

Les voiles de la mort

Dans l'ombre de Tharantia, une légende persiste : le manoir des Siann Tano, jadis foyer d'un érudit renommé, est désormais un repaire de spectres assoiffés de vengeance. Depuis des décennies, quiconque ose franchir ses portes ne revient jamais — ou pire, en ressort marqué à jamais par la folie. Les pillleurs de tombes, pourtant habitués aux dangers, évitent ce lieu comme la peste. Pourtant, derrière cette malédiction se cache une histoire bien plus ancienne, un drame royal enfoui sous les sables du désert de Sespian, où les morts ne trouvent pas le repos.

Même s'il peut être placé dans n'importe quelle campagne de jeu de rôle, ce scénario est présenté dans le cadre des **Chroniques de Forge Pierre aux éditions des XII Singes** et utilise le système de jeu de la cinquième édition.

Dans la campagne comme elle a été écrite, dans le scénario « L'œil du dragon » du livre 3, il n'est pas prévu que les personnages chassent les spectres du manoir de Sepher Siann Tano à Tharantia. Mais l'une de mes tables tests a voulu effectuer cette tâche. Donc j'ai créé toute une histoire pour mettre fin à la malédiction. L'histoire est prévue pour un groupe de niveau 14.

Scénario et cartographie : Patrick Janniaud

Illustrations : IA Midjourney

Contexte

Il y a 2 500 ans, à l'apogée de la civilisation égyptienne, sous la dynastie des Kazar-Effem (-1153 à

-947), régnait Hamophés, dernier roi d'une lignée maudite. Marié à la reine Ethinn-Tia, il vit son frère, Thoul-Kanna, assassiner sa bien-aimée pour empêcher la naissance de toute descendance et s'emparer du trône. Fou et animé par une haine irrationnelle contre sa belle-sœur, Thoul-Kanna fit appel à Klephis Tanosiss, un sorcier se faisant passer pour un architecte respecté, spécialiste des tombes royales, pour la faire souffrir au-delà de la mort.

Klephis, sous couvert de construire le mausolée d'Ethinn-Tia, vola ses vases canopes de celle-ci et les cacha dans son propre tombeau, scellant son âme dans une malédiction éternelle. Son but ? Condamner la reine à errer dans l'ossuaire infini, les limbes d'Astemetep, un domaine de tourments, plutôt que de rejoindre Cendre statique, domaine de Lunaria, royaume des morts apaisés. Mais le clergé de Lunaria, veillant sur les âmes perdues, intervint : une fois par an, les Visages du Destin, des sculptures titanesques dans le domaine de la déesse, entonnent des chants pour réorienter le navire mortuaire d'Ethinn-Tia. Depuis deux millénaires, cette bataille silencieuse fait rage, aucune force ne parvenant à l'emporter.

Il y a vingt ans, l'archéologue Sepher Siann Tano découvrit la tombe de Klephis dans les Gorges de Sang, au nord-est du désert de Sespian. Ignorant la malédiction, il exhuma les vases canopes de la reine Ethinn-Tia, croyant que c'était ceux de l'architecte. Mais les urnes étaient protégées : des spectres d'Astemetep y étaient liés. Ils ne se manifestèrent pas sur place... ils attendirent. Puis, une fois à Tharantia, ils frappèrent, décimant la famille de Sepher et hantant son manoir pour l'éternité.

Synopsis

Aujourd'hui, les aventuriers sont confrontés à ces entités implacables. Les notes de Sepher, retrouvées sur un bureau d'une salle secrète, révèlent la vérité : les spectres sont liés aux vases canopes. Détruire les entités ne suffit pas. Il faut les ramener dans leur tombeau d'origine, là où tout a commencé.

En arrivant sur le site funéraire, les aventuriers découvrent un paysage ravagé par des tempêtes mortes-vivantes, un phénomène récurrent depuis vingt ans. Les adeptes de Lunaria, gardiens des lieux, les accueillent d'abord avec hostilité... jusqu'à ce qu'ils comprennent leur mission. Les prêtres révèlent alors une vérité troublante : les vases canopes de Klephis sont toujours dans sa tombe. Ceux que possèdent les aventuriers... appartiennent à Ethinn-Tia, une reine de la dynastie des Kazar-Effem.

Avec l'aide des prêtres, les aventuriers voyagent dans les limbes et se retrouvent à bord du navire funéraire d'Ethinn-Tia, pris au piège entre les mondes. Là, ils affrontent une traîtresse, une servante corrompue de la reine, détentrice d'un nécrus essentiel à la malédiction. De retour parmi les vivants, ils doivent guider le navigateur du navire vers les chants des Visages du Destin, depuis le temple de Lunaria.

