans si le PJ est dans une catégorie plus vieille, **Rien** si les catégories d'âge sont équivalentes, ou **Vieillesse** de 1d10 ans si le PJ est dans une catégorie plus jeune (faire de plus un jet de résistance aux traumatismes). Catégorie d'âge des chambres : Chambre 1 : jeune adulte (fille de Khah) ; Chambre 2 : force de l'âge (femme de Khah) ; Chambre 3 : vieux (mère de Khah).

Chambre de la fille (1) : Au fond se dresse un lit de pierre massif sur lequel est allongé le squelette d'un enfant recouvert d'une étoffe moisie. A son pied un grand coffre en pierre sans couvercle est rempli des balles de jeu de l'enfant : des crânes de diverses formes : adultes, enfants, animaux (jaguar, serpent, singe...). Plusieurs crânes sont éparpillés au sol. Au-dessus du lit est gravée sur le mur une grande spirale ressemblant à un serpent enroulé. **Habrah** fille jaillira d'un coin pour assaillir le premier venu, puis rapidement s'évapora pour se replier vers la salle suivante.

Chambre de la femme (2) : contre le mur SO, toujours un lit de pierre massif sur lequel est allongé le squelette d'une femme, recouvert d'une étoffe moisie. Au-dessus du lit est gravée sur le mur une grande spirale ressemblant à un serpent enroulé. Au pied du lit un coffre de pierre est piégé par un sceau du serpent sépia (voir ci-dessous) : un glyphe couleur terre de sienne est peint sur le couvercle. Toucher ce dernier déclenchera le sortilège. Le coffre contient **une boule d'ambre** de 10 cm de diamètre servant à l'activation de la console (cf. 7) ainsi qu'un collier d'argent s'achevant par un pendentif en forme de serpent à plumes (valeur 700 po pendentif + 300 po chaîne). L'autre partie de la pièce est occupé par un plan de travail en pierre sur lequel sont entassés divers ustensiles, bols, coupelles en terre cuite, et récipients dont les contenus sont depuis longtemps désagrégés à l'exception de 3 fioles en verre qui renferment toujours respectivement de la poudre ocre, brune, et rouge, qui si on les mélange avec de l'eau, constitueront des potions magiques : **potion de longévité, élixir de jouvence, élixir de folie**. **Habrah** femme accueillera comme il se doit les visiteurs, puis se repliera rapidement vers la salle suivante.

Sceau du serpent sépia (sort de magicien niv 3 selon UA) : *Toucher le coffre provoque l'apparition d'une force ressemblant à un serpent de couleur brun foncé, sépia. Cette force, ainsi nommée « serpent sépia », naît soudainement et frappe la créature vivante la plus proche. Le « serpent sépia » attaque comme un monstre ayant 9 DV. S'il réussit à toucher, la victime est prise dans un champ de force chatoyant de couleur ambre, figée et immobilisée jusqu'à ce que le lanceur du sort l'annule ou jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie ne le fasse. Jusque-là, rien ne peut arriver à la victime, déplacer la force qui l'entoure ou affecter d'une manière ou d'une autre le champ de force ou la victime. La victime de vieillit pas, ne ressent pas la faim, ne dort pas, ne récupère pas de sorts dans cet état et n'est pas au courant de ce qui se passe autour d'elle. Si le « serpent sépia » manque sa cible, il se dissipe dans un flash de lumière brune, avec un bruit sourd et un petit nuage de fumée brun foncé de 1" de diamètre et qui persiste 1 round.*

Chambre de la mère (3) : C'est la plus grande salle, elle est rectangulaire de 9 m x 12 m. Comme pour les précédentes le lit est taillé dans une pierre massive de 3 m x 2 m et haut de 1 m. Mais cette fois-ci le cercueil du vampire est situé au centre de la chambre, il est creux d'une vingtaine de centimètres et le fond en est recouvert de terre. Il ne contient pas de squelette. Et il est encadré par quatre colonnes de pierre sur chacune desquelles est sculpté un serpent l'enlaçant du sol au plafond. Les têtes des reptiles, qui débordent des colonnes, sont toutes orientées vers le lit de pierre et sont positionnées à des hauteurs différentes situées entre 2 et 3 mètres par rapport au niveau du sol. Chaque bouche de serpent s'ouvre sur une petite cavité encadrée par des crocs. Y positionner les billes d'obsidienne des statues de la salle (11) déclenchera l'ouverture d'un compartiment secret situé sur le flanc SE du lit de pierre (celui-ci ne pourra pas être ouvert autrement). Le compartiment renferme le bâton magique d'Habrah (XP : 4500 ; 21 charges), équivalent d'un bâton de foudre & tonnerre (p.94 UA) sans la partie tonnerre. Un passage secret à l'angle sud permet de rejoindre les appartements du Khah. Celui-ci s'ouvre dans les deux sens (à la différence de celui de la chambre de Dhabrah, cf. 9). **Habrah** mère, dissimulée derrière une colonne, attaquera le premier PJ qui passera à portée. Elle rompra le combat assez rapidement pour rejoindre la salle (15) sous forme gazeuse. Alors 4

vargouilles (elles sont positionnées et dissimulées aux quatre angles du plafond de la chambre) s'abattront sur les PJ pour protéger la retraite du vampire.



Vargouilles : NB (4), CA : 8, DP : 36 m (CM :B), DV : 1+1, PV : 8, AT : 1, DG : 1-4, AS : Voir ci-dessous, IN : faible, AL : LM, T : P (90 cm d'envergure), XP : 134. *Ces horribles monstres sont réputés pour avoir été engendrés dans le Tartare et lâchés sur le plan matériel pour y causer des ravages. Avec l'apparence d'hideuses têtes volantes couronnées de tentacules se tortillant, ils apparaissent au crépuscule et disparaissent à l'aube. Ils se terrent dans les grottes, les cavernes et les profondes failles souterraines. Les vargouilles haïssent la lumière. Elles attaquent et éteignent les torches ou brisent les lanternes. Elles fuient les lumières plus vives et la lumière du jour les aveugle. L'immense crainte qu'elles inspirent est liée à leur morsure qui est si destructive que les points de vie sont perdus à jamais, sauf à réussir un jet de protection contre le poison pour chaque morsure infligée. Un échec indique la perte permanente des points de vie, à raison de 1-4, qui ne peuvent être restaurés que par un souhait. Les vargouilles possèdent à la fois l'infravision et l'ultravision.*

14 CHAMBRE DE KHAH, LE GUERRIER FERTILISATEUR :

Les couloirs permettant de rejoindre la chambre du Khah sont gravés de frises superposées de motifs géométriques répétitifs : losanges et carrés imbriqués (idem 6). Sur la pierre du seuil des deux arches triangulaires marquant les entrées Est et Ouest de la chambre est gravée en vieux Malak : « Ici repose Khah le grand guerrier fertilisateur et grand prêtre de Kukulcan ». La moitié sud de cette salle est occupée par une estrade de pierre de 6 m x 6 m et haute de 1 m accessible par une marche de 50 cm. S'y dresse le cercueil du vampire : un parallélépipède taillé dans la masse de 3x2x1 m ; en partie supérieure il est creux d'une vingtaine de centimètres et le fond en est recouvert de terre. Deux jaguars en vis-à-vis sont représentés sur les murs derrière le lit. Devant l'estrade des colonnes sculptées de serpents s'élèvent du sol au plafond. Un coffre en pierre est disposé au pied du lit. Il faut une force de 18 ou + pour en débloquer et soulever l'épais couvercle. Il contient un bâtonnet en or massif de 30 cm de long et 5 cm de diamètre (la verge de Khah, le troisième attribut de la console de la salle 7 qui permet la désactivation du champ de force du puits), un couteau sacrificiel en obsidienne (valeur 100 po), et une dizaine de flèches magiques à pointe d'obsidienne (+2 mais cassent facilement : pas de bonus aux JP).

Khah vampire attendra les PJ(s) armé de son arc : il ciblera de préférence un archer. Puis après une brève mêlée il se repliera sous forme gazeuse en 15, tandis que deux margouilles dissimulées dans les angles Nord et Nord-Est jailliront de l'ombre pour assaillir les intrus et protéger la retraite de Khah.



Margouilles : NB : 2, CA : 2, DP : 18 m/36 m (CM :C), DV : 6, PV : 34, AT : 4, DG : 1-6/1-6/2-8/2-8, AS : 80% de passer inaperçue, DS : touché par arme +1 et +, IN : Faible, AL : CM, T : M, XP : 554. *Une margouille est une forme particulièrement malveillante de gargouille, qui évolue principalement dans les grottes et cavernes naturelles. La substance composant la créature est si ressemblante à la pierre qu'elle a 80 % de chances de passer inaperçue quand elle est tapie contre la roche ; elle peut ainsi souvent surprendre ses adversaires. L'attaque se fait au moyen de 2 pattes griffues, une paire de cornes, et une morsure avec des crocs de pierre. Le langage de ces créatures ressemble à celui des gargouilles mais elles peuvent aussi bien parler la langue de ces dernières.*

15 SALLE DU TRÔNE :

On accède dans cette salle par des arches triangulaires. Ici le plafond est plus haut, à 4 m de hauteur. Contre le mur SE, une estrade en pierre de 6 m x 3 m surélevée d'1 m, accessible par une marche haute de 50 cm. Au centre de l'estrade est disposé le trône de Khah (en fait un siège en pierre rouge similaire à celui de la reine Quotzadace de Talutak). Sur le mur derrière sont gravés à gauche une chouette de profil (Dhabrah), à droite et un peu plus haut un serpent (Habrah), et au centre au-dessus des deux autres un jaguar (Khah). Trois colonnes devant l'estrade s'élèvent jusqu'au plafond, sur lesquelles sont sculptés respectivement la chouette, le jaguar et le serpent. Deux grands braséros de pierre sur pied sont disposés de part et d'autre du trône. Ils sont vides et éteints. Il n'y a rien d'autre dans cette salle. Une porte secrète est dissimulée dans le mur derrière l'estrade, au niveau de la gravure du serpent. Cependant elle est fermée magiquement et le seul moyen de pouvoir l'ouvrir est de prononcer devant et à haute voix la formule magique « Habrah Khah Dhabrah » : cela déclenchera son ouverture et dévoilera le passage secret permettant d'accéder à la crypte des vampires. Mais cela animera aussi les gardiens du lieu représentés sur les trois colonnes de la salle : la chouette, le jaguar et le serpent, qui se dissocieront des piliers pour prendre forme et attaquer les aventuriers (voir ci-dessous). Une fois tués les corps des animaux disparaîtront sans laisser de trace. Leurs

représentations auront aussi définitivement disparu du fût des colonnes. Seules les gravures murales subsisteront. Le couloir qui mène aux appartements de Dhabrah est décoré des mêmes motifs que ceux permettant d'accéder à la chambre de Khah : de frises superposées de motifs géométriques répétitifs, losanges et carrés imbriqués. Au bout un passage secret pivotant accède en 9 (uniquement manipulable du couloir vers la chambre).

C'est dans la salle du trône que les trois vampires se regrouperont, attendront, et combattront ensemble les PJ(s) : Khah assis sur son trône, Habrah debout à sa gauche, sur la marche de l'estrade, Dhabrah au fond, à l'angle nord. En cas de défaite, les formes gazeuses des vampires se réfugieront dans la crypte où se trouvent leurs cercueils de « secours » (huit heures de repos seront alors nécessaires pour qu'ils puissent reconstituer leurs forces et soient de nouveau opérationnels).

Chouette géante : NB : 1, CA : 6, DP : 9 m/54 m, DV : 4, PV : 25, AT : 3 (griffes et bec), DG : 2-8/2-8/2-5, AS : surprend sur 1-5 (vol dans un silence presque absolu), IN : Très, AL : N, T : M, XP : 250.

Jaguar : NB : 1, CA : 6, DP : 45 m, DV : 4+1, PV : 28, AT : 3, DG : 1-3/1-3/1-8, AS : Pattes arrières pour 2-5/2-5, DS : surpris sur 1, IN : semi, AL : N, T : G, XP : 345. *C'est un bon grimpeur, un bon nageur et il lui est possible de faire un bond de 9 m pour attaquer. Au cours d'un combat rapproché, le jaguar tente d'immobiliser son adversaire à l'aide de ses pattes avant et (si celles-ci touchent toutes deux au cours du même round), de le déchirer avec ses pattes arrière (2 attaques supplémentaires infligeant chacune 2-5 points de dégâts).*

Serpent géant venimeux : NB : 1, CA : 5, DP : 45 m, DV : 4+2, PV : 30, AT : 1, DG : 1-3 + poison (mort sauf si JP poison réussi : 3-18 de dégâts), IN : animale, AL : N, T : G, XP : 540.

16 CRYPTÉ (REFUGE DES VAMPIRES) :

Le passage secret s'ouvre sur un étroit couloir de 1 m de large et de 2 m de haut menant à des escaliers de pierre, très raides (marches hautes), descendant sur 6 m de long. Ils accèdent à un petit palier triangulaire dont la base s'ouvre sur une arche elle aussi triangulaire. Derrière cette arche se trouve l'ultime refuge des vampires, une crypte de 9 m x 9 m, au centre de laquelle s'élève une colonne sculptée de serpents. Trois lits de pierre de 2 m x 1 m x 1 m sont disposés aux angles ouest, sud et est. Chaque cercueil est surélevé sur une base de 3 m x 3 m x 0,5 m accessible par une marche intermédiaire de 0,25 m. Les cercueils sont creux de 30 cm et le fond en est recouvert de terre. Sur les côtés du lit ouest sont gravés des serpents (Habrah), sur ceux du lit sud des jaguars (Khah), et ceux du lit est des chouettes (Dhabrah). C'est dans ces trois cercueils que se réfugieront les 3 vampires s'ils sont vaincus au combat. Le seul moyen de les éliminer définitivement est de leur arracher le cœur. Auquel cas ils se décomposeront en poussière et il ne subsistera d'eux que leurs armes, vêtements et bijoux. Sinon ils se régénéreront et pourchasseront les PJ(s).

La crypte est gardé un Drelbe qui d'abord dissimulé par la colonne centrale jaillira pour attaquer les intrus.



Drelbe (esprit gardien) : NB : 1, CA : 2, DP : 18 m, DV : 5+3, PV : 35, AT : 1, DG : 3-12 + Froid (voir ci-dessous), DS : voir ci-dessous, IN : Moyenne, AL : N(M), T : M, XP : 1010.

Les drelbes résident sur le Plan Négatif, mais des personnes à l'esprit maléfique les appellent parfois sur le Plan Matériel Primaire pour servir en tant que garde de trésors cachés ou de lieux secrets, de sorte que, où qu'ils soient sur ce plan, ils gardent quelque chose. Malheureusement un drelbe ressemble tant à une âme-en-peine qu'on ne peut les distinguer jusqu'à ce qu'une attaque ait lieu. L'effet du froid interne au drelbe fait chuter la victime à terre en grelottant (pas de jet de protection) en laissant tomber tout ce qu'elle tient et se retrouvant dans l'impossibilité de réaliser n'importe quelle action jusqu'à que l'effet du froid cesse. Quand il est confronté à un cleric tentant de la retourner, ou si la proie hésite, le monstre rusé utilise un tour d'illusion. Sa taille semble rétrécir rapidement tout en glissant doucement en avant ; le ou les observateurs ont 90 % de chances de croire que le drelbe bat en retraite, alors qu'en réalité il avance pour attaquer. Bien qu'ils ressemblent à des morts vivants, ce n'est pas le cas et ils ne peuvent pas être retournés. Les drelbes ne peuvent être touchés que par des armes magiques ; l'argent n'a pas d'effet, hormis celui magique, qui inflige des dégâts doublés.

DESCRIPTION D'HABRAH, KAH ET DHABRAH

Ce sont des vampire Malaks, qui diffèrent des vampires classiques sur plusieurs aspects :

- Les effets du regard et du toucher sont spécifiques à chaque vampire (voir ci-dessous).
- Le vampire Malak ne meurt définitivement que si on lui arrache le cœur (le pieu est inutile).
- Le cercueil est constitué d'un lit de pierre massive (parallélépipède taillé dans la masse).

KULTUMTEK

- Les seules créatures que pourront invoquer les vampires à l'intérieur de ce niveau de la pyramide sont des chauves-souris géantes (3-18) si toutefois l'accès via le temple inférieur est possible.

Le vade retro des clercs fonctionnera avec un malus de -2 en raison du lieu (temple maudit).

NB : A chaque round de combat il faudra déterminer quel PJ est regardé par chaque vampire (applicable uniquement dans un rayon de 9 m ; au corps à corps ce sera forcément l'adversaire attaqué par le vampire).

HABRAH LA MAGICIENNE, MÈRE, FEMME ET FILLE DU GUERRIER KHAH :

Habrah a le crâne allongé caractéristique des nobles Malaks, et rasé, à l'exception d'une longue natte grise qui jaillit de l'arrière de son crâne jusqu'au bas du dos. Ses yeux couleur d'ambre brillent dans l'obscurité. Sous forme de fille elle est simplement vêtue d'un pagne. Sous forme de femme elle porte une étoffe de tissu blanche rectangulaire ouverte sur les côtés à la façon d'un poncho. Sous forme de mère elle porte une tunique grise sans manche. Habrah portent des boucles d'oreille en jade représentant des serpents (600x2 po), ainsi qu'un collier constitué de neuf morceaux de jade représentant des vagues reliés par une chaîne en or (jade : 200*9 = 1800 po, chaîne : 500 po).