Pour sceller définitivement le repos d'Ethinn-Tia, les aventuriers doivent placer ses vases canopes dans son tombeau. Mais un dernier obstacle se dresse : le spectre de Thoul-Kanna, son assassin, veillant sur l'inéluctabilité de ses crimes passés. Une bataille épique s'engage, où le passé et le présent se heurtent pour décider du sort d'une âme royale.

Le manoir terrorisé

La demeure de Sepher Siann Tano se dresse au pied de la falaise nord-ouest qui entoure la ville, ses murs

lépreux couverts de mousse noire et ses fenêtres obstruées par des toiles d'araignée aussi épaisses que des voiles. L'air lui-même semble lourd, chargé d'une odeur de moisi et de cendre froide. À l'intérieur, les ombres dansent sans source de lumière, et des murmures étouffés résonnent dans les couloirs déserts. Les spectres qui hantent ces lieux ne se contentent pas de terroriser les intrus : ils les tuent, ou pire, les laissent vivants, mais marqués à jamais par une folie qui ronge leur esprit.

Pourtant c'est là que les personnages s'introduisent pour retrouver un élément de leur quête. Éradiquer les spectres pourrait être aussi un acte bien veillant pour que le calme revienne sur le manoir en ruine. Les spectres égydiens qui attaquent les personnages sont autant qu'il y a d'aventuriers dans le groupe.

Spectre égydien (4)

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure : 18

Points de vie : 55 (10d8+10)

Vitesse : 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR DEX CON INT SAG CHA

7 (-2) 14 (+2) 12 (+1) 10 (+0) 16 (+3) 17 (+3)

Compétence : Discrétion + 10

Résistance aux dégâts : acide, froid, feu, foudre, tonnerre, contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques

Immunité aux dégâts : froid, nécrotiques, poison

Immunité aux états : charmé, épuisé, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient

Sens : vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11

Langues : comprends et parle les langues qu'il connaissait de son vivant, mais ne communique pas avec les vivants. Il reproduit des dialogues qu'il a pu avoir de son vivant donc en langue ancienne égyptienne.

Puissance : 5

Déplacement incorporel. Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Le spectre subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre a un désavantage aux tests d'attaque et aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Absorption d'énergie. Attaque au corps à corps avec un sort : + 8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 30 (10d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0.

Présence effroyable. Chaque créature non morte-vivante dans un rayon de 18 mètres d'un spectre et pouvant le voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou devenir effrayée pendant 1 minute. Si le jet est raté de 6 points ou plus, la cible perd 10 points de vie. Une créature effrayée peut retenter un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'état effrayé en cas de succès.

Poussée brutale. Attaque à distance télékinétique : + 10, portée 6 m, une cible. Touché : 28 (6d6+10) dégâts contondants. La victime doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou tomber à terre.

Existence maudite. Les spectres peuvent être repoussés ou amenés à 0 PV. Mais leur disparition n'est que temporaire. Ils reviennent avec tout leur point de vie au bout d'une heure ou plus. Ils

ne peuvent être détruits uniquement que si la malédiction qui pèse sur la reine Ethinn-Tia est levée.

Spectre égyptien



L'origine du mal

Dans la salle d'exposition de l'érudit qui regorge d'antiquités de toutes sortes, les aventuriers peuvent s'intéresser à son bureau. Dessus, son dernier journal relate son expédition sur le site funéraire de Hawk-Ammoutra, un labyrinthe de gorges étroites au nord-est du désert Sespiant. Là-bas veille un temple de Lunaria sur les tombeaux pour la plus par pillés, de souverains de la région datant l'époque de la civilisation égyptienne. Nombreuses sont les ruines de palais, temples, chapelles et tombeaux creusés à même la roche rouge des falaises.

La découverte du tombeau intact de l'architecte Klephis Tanosiss, apporta beaucoup de satisfaction à Sepher après ses recherches infructueuses sur l'œil du dragon. Il laissa le sarcophage sur place à la demande des prêtres de Lunaria, mais ramena trois vases canopes d'une grande beauté. D'ailleurs un peu trop richement décoré pour un architecte. Les textes dessus étaient détériorés. Il y a deux mille cinq ans, l'architecte avait lui-même effacé les textes qui identifiaient les vases comme étant ceux de la reine Ethinn-Tia. Les vases canopes de l'architecte eux n'ont pas été découverts.