Habrah est complètement folle. Son déséquilibre mental provoque chez elle des changements de forme intermittents provoqués par les personnalités multiples de la magicienne. Au début de chaque round elle se transforme instantanément soit en fille, soit en femme, soit en mère de Khah. Jet 1d6 : fille (1-2), femme (3-4) ou mère (5-6).

Son regard entraîne la folie : il transforme le cerveau de la personne visée en celui d'un enfant mentalement attardé sauf si JP sort réussi (~ sort débilite mentale de druide niv6).

Les effets de **son toucher** de vampire dépendent de sa forme :

En base il provoque le vieillissement de la cible de 2-6 ans, la moitié si JP magie réussi. Ensuite l'effet dépend de la forme adoptée :

Fille : absorption d'un point de sagesse sauf si second JP magie réussi

Femme : absorption d'un point de constitution sauf si second JP magie réussi.

Mère : absorption d'un point de dextérité et vieillissement supplémentaire de 1-6 ans sauf si second JP magie réussi et faire un jet de résistance aux traumatismes.

KHAH, LE GUERRIER FERTILISATEUR :

Il est grand, musclé, et beau. Mais son regard glacial est effrayant. Il va torse nu, les épaules couvertes par une cape en peau de léopard et la poitrine arborant un superbe pectoral en jade (valeur 5000 po). Il est coiffé d'un imposant plumail, il est vêtu à la taille d'un pagne à franges dorées, et porte des sandales. Ses avant-bras sont ornés de brassards en or. Un anneau en or perce ses narines (300 po), ses oreilles sont déformées par des disques d'or (500 po x2). Il est armé d'un arc en os et de flèches à pointes d'obsidienne, ainsi que d'une épée courte en bois incrustée de lames d'obsidiennes. La cape est magique (cape du guerrier jaguar) et lui permet de se déplacer à une vitesse de 15". **L'arc en os est +2. L'épée courte est +2 de rapidité** : elle frappe toujours en premier. Les brassards en or sont des **bracelets magiques de protection contre les projectiles normaux. Le plumail est enchanté**, il permet de lancer le sort de ténèbres à volonté et de ténèbres éternelles 3/jour. Mais il ne peut être utilisé que par une créature d'alignement mauvais.

Son regard provoque la paralysie pour 1-4 rounds sauf si JP sort à -2 réussi.

Son toucher glacial (applicable aussi avec ses armes) a les effets suivants :

En base, il provoque un engourdissement pour 2-5 rounds sauf si JP paralysie réussi : la cible aura -2 pour tous ses jets de toucher. De plus, un des effets suivants se produira (1d6) sauf si JP magie réussi :

1-3 : Ralentissement pour 1-4 rounds (vitesses de déplacement et d'attaque divisées par 2).

4-5 : Effroi pour 1-4 rounds : il est possible que la cible affectée laisse tomber tout ce qu'elle tient : les chances de base sont de 60% (Niveau 1/DV 1) – 5% par niveau ou DV supplémentaire. La cible fuie au maximum de sa vitesse de déplacement. La panique prend effet le round suivant le toucher, mais l'abandon des objets tenus en main est immédiat.

6 : Flétrissement d'un membre aléatoire de la cible.

DHABRAH, MAÎTRESSE DU GUERRIER KHAH :

Magnifique jeune femme aux longs cheveux bruns et nattés, uniquement vêtue d'un pagne et de bijoux.

Elle porte autour de la tête un diadème en or (bandeau richement décoré et porté autour de la tête) avec en partie centrale en haut du front une pierre de jade ciselée en forme de papillon, symbole de la transformation

(valeur : 1500 po + 1000 po), des boucles d'oreilles en argent ciselé en forme de chouettes symboles de la mort (500 po x2) ainsi que des bracelets de chevilles et de poignets en or ouvré (500 po x4).

Son regard charme comme celui d'un vampire classique (JP sort à -2).

Son toucher ne draine qu'un seul niveau d'expérience mais il absorbe aussi 1 point de force à sa victime sauf si JP magie réussi.

Vampires : NB : 3, CA : 1 (0 pour Khah), DP : 36m (48 m pour Khah avec sa cape)/54m, DV : 8+3 (9+3 pour Khah), PV : 60x2 (84 pour Khah), AT : 1 (ou 2 si Khah tire à l'arc), DG : 5-10 ou selon l'arme + bonus de force si applicable (+4), AS : regard, toucher, DS : touché par arme +1 ou plus, demi-dégâts froid et électricité, immunisé aux poison et paralysie, régénération 3pv/round, RM : immunisé aux sorts de sommeil, charme et paralysie, IN : Exceptionnelle, AL : CM, T : M, XP : 4520x2 (5276 pour Khah).

Description des vampires classiques (à moduler avec ce qui figure précédemment) : Les plus redoutés des morts-vivants chaotiques mauvais sont les nocturnes vampires. Durant les heures de jour, ces créatures doivent se reposer dans un cercueil ou réceptacle similaire, sauf si elles se trouvent bien au-dessous de la surface du sol. Même dans ce dernier cas, il leur faut parfois rechercher ce repos car leur puissance est restaurée par le contact avec la terre de leur tombe. Comme tous les morts-vivants, les vampires existent sur deux plans à la fois - en l'occurrence le matériel et le matériel négatif. Ils possèdent une force de 18/76. Si un vampire réussit à frapper un adversaire, son coup inflige 5-10 points de dégâts, tandis que sa puissante force négative absorbe deux niveaux d'énergie de la victime - et les dés de vie, niveaux de capacités, d'attaque etc. correspondants.

Les vampires ne sont blessés que par les armes magiques. Ils se régénèrent à la vitesse de 3 points de vie par round. Amenés à 0 points de vie en cours de combat, un vampire n'est pas tué mais forcé en forme gazeuse. Il doit alors retourner à son cercueil dans les 12 tours, s'y reposer 8 heures, puis reformer un corps physique. Les sorts de sommeil, charme et paralysie n'affectent pas ces monstres, non plus que le poison ou la paralysie. Les sorts basés sur le froid ou l'électricité ne leur infligent que des dégâts diminués de moitié.

Un vampire peut prendre la forme gazeuse à volonté. Il lui est de même possible de s'hétéromorpher en une grande chauve-souris chaque fois qu'il le désire - d'où la vitesse de déplacement en vol indiquée ci-dessus. S'il regarde une personne dans les yeux, celle-ci sera charmée, à moins de réussir un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de -2. Les créatures charmées agissent comme si elles étaient sous l'effet d'un sort de charme-personnes. Tous les vampires possèdent également la capacité d'invoquer des créatures pour les aider : en souterrains, il s'agira généralement de 10-100 rats ou chauves-souris (ces dernières se contentant de gêner et d'obscurcir la vue des adversaires, sans attaquer physiquement) ; en extérieurs, le vampire invoquera typiquement 3-18 loups. Ces créatures arrivent au bout de 2-12 rounds.

Les vampires reculent devant l'ail, les miroirs et la croix (et autres symboles saints d'alignement loyal bon) si ces objets leur sont présentée avec audace. Il est néanmoins à noter qu'aucune de ces défenses ne les fait fuir, ni ne les blesse. Dans le cas de l'ail, le vampire hésitera durant 1-4 rounds avant d'attaquer ; un miroir ou un symbole saint amènera le vampire à se placer de manière à ce que ledit objet ne se trouve pas entre lui et sa victime potentielle - à moins qu'il ne charge une de ses créatures d'enlever cet obstacle dont la puissance le tient à distance. Il faut souligner que les symboles d'alignement loyal bon, tels la croix, sont efficaces contre tous les vampires, quel que soit le passé religieux de ceux-ci au cours de leur existence humaine.

Un vampire peut être abattu par l'un des moyens suivants : l'exposition directe à la lumière du soleil tue la créature en 1 tour, et la prive immédiatement de toute puissance. Un vampire immergé dans de l'eau courante pendant 3 rounds est tué. Il perd 1/3 de ses points de vie par round d'immersion. Si on enfonce un pieu de bois dans le cœur d'un vampire, celui-ci est tué, mais seulement tant que le pieu demeure en place : pour finir l'ouvrage, il est nécessaire de trancher la tête du vampire et d'emplir sa bouche de rameaux bénis. L'eau bénite inflige à un vampire 2-7 points de dégâts par fiole pleine le frappant.

Tout humain ou humanoïde dont un vampire absorbe la totalité de l'énergie vitale devient un vampire de force appropriée, sous le contrôle de son meurtrier. Cette transformation se produit 1 jour après l'inhumation de la créature, mais si et seulement si elle est enterrée, il est donc possible de rencontrer un vampire-voleur, clerc (chaotique mauvais en forme de vampire, bien sûr), etc. Si le vampire originel est abattu, les créatures qu'il contrôlait retrouvent leur libre arbitre - mais demeurent des vampires.

CAVERNES :

17 GRANDE CAVERNE PARTIELLEMENT IMMERGÉE (CÉNOTE SACRÉ) :

Hauteur max de la caverne située à l'air libre ≈ 33 m + 1,5 m (margelle + estrade salle 5) ≈ 35 m.

Hauteur min ≈ 2 m.

De multiples stalactites pendent du plafond. La quasi-totalité de la superficie de la caverne est immergée sur plusieurs mètres de profondeur : 3 m en périphérie, puis 5 m, 7 m, enfin en partie centrale un gouffre s'enfonce dans les entrailles de la terre (profondeur indéterminée). Au SE et au SO des corniches permettent de se tenir hors de l'eau. Au NO un boyau à l'air libre s'échappe de la caverne vers la grotte de l'Affamé. L'eau du cénote est sombre et opaque : elle est souillée par le sang qui s'écoule du boyau NO, en provenance de la grotte de l'Affamé.

Kêt-Rha, le dieu crocodile des Nadaliens, est le gardien du cénote. C'est un crocodile monstrueux d'une quinzaine de mètres de longueur ! C'est le dieu Kukulcan qui autrefois a chargé Kêt-Rha de protéger le bassin sacré. Malgré la souillure, Kêt-Rha continue à venir roder dans le sanctuaire. A vrai dire, il ne peut rien faire

d'autre ici. Les étages supérieurs de la pyramide lui sont inaccessibles, et la grotte de l'Affamé le répugne. Nul ne sait vraiment comment le crocodile fait pour rejoindre et repartir du cénote sacré de Kultumtek : la légende colportée par les prêtres Malaks dit qu'il utiliseraient un cénote de la jungle pour plonger dans les profondeurs de la terre et de là rejoindrait le gouffre sous-marin de la caverne.

A l'arrivée d'un PJ, le gigantesque crocodile émergera sa tête de l'eau pour faire des ronds autour du nouveau venu avec lequel il communiquera par télépathie. Cupide, il exigera pour le passage de chaque aventurier un objet qui lui est précieux, c'est-à-dire d'une valeur de 2000 po mini (objet magique ou bijou, pierre précieuse, etc). Le dieu n'acceptera qu'un seul objet par PJ (la somme d'objets de moindre valeur n'intéressera pas la divinité ; un pendentif et sa chaîne comptent comme un seul objet). Ceux qui ne pourront ou ne voudront pas payer le tribut ne pourront pas traverser le cénote sacré vers le boyau. De plus le gardien ne tolérera aucun séjour des PJ dans la caverne sacrée, sauf éventuellement sur l'une des corniches SE-SO moyennant un dédommagement de 500 po par jour et par aventurier. Il ne devrait pas y avoir de possibilité de négocier les tarifs, et si nécessaire le dieu rappellera aux PJ(s) qu'ils ont déjà massacré plusieurs de ses adorateurs Nadaliens dans la jungle (si rencontre il y a eu) et qu'il est déjà bien indulgent de leur accorder la vie sauve. Après versement du tribut, la traversée pour rejoindre le boyau s'effectuera sur le dos du crocodile géant. Au moment de les déposer et avant de replonger dans les profondeurs du cénote, Kêt-Rha préviendra les PJ(s) qu'un grand mal provient du fond du boyau. Inutile de préciser que toute tentative de vaincre le dieu Kêt-Rha serait suicidaire.

18 BOYAU :

A l'extrémité nord-ouest du cénote, un boyau de 3x3 m constitue la seule issue « terrestre » de la caverne. Il est en légère pente ascendante lorsque l'on s'éloigne de la caverne. Mais la roche du couloir est assombrie, sinon recouverte d'une épaisse couche de mucus marron dégageant une odeur de putréfaction. Des ossements humains recouvrent le sol sur les côtés. Et un filet de liquide pourpre (du sang) sinue au centre du boyau dans le sens de la longueur et se déverse jusque dans le cénote. Au fond, au bout de 12 mètres, le passage est obturé par une double-porte en bronze de 3x3 m dont la surface est ciselée d'ossements et de crânes grimaçants qui ressemble étrangement à celle du temple souterrain du Noirpic (mais en deux fois plus petite). Un battant est entre-ouvert, juste de quoi faire passer un homme de profil : le filet de sang s'en échappe pour sinuer jusque dans le cénote.

19 GROTTE DE L'AFFAMÉ :

Ici les émanations du mal sont les plus importantes. Les sources de lumière « naturelles » s'éteindront et les éclairages magiques (sorts, objets magiques) auront leur rayon d'éclairage divisé par 2. C'est le lieu de la souillure de Kultumtek. L'histoire ne dit pas comment l'Affamé a pu corrompre les profondeurs des pyramides et le cénote sacré. Mais son arrivée s'est déroulée après que Mictlantecuhtli le dieu de la mort et Tezcatlipoca le miroir fumant se sont joués de Quetzalcoatl et ont provoqué le déclin du grand temple. Le prince démon a certes profité du chaos pour établir une tête de pont et souiller le cénote, mais les divinités maléfiques du panthéon Malak ne se sont pas laissées faire pour autant et l'ont cantonné aux profondeurs.

Derrière les battants en bronze s'étend une caverne dont le plafond culmine jusqu'à 10 m de hauteur. Comme pour le couloir précédent, les parois en sont recouvertes de la même couche de mucus marron à l'odeur de pourriture. Les ossements humains jonchent partout le sol. Le sang aussi, qui sinue par filets entre les os et les stalagmites, et qui provient du fond de la caverne au nord. Il dégouline de la gueule et des yeux vides de l'Affamé dont le corps gigantesque et affreux est sculpté dans la paroi du fond, et se déverse dans un bassin débordant. L'Affamé est représenté par un corps boudiné avec une grosse tête au visage gras défiguré par un rictus démoniaque, la bouche hérissée de crocs. Son crâne chauve est garni de petites cornes, les oreilles sont pointues, et ses yeux normalement globuleux sont creux. En dessous, étendu et immergé dans le bassin, le gardien du prince démon guette. C'est une horrible créature des abysses, un blob à tentacules. Si celle-ci est vaincue et que la statue est aspergée d'eau bénite, la fontaine se tarira.

Le rebord du bassin est haut de 50 cm par rapport au niveau du sol de la caverne mais la profondeur de celui-ci est en réalité d'1,5 m. Son fond est jonché de pierres.

Par ailleurs dans la paroi est, une grande plaque de verre polie en forme d'ovale est incrustée dans la roche. Et devant est entassé au milieu des ossements ce qui ressemble à un trésor : un amas dispersé d'objets qui brillent (voir ci-dessous). La plaque fait environ deux mètres de haut sur un de large et est assombrie. C'est

en fait un miroir. Il a l'air de prime abord recouvert d'une couche de saleté. Mais si on commence à y plonger son regard, la saleté prendra l'apparence de fumée et un paysage abyssal prendra progressivement forme : des montagnes ténébreuses sillonnées de coulées de lave se déversant dans des vallées désertiques au-dessous d'un ciel obscur strié par les éclairs. Si le contemplateur veut interrompre son observation, il devra réussir un JP contre les sorts, sinon, il restera les yeux fixés devant le miroir. Un brusque zoom au milieu du décor torturé le plongera devant le corps puis la face et le rictus abominable de l'Affamé. Un visage dont les yeux ont laissé place à deux orbites vides, ténébreuses et sanguinolentes. Le personnage devra lancer un JP contre la pétrification (avec un malus de -2) : S'il est réussi, la terreur provoquée par la vision provoquera un vieillissement instantané d'1d20 ans ainsi que le blanchiment prématuré de toute pilosité. S'il échoue, le personnage, en plus des effets précédents, sera atteint d'un sort de débilité mentale (guérissable à l'aide d'un sort de guérison, restauration ou souhait majeur). Suite à quoi le miroir éclatera, ce qui provoquera 2d6 points de dégâts sur 3 m de rayon (JP souffle pour réduire de moitié) et 1d6 entre 3 et 6 m (JP souffle pour éviter l'impact des éclats de verre).

L'explosion du miroir provoquera un grondement sourd, la statue se fissurera et la tête du prince démon chutera dans le bassin au milieu d'une pluie d'éboulis et de stalactites. Chaque PJ subira 1-4 points de dégâts et de la poussière envahira la caverne. Une fois le calme revenu et la poussière retombée, les PJ(s) pourront sentir un courant d'air venir de la paroi est. Derrière le miroir brisé, la roche s'est fracturée pour dévoiler un passage tortueux qui monte. Au bout de plusieurs dizaines de mètres, le boyau débouche à l'extérieur de la pyramide, dans la jungle, l'anfractuosité étant dissimulée par un rocher et un rideau de végétation.

Le trésor éparpillé devant le miroir est constitué de pépites d'or pur, de gemmes, et d'un casse-tête...