Sur la dernière page de son journal, l'érudit écrit qu'il commence à comprendre que les spectres qui hantent depuis peu sa demeure sont en lien avec les vases canopes.

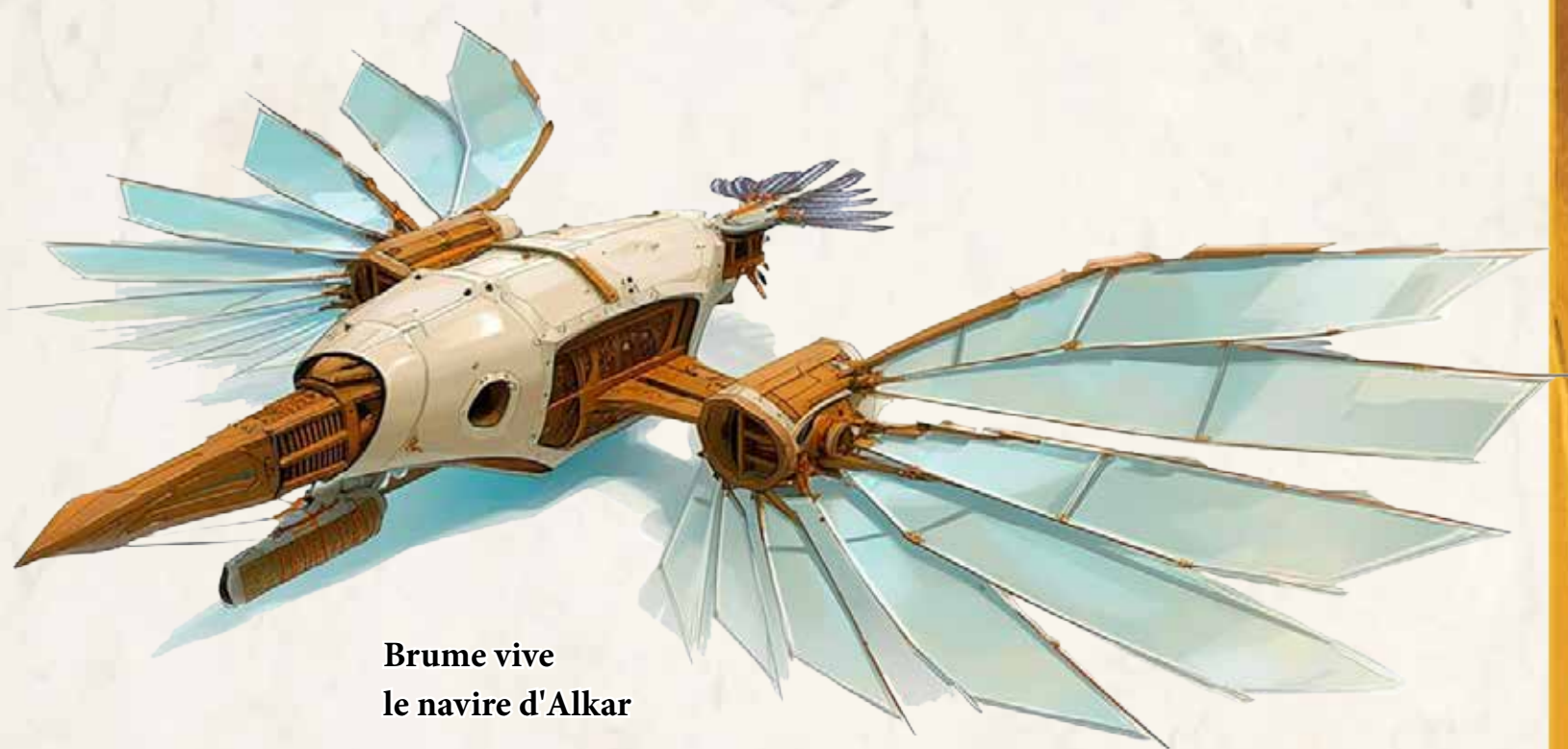
Comme si une terrible malédiction avait été jetée sur ces antiquités d'une manière particulièrement malveillante. Des inscriptions pouvant être attribuées au culte d'Astemetep (dieu des morts-vivants) sont dissimulées sur les vases et évoquent la malédiction d'une reine. Les femmes de Sepher l'ont implorées d'aller remettre les vases en place. La dernière ligne dit qu'il va devoir se ré-

soudre à remettre les vases canopes où les a trouvés si ce n'est pas trop tard.