- Plusieurs centaines de pépites d'or pour une valeur totale de 4000 po : environ 400 pépites de poids et de valeur moyens de 10 po chacune.
- Gemmes : 30 pierres de lune (50 po x 30), 20 pierres d'ambre (20 x 100 po), 15 pierres de jade (15 x 100 po), et 10 topazes (10 x 500 po) soit un total de 10 000 po.
- **Casse-tête de sagesse de Kukulcan** : cette arme sacrée est composée d'un manche de bois gravé d'un serpent à plumes et d'une tête en pierre, ornée de plumes et de bandes de tissus. C'est une arme magique +3 qui entre les mains d'un clerc accorde un bonus de +1 en sagesse. Voir détail en annexe.

Créature des plans inférieurs, serviteur de l'Affamé :

CA : -2 (Corps)/0 (tentacules), DP : 3'', DV : 10+10, PV : 90, AT : 4, DG : 2-8 par serre + paralysie musculaire pour 1-4 rounds si JP paralysie raté. AS : Voir ci-dessous. DS : Touché par arme +1 et mieux, régénération 1 pv/round, immunisé à l'acide et au poison, tous les coups portés avec des armes (tranchantes, contondantes, etc.) font demi-dégâts du fait de l'élasticité du monstre. RM : 50%, IN : Très, AL : CM, T : G (≈ 3 m de diamètre), XP : 7260. C'est une large masse gélatineuse de couleur pourpre recouverte d'une multitude de bouches minuscules et baveuses. Il en exhale une horrible odeur de moisissure et de putréfaction. Du corps visqueux émergent 4 tentacules rétractibles qui peuvent s'étirer jusqu'à une longueur de 9 m et qui s'achèvent par des serres qui lui permettent d'attaquer jusqu'à 4 cibles différentes. En cas de toucher, la victime est enlacée par le tentacule caoutchouteux qui l'attire en un round (2 rounds si la victime réussit à JP Pétrification à -2) vers la masse gélatineuse pour être liposucée par les innombrables bouches recouvrant le corps du blob : Tant que la victime est enlacée par le tentacule elle subit 2-8 points de dégâts de constriction par round. Ensuite, une fois au contact du corps du monstre elle subira 2-8 attaques par round (les morsures et liposuccion des bouches), qui infligent chacune 1-4 points de dégâts. Les attaques touchent automatiquement si la victime est paralysée. Comme le corps de la créature sécrète de l'acide, tout contact prolongé (supérieur à 1 round) impliquera des JP contre l'acide à faire pour l'équipement du PJ liposucé, et le PJ subira lui-même 1-6 points de dégâts supplémentaires dus à l'acide.

A noter :

Une créature saisie par un tentacule a 25 % de chances d'avoir les deux membres supérieurs pris, 50 % d'en avoir seulement un de bloqué, et enfin 25 % de les garder libres tous deux. S'ils sont coincés, la victime est totalement incapable de s'en servir pour attaquer ; si l'un seulement des deux membres est pris, elle attaque avec un malus de -3 à son dé ; si les deux sont dégagés, elle ne souffre que d'une pénalité de -1 au toucher. Un être de taille humaine ne peut être touché que par un tentacule à la fois. Un PJ attiré contre le corps de la créature ne peut manier que des armes courtes. Il ne peut être libéré que si son tentacule est tranché ou bien la créature tuée. Il risque aussi de se retrouver tout ou partiellement immergé dans le bassin. Un

KULTUMTEK

tentacule peut être tranché s'il subit au moins 12 points de dégâts (soit 24 du fait de la résistance aux coups de la créature). Ces points venant s'ajouter aux DV du monstre. Si un tentacule est tranché, la créature en génère un nouveau en 1-4 rounds.

Le bassin est rempli de sang mais aussi d'acide sécrété par la créature : en cas d'immersion d'une durée supérieure à un round toute créature subit 1-6 points de dégâts par round d'exposition.

RETOUR À TALUTAK

Le chemin du retour au travers de la jungle ne sera pas forcément une partie de plaisir pour les aventuriers. Ils pourraient être poursuivis par des bandes de Nadaliens ou bien des fanatiques Poptèques qui ne se seraient pas encore manifestés. Néanmoins, s'ils réussissent à sortir de la jungle et regagner la côte, ils retrouveront sans mal la cité de Talutak (*).

Dès leur arrivée ils seront conduits sous bonne escorte devant le palais royal pour une audience. L'accueil de la reine et de la cour sera d'abord circonspect, et la tournure des événements dépendra des preuves et présents ramenés de Kultumtek par les PJ(s). Plus ces derniers seront nombreux et plus l'attitude des Malaks deviendra favorable. Ainsi, chaque preuve de la mort d'un fanatique Poptèque se traduira par une récompense de la reine constituée de pierres d'ambre : Par serpent garou : 7 gemmes d'ambre de 100 po ; par jaguar garou : 5 gemmes d'ambre de 100 po.

Si les aventuriers rapportent à la reine des objets spécifiques ayant appartenu aux trois héros légendaires Malaks (Khah, sa femme ou sa maîtresse), la cour sera grandement impressionnée et Quotzadace leur offrira pour chaque relique remise 6 perles noires de 500 po : les objets concernés sont le collier de morceaux de jade d'Habrah, la cape, le pectoral, le plumail, l'arc ou l'épée de Khah, le diadème en forme de papillon de Dhabrah. Et en échange du codex narrant la vie de Khah il sera remis 5 opales noires d'une valeur de 1000 po chacune. Les autres bijoux des héros ne susciteront pas autant d'engouement (1 à 2 perles remises par objet en fonction de la valeur effective de ce dernier). Si les aventuriers rapportent à la reine le casse-tête de Kukulcan, tout le monde se prosternera devant l'arme divine, sauf la reine. En échange de la masse sacrée, 10 opales noires de 1000 po seront remises aux aventuriers.

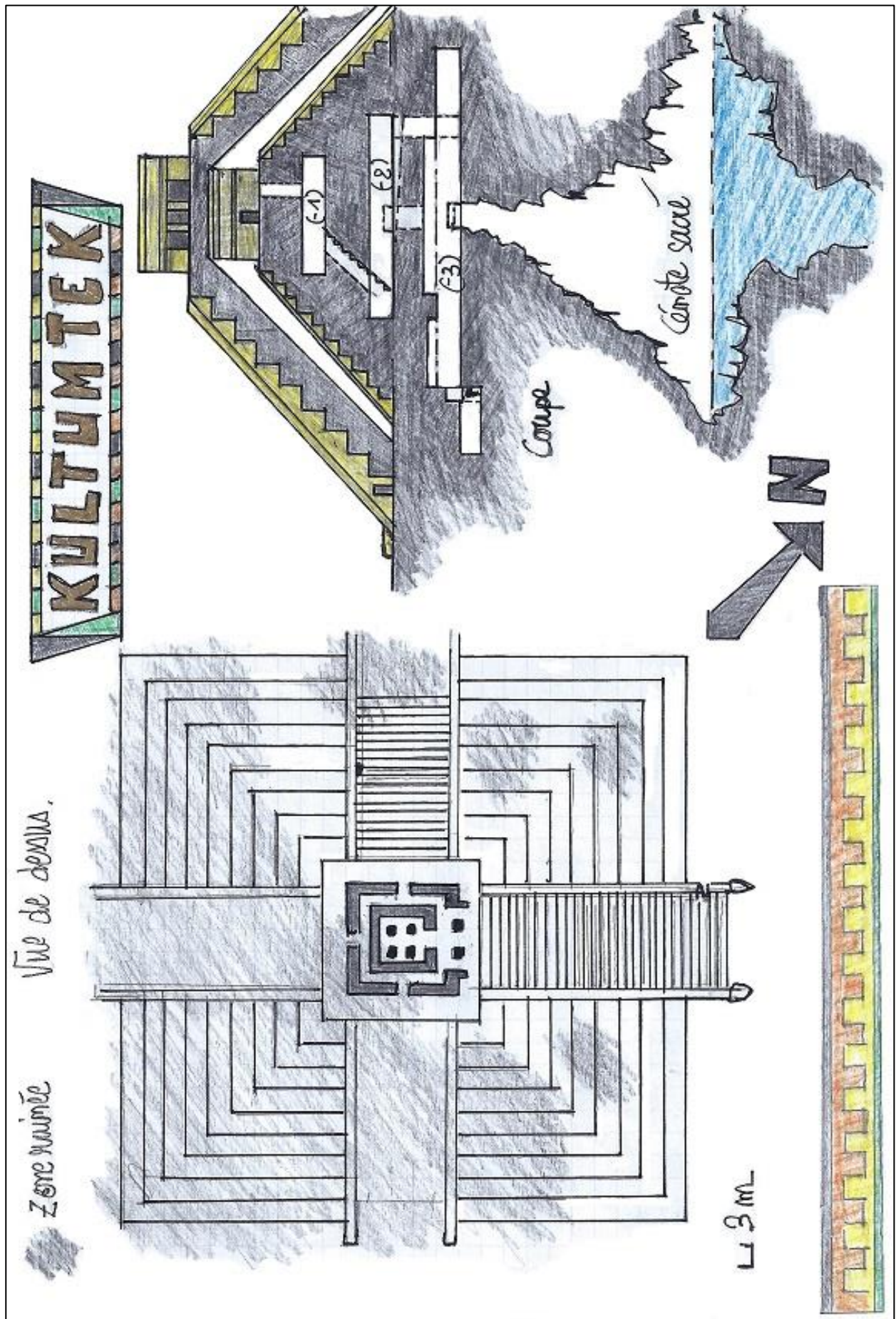
Puis, les PJ(s) recevront deux présents à se partager (*) : un médaillon en or représentant le soleil derrière lequel est gravé le nom de Talutak (la cité sacrée du soleil levant) et un médaillon en argent représentant la pleine lune derrière laquelle est aussi gravé le nom de Talutak. Le médaillon du soleil (XP : 2000, valeur : 10000 po) permet à son porteur d'être immunisé contre les poisons, et accorde si le soleil est visible une régénération d'1 PV par heure. Le médaillon de la lune (XP : 1500, valeur : 6000 po) permet à son porteur d'être doté de l'infravision sur 20 mètres et d'être immunisé à la lycanthropie.

(*) : ils seront remis aux PJ(s) les plus méritants ou par exemple celui qui aura remis le casse-tête de Kukulcan. Enfin une grande fête sera organisée et de nombreuses victimes seront sacrifiées. Et si les aventuriers ont remis des reliques Malaks à la reine, les prêtres Poptèques seront bien disposés à leur égard et pourront leur apporter assistance gratuitement pour les soigner, guérir des maladies ou de la folie (sorts cléricaux disponibles jusqu'au niveau 6), mais ils ne seront pas capables de leur restaurer niveaux d'expérience, points de caractéristique ou membre flétri qui nécessitent des sorts de restauration ou de régénération de niv 7, à l'exception de la reine elle-même (clerc niv 16).

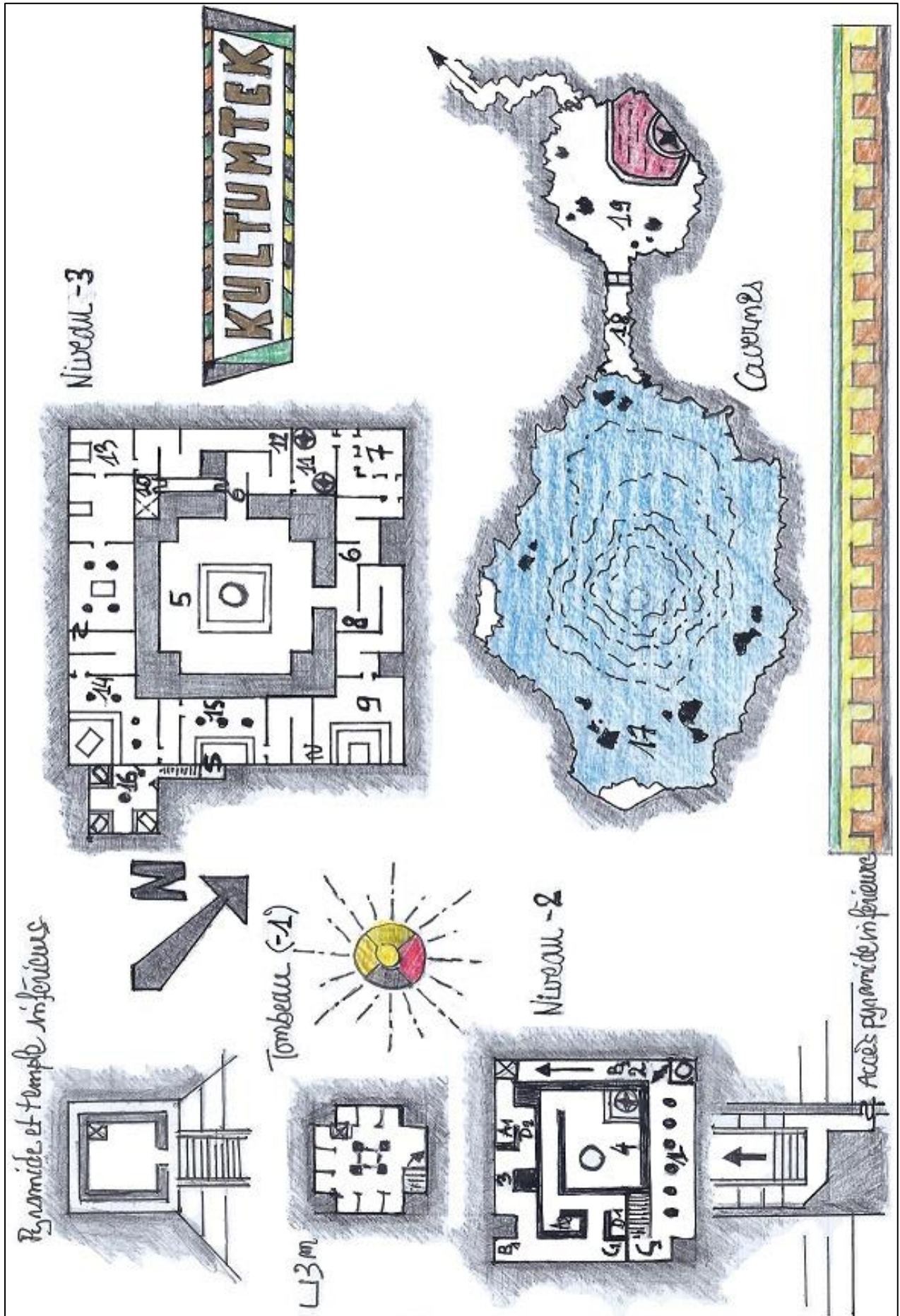
(*) : Si les aventuriers n'ont ramené aucune preuve de leur succès ou si l'expédition de Kultumtek s'est avérée un échec, ils ne devraient pas revenir à Talutak : la reine les avait averti sur ce point : « ... ne revenez ... à Talutak que si vous avez les bras chargés des dépouilles des renégats. » Si toutefois ils y reviennent, ils subiront la colère de Quotzadace : ils seront dépouillés de tous leurs biens et expulsés sur la plage sous les invectives de la population. Dans son immense bonté la reine leur accordera la vie sauve et ils pourront regagner leur navire à la nage (ils ne pourront guère attendre l'arrivée de la chaloupe de leur navire car les Malaks chercheront à les lapider une fois que les guerriers jaguars les auront abandonnés sur la plage).

Sources : manuels & scénarios AD&D 1^{ère} édition. Certaines descriptions sont reprises de l'Île du Gorille de Gary Gygax.

KULTUMTEK



KULTUMTEK



ESCORTE MALAK :

Guerrier jaguar Griffes Agile (Kotaka) : Jaguar-Garou, DV : 5+2, PV : 35, DS : Touché uniquement par des armes magiques ou en argent, surpris sur 1, AL : LN, IN : moyenne (10), XP : 425+6/PV = 635.

Sous forme humaine : CA : 5 (4 avec son bouclier), DP : 36m, AT : 1 (2 à l'arc), DG : selon l'arme (+3 au corps à corps) ou 1-6, T : M.

Sous forme jaguars : CA : 3, DP : 45m, AT : 3, DG : 1-3/1-3/1-8, AS : Pattes arrières pour 2-5/2-5, T : G. *C'est un bon grimpeur, un bon nageur et il lui est possible de faire un bond de 9 m pour attaquer. Au cours d'un combat rapproché, le jaguar tente d'immobiliser son adversaire à l'aide de ses pattes avant et (si celles-ci touchent toutes deux au cours du même round), de le déchirer avec ses pattes arrière (2 attaques supplémentaires infligeant chacune 2-5 points de dégâts).*

Griffes Agile est un brave de Talutak, un homme jaguar dévoué corps et âme au royaume, à la reine, et au dieu Jaguar. Lycanthrope, il maîtrise parfaitement sa transformation et par conséquent conservera sa forme humaine la plupart du temps sauf les nuits de pleine lune où il partira quelques heures chasser (il déposera au préalable ses quelques effets), ou bien si une confrontation s'avère difficile à surmonter. Torse nu, il porte un pagne à franges, un casque en bois recouvert d'une tête de jaguar et des sandales. Il est équipé d'un bouclier rond en bois orné d'une frange de plumes en partie basse et décoré de motifs héraldiques, d'une épée en bois incrustée sur la tranche de lames d'obsidiennes très coupantes mais fragiles, d'une lance à pointe d'obsidienne, d'un arc et de flèches à pointe d'obsidienne rangées dans un carquois.

Possessions : uniquement un pendentif en or retenu par une lanière et représentant un jaguar (valeur 500 po) ainsi qu'un petit sachet en tissu contenant une poudre verte qui mélangée à de l'eau permet de générer l'équivalent d'une fiole de super soins ou 3 fioles de soins. Ses bijoux d'apparat et son justaucorps en peau de jaguar resteront à Talutak (car inadaptes à toute transformation).

Pisteur Kobao : Barbare niv 4, FO : 17, CO : 17, DX : 17, DP : 15'', CA : 4, PV : 52, AT : 2 ou 1 (+1) ou 2 (+2/+2), DG : selon l'arme (+1 ou -) : machette +1 (~ épée courte)/couteau, lance fantassin, paire de javelots, arc court, AL : N, XP : 510. Capacités de barbare : JP +4 poison, +3 paralysie, mort magique, pétrification, métamorphose, +2 bâtons, baguettes, bâtonnets et souffles, + 1 sort. Escalade (falaise et arbre) et dissimulation comme un voleur de niv 4 (niv 7 dans la jungle). Surprend 4/6 dans la jungle (3/6 sinon), 5% d'être surpris dans la jungle (10% sinon), 20% de détecter et contrer une attaque de dos, bond (3 m, 1 m, 1 m). 20% de détecter des illusions (concentration 1 round), 40% de détecter la magie sorts/objets (concentration 1 round). Habilités secondaires (jungle uniquement) : survie, premiers soins, pistage comme un ranger. Compétences tertiaires possibles : course, imitation de sons.

Kobao est un sang-mêlé d'origine Malak par son père et Nadalien par sa mère. Il a passé plusieurs années dans la jungle avant de rejoindre le royaume Malak. En fait sa mère fut violée par un guerrier jaguar, et il naquit dans une tribu nadaliennne, avant d'être enlevé bien plus tard au cours d'un raid Malak et conduit à Talutak. De ce fait Kobao est un guide hors pair, familier de la jungle et des mœurs Nadaliennes. Il parle le Malak et le dialecte Nadalien. Il n'est vêtu que d'un simple pagne. Il porte ses armes ainsi qu'un carquois rempli de flèches attachés dans le dos. Lorsqu'il part dans la jungle, il recouvre son visage de peintures noire et blanche. Il porte autour du cou un collier de dents de crocodiles et de jaguars. Il porte aussi la ceinture en cuir des nadaliens dont les poches en peau de serpent contiennent ses teintures, un petit pot en ivoire contenant un baume équivalent à 3 applications d'un onguent de Keoghtom (placé sur une blessure empoisonnée (ou avalé), il neutralise poison ou maladie ; appliqué sur le corps, l'onguent soigne 9-12 (d4+8) points de vie), et 8 feuilles de belladone. Kobao est trapus et musclé, de taille moyenne, il a les oreilles et le nez percés de pointes d'ivoire.

Porteurs Nadaliens (2-4) : HN, CA : 7, DP : 36 m, DV : 1, PV : 7, AT : 1, DG : selon l'arme (machette, couteau), IN : faible à moyenne, AL : N, T : M. XP : 21. Ils ne sont vêtus que d'un pagne, et portent chacun sur le dos une hotte en osier destinée à recevoir les bagages d'une capacité max de 1000 po. Au départ de Talutak elle ne contiennent que des outres d'eau, des épis de maïs grillé et de la viande séchée pour 5 à 10 j de voyage pour l'ensemble de l'expédition. Les vivres seront complétés par les plantes et fruits disponibles dans la jungle, et si nécessaire la chasse. L'eau potable restera un problème.

LES RÊVES DE TLAZOLTEOTL (déesse du vice) :

Le premier PJ qui portera sur lui le crâne d'or qui permet d'ouvrir le passage secret de la pyramide de Kultumtek sera soumis à d'étranges rêveries. Progressivement il (ou elle) tombera sous le charme d'une jeune femme Malak d'une très grande beauté. Cette femme n'est autre que Dhabrah, la maîtresse du guerrier Khah. Chaque nuit supplémentaire le rêve accroîtra l'emprise du charme : le PJ devra faire un JP magie avec un malus égal au nombre de nuit -1 jusqu'à ce qu'il échoue, c'est-à-dire qu'il soit tombé sous le charme. A noter que le PJ ne saura à aucun moment qu'il est effectivement charmé, mais il éprouvera un fort besoin de retrouver la jeune femme. Si un sort de dissipation de la magie est lancé pour rompre le charme, considérer le lanceur du charme comme étant de niveau 15. Si le charme est rompu, et que le PJ porte toujours sur lui le crâne, alors, la déesse renouvellera son sortilège. Si c'est un autre PJ qui possède la clef, alors c'est celui-ci qui sera ciblé par les rêves. Les rêves ne s'interrompent qu'à l'issue de la première rencontre avec Dhabrah (cf. salle 9 de Kultumtek).

Rêve 1 : Le PJ vit dans un village Malak côtier. Il travaille dans les champs de maïs. Bientôt c'est la grande fête du soleil et des moissons. En fin de journée, alors qu'il s'en revient avec les autres journaliers, des guerriers jaguars accompagnant un prêtre à plumail en tenue d'apparat arrivent au village. Tous les habitants sont rassemblés sur la place centrale. Avec son bâton le prêtre désigne plusieurs individus, des jeunes gens principalement, mais aussi des plus âgés. Chacun rejoint la file encadrée par les guerriers jaguars. Les yeux du prêtre se posent sur le PJ et son bâton effleure son torse. Le PJ rejoint la file des élus comme on les appelle, qui peu à peu quitte le village sous les regards envieux, inquiets ou soulagés de ceux qui restent. En chemin, il se rend compte que dans cette dernière il y a aussi des Malaks issus d'autres villages. Et notamment il découvre non loin de lui une jeune femme d'une grande beauté au visage éclatant, aux longs cheveux bruns nattés, uniquement vêtu d'un pagne et portant au front un papillon sculpté dans une pierre de jade.

Rêve 2 : Après une longue marche la file des élus atteint la grande cité dominée par l'immense pyramide à étages du dieu serpent. La population est nombreuse à les acclamer tandis que les jaguars les guident jusqu'à leurs futurs quartiers, une large et spacieuse bâtisse où ils sont installés et où on les reçoit avec une nourriture de qualité. Les heures s'écoulent agréablement, à l'ombre du temple, et à l'écart de l'agitation de la cité. Le PJ les passe le plus souvent auprès de la très belle Dhabrah, aux yeux illuminés, qui lui explique qu'ils bénéficient d'un très grand privilège d'avoir été choisis pour honorer Kukulcan. Mais bientôt, des prêtres viennent dans la demeure et emmène la belle Dhabrah avec d'autres élus. Le PJ se retrouve seul au milieu de tous ceux qui n'ont pas été choisis, privé la compagnie de la belle jeune femme, tandis que celle-ci est emmenée par les Poptèques à l'intérieur de la pyramide.

Rêve 3 : Les jours sont moroses en l'absence de la belle Dhabrah. Son visage souriant et ses paroles chantantes hantent les pensées du PJ qui ne cesse de se tourmenter à l'idée que les prêtres aient pu en abuser. Il est sûr qu'elle se trouve toujours là, toute proche, prisonnière à l'intérieure des épaisses parois de pierre de la pyramide du serpent. Aujourd'hui, on leur a servi un repas fastueux, et de nombreuses servantes peu farouches sont ensuite venues laver leurs corps et leurs cheveux, les coiffer, les masser, les enduire de crème et les parfumer.

Rêve 4 : Après les agapes de la veille, c'est le grand jour. Les prêtres sont venus chercher les élus alors que le soleil s'élève au-dessus de la cité. Sous les hurlements de la foule, ils sont conduits en file indienne vers les escaliers de l'énorme pyramide. Les marches sont hautes et raides, sous le soleil levant. En haut les attendent les Poptèques à plumail aux visages inquiétants. Chacun leur tour, les acolytes à bonnet gris les assoient sur le Chac Mool à la forme d'un homme couché s'appuyant sur ses coudes, les jambes repliées et la tête tournée sur le côté. On les maintient par les membres, et le grand prêtre au couteau d'obsidienne leur ouvre le ventre et plonge sa main dans le torse de la victime pour en extraire le cœur sanguinolant. Alors que vient le tour du PJ, celui-ci aperçoit derrière les clercs, aux côtés des officiels, la belle Dhabrah au diadème au papillon qui lui sourit. Alors qu'on le positionne sur le siège, elle s'approche de lui, et se penche pour lui murmurer à l'oreille des paroles d'encouragements. Ses oreilles sont ornées de boucles d'oreilles en argent ciselé en forme de chouettes, et son corps nus est désormais orné de bracelets de chevilles et de poignets en or ouvré, bijoux qu'il n'avait pas remarqué auparavant. Elle l'embrasse tandis que le couteau se lève et plonge vers le bas de son torse et lui déchire les entrailles dans une atroce douleur. Réveil.

Rêve 5 : Retour en arrière. Le PJ est dans les quartiers des élus avec la belle Dhabrah. C'est la nuit. Les autres dorment. Elle lui intime de se taire, et le prends par la main pour le conduire discrètement à l'extérieur de la bâtisse. L'angoisse étreint le PJ car il sait qu'ils ont l'interdiction formelle de quitter cette dernière. Sous la lumière de la lune, ils se faufilent dans les rues de la cité, jusqu'à l'énorme pyramide. Des bruits de pas approchent et ils se dissimulent derrière la statue d'un serpent à plumes. Un groupe de prêtres brandissant des flambeaux s'approchent des marches, mais au lieu de s'y engager pour gravir les escaliers et rejoindre le temple juché au sommet, ils contournent les marches, sur le côté. D'un œil méfiant ils observent les alentours, tandis que l'un d'entre eux semble placer un objet dans la paroi, puis une portion s'ouvre pour dévoiler un passage secret. Les prêtres s'engouffrent dans le passage. Avant que celui-ci ne se referme, Dhabrah prends la main du PJ et s'élance vers l'ouverture qui commence à se refermer. Ils se retrouvent dans un passage sombre situé sous les escaliers de la grande pyramide, et qui débouche sur de nouveaux escaliers en-dessous des premiers. Ils s'y engagent à la suite des prêtres. Ils sont raides et le plafond au-dessus progressivement s'agrandit. Arrivés au niveau de la plateforme, le PJ découvre stupéfait un temple, réplique plus petite du sommet de la grande pyramide, à moins que cela ne soit l'inverse, tandis que la belle Dhabrah lui sourit. Ils s'avancent pour franchir l'entrée, et alors qu'ils pénètrent dans le sanctuaire, ils se retrouvent subitement encerclés par les prêtres à plumails et leurs acolytes à bonnet. Le PJ est saisi et couché sur le siège situé au centre de la salle. Les couteaux d'obsidiennes se lèvent, et la douleur le submerge tandis qu'un flot de sang inonde sa bouche. Réveil.

Rêves suivants : Ils sont moins nets, et plus confus. Ce sont des images de la belle Dhabrah, de la grande pyramide du serpent, de la jungle qui envahit la cité, de la pyramide noyé dans la jungle. Et derrière les murs, sous les étages de la pyramide, Dhabrah qui susurre des mots doux...

LISTE DES OBJETS MAGIQUES :

Arc en os +2 de Khah (XP : 1000 ; valeur 7000 po) : arc court enchanté taillé dans un os de dinosaure.

Bâton d'Habrah (XP : 4500 ; 21 charges) : équivalent d'un bâton de foudre & tonnerre sans la partie tonnerre.

Bâtonnet d'illumination Malak (cf. p. 131 GM ; XP : 2000, 60 charges) : Ce bâtonnet magique est taillé dans un os et porte un embout de pierre. Il fonctionne au 6ème niveau d'expérience en ce qui concerne la portée, la durée, la zone d'effet, etc. Il possède 4 fonctions distinctes, dont 3 sont approximativement équivalentes à des sorts de magicien, et 1 est inédite ; 4 inscriptions en ancien Malak sont gravées sur le bâtonnet, espacées à 90° et correspondent aux mots de commande : « Saasil Oko », « Saasil », « Saasil Habil », « K'iin ».

Lumières dansantes « Saasil Oko » : en un segment, le bâtonnet produit cet effet au coût d'une charge.

Lumière « Saasil » : le bâtonnet d'illumination projette de la lumière en 2 segments et au coût d'une charge.

Lumière perpétuelle « Saasil Habil » : cette fonction requiert 2 segments et coûte 2 charges.

Rayon de soleil « K'iin » : Quand cet effet est requis, le bâtonnet libère instantanément une lueur blanc-vert très intense, avec d'éblouissants rayons dorés. La portée de ce rayon de soleil est au maximum égale à 12" et il dure un dixième de seconde. Sa zone d'effet consiste en un globe de 12 mètres de diamètre. Tout mort-vivant à l'intérieur de cette sphère subit 6-36 points de dégâts sans jet de protection. Les créatures qui se trouvent dans le globe ou qui lui font face doivent effectuer un jet de protection contre les bâtonnets ou se trouver aveuglées durant 2-12 segments et dans l'incapacité de faire quoi que ce soit durant cette période. (Ces créatures doivent bien sûr, posséder des organes de vision sensibles aux différentes variations du spectre de la lumière visible). Cette fonction requiert 3 segments et dépense 3 charges. **Elle ne pourra pas être réutilisée avant un délai de latence d'1 tour.**

Ce bâtonnet d'ancienne magie Malak désormais disparue ne pourra pas être rechargé. Il est fragile et peut se briser facilement. De plus, après chaque utilisation, il y aura 1% de chance pour qu'il cesse définitivement de fonctionner, 5% en cas d'utilisation du rayon de soleil : l'embout se dissociera du manche, et les inscriptions s'effaceront dans une gerbe d'étincelles (Dg : 1-3 pour le porteur).

Brassards en or de protection contre les projectiles normaux (XP : 1500). Idem sort de mage niveau 3, durée permanente. Invulnérabilité totale aux projectiles lancés et décochés tels que flèches, haches, carreaux, javelots, petites pierres, lances de fantassin, etc. De plus, **il réduit de 1 point par dé de dégâts** les dommages que peuvent causer les gros projectiles et les projectiles magiques : projectiles de baliste, rochers de catapultes, flèches magiques, carreaux magiques, javelots magiques, etc.

Cape du guerrier jaguar (XP : 2000) : Cette cape en peau de jaguar recouvre les épaules jusqu'à mi-dos pour un homme. Elle est magique et permet à son porteur de gagner +1 en dextérité (max 18) ainsi qu'un bonus en déplacement de 3" par rapport à sa vitesse de base (max 15"). En revanche elle ne permet pas d'augmenter la vitesse maxi autorisée par l'encombrement d'une armure.

Casse-tête de sagesse de Kukulcan (XP : 1500) : La masse est en pierre, le manche en bois, des bandes de tissus et des plumes colorés sont accrochés au manche. Un serpent à plumes est gravé sur le manche. Cette arme sacrée est +3 (à considérer comme une masse d'armes de fantassin) et accorde à son porteur un bonus de +1 en sagesse si celui-ci est un clerc. Seuls les PJ(s) d'alignement LB et NB peuvent le manier. Les créatures chaotiques ou mauvaises subiront 1-6 points de dégâts de brûlure par simple contact. Les créatures N et LN ne subiront pas de dégâts mais seront incapables de le manipuler.

Epée courte +2, de rapidité (p. 104 UA, XP : 1000) : L'arme de Khah est une épée courte en bois incrustée de lames d'obsidiennes. C'est une lame spécialement enchantée qui permet à son possesseur de frapper le premier à chaque round de combat. Concernant les JP de l'arme, appliquer un bonus de +3 et la considérer comme du bois épais.

Gri-gri à plumes de Quaal (p. 146 GM, XP : 500) : Un gri-gri à plumes est un objet magique de petite taille, dont la forme varie suivant les utilisations : ici **un palmier** ou **une liane** (fouet). Chacun d'eux n'est utilisable qu'une fois.

PALMIER - un gri-gri qui provoque la croissance immédiate d'un grand palmier (diamètre du tronc : 1,8 mètre; 18 mètres de haut, 9 mètres de diamètre au sommet).

FOUET - un gri-gri qui entraîne l'apparition d'un immense fouet de cuir pour être manié contre n'importe quel adversaire (arme + 1, probabilité de "toucher" comme un guerrier du 9ème niveau, infligeant 2-7 points

de dégâts plus un jet de protection contre la magie pour éviter de se retrouver pieds et poings liés durant 2-7 rounds). Ce fouet dure 6 tours. (cf. Lame dansante).

Médaille du soleil (XP : 2000, valeur : 10000 po) : ce médaillon en or d'orfèvrerie Malak représente le soleil derrière lequel est gravé le nom de Talutak qui signifie la cité sacrée du soleil levant. Il permet à son porteur d'être immunisé contre les poisons, et accorde si le soleil est visible une régénération d'1 PV par heure.

Médaille de la lune (XP : 1500, valeur : 6000 po) : ce médaillon en argent d'orfèvrerie Malak représente la lune derrière laquelle est gravé le nom de Talutak. Il permet à son porteur d'être doté de l'infravision sur 20 mètres et d'être immunisé à la lycanthropie.

Plumail de l'obscurité (XP : 1500 ; Al : M) : Cet imposant couvre-chef aux plumes noires et pourpres permet de lancer le sort de ténèbres à volonté et de ténèbres éternelles 3/jour. Mais il ne peut être utilisé que par une créature d'alignement mauvais.

Sac de contenance de Dhabrah (p. 136 GM, XP : 5000) : petit sac en écailles lisses, vertes et dorées de serpent qui reflètent la lumière et qui est étrangement lourd : il pèse 5 kg, et a une capacité de 200 kg et 1,5 m3.