Hélas, il n'a pas eu le temps d'effectuer cette tâche et terrorisé par les spectres, presque toute sa famille est morte. Si vous souhaitez transmettre ces informations autrement que par le journal de l'érudit, vous pouvez le faire par l'intermédiaire de flash-back provoqués par l'utilisation de la vision de l'indicible ou de vision venant des fantômes de la famille de Siann Tano.

Les vases canopes





**Brume vive
le navire d'Alkar**

Voyage aux confins du désert

Les personnages n'ont plus qu'à monter une expédition pour Hawk-Ammoutra. Les notes de Sepher leur permettent de localiser avec précision le tombeau de Klephis Tanosiss. Pour cela, ils se rendent au caravansérail en périphérie de la ville pour trouver un guide et des montures pour aller jusqu'au site funéraire. Ils y verront des créatures exotiques que les autochtones utilisent dont certaines leur sont totalement inconnues comme des sorlaks (lézards géants à poil long servant de monture) particulièrement bien adaptés au désert Sespian. Ou alors, rechercher l'un des rares capitaines de navires volants qui partent de la ville. C'est un moyen plus rapide. Ils peuvent tomber sur Alkar, un jeune pilote qui n'a pas beaucoup de clients et prêt à tenter l'aventure.

**Alkar
pilote dreans**



Pendant le voyage, les spectres égydiens ne cessent de harceler les aventuriers. Ils apparaissent soudainement, comme surgis du sable ou des ombres, avant de disparaître aussi vite qu'ils sont venus. Leurs rires stridents résonnent dans le vent, et leurs yeux,



vides et brillants comme des étoiles mortes, semblent percer les âmes. Les aventuriers comprennent rapidement qu'ils ne peuvent pas les détruire définitivement : les spectres reviennent toujours, comme attirés par une force invisible, interrompant régulièrement leur repos long.

Les ruines de Hawk-Ammoutra sont connues, mais il n'est pas courant que l'on s'y rende. Pour la plupart, c'est un endroit où l'on trouve que des tombeaux vides et une petite communauté de prêtres de Lunaria qui vivent en reclus.

Quand les personnages pénètrent dans les gorges étroites où doit être le tombeau de l'architecte, ils sont confrontés à une tempête aux caractéristiques terrifiantes.

Si les personnages arrivent avec des montures terrestres comme les sorlaks, le danger peut sembler

naturel et la créature morte-vivante peut ne pas les surprendre. Les sorlaks sont nerveux et même si leurs poils qui volent au vent les protègent, ils ressentent l'approche d'une créature morte-vivante. Les aventuriers sont alertés.

Si les aventuriers arrivent par les airs, le danger est plus grand. Alors qu'ils survolent la tempête qui peut ressembler à un phénomène naturel, il la voit monter vers eux. Leur navire volant est pris dans son souffle et rapidement déstabilisé. Les navires volants Dreans ne sont pas solides et fuient toute zone de turbulence. Mais ici elle n'est pas naturelle et ne se comporte pas normalement. C'est le crash assuré. Chaque personnage subit 35 (10d6) dégâts contondants, la moitié s'ils réussissent un jet de sauvegarde de Constitution et de Dextérité DD 14. Le pilote de leur embarcation fait ses jets sans bonus. S'il rate les deux, il est mort, s'il en rate un, il est gravement blessé. Et après le

crash, il faut affronter la tempête qui semble vouloir s'acharner sur les aventuriers.

Tempête maudite

Cette catastrophe ambulante se présente comme une tempête de sable qui s'étend sur plus d'un kilomètre. Mais c'est au centre même que l'on trouve la créature morte-vivante qui un amas tourbillonnant d'os de dix mètres de diamètre. Elle sent la vie et la poursuit, cherchant à perdre sa victime dans la tempête de sable, puis l'englobant dans son amas d'os qui la percutent jusqu'à la mort.

Mort-vivant de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure : 15

Points de vie : 200 (20d10+90)

Vitesse : 0 m, vol 20 m (stationnaire)

FOR DEX CON INT SAG CHA

22 (+6)16 (+3)20 (+5)4 (-3) 10 (+0)10 (+0)

Résistance aux dégâts : acide, froid, feu, foudre, tonnerre, contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques

Immunité aux dégâts : froid, feu, nécrotiques, poison

Immunité aux états : charmé, épuisé, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient

Sens : sentir la vie sur 100 mètres

ACTIONS

Os tourbillonnants. Attaque au corps à corps avec un sort : +12 au toucher, allonge 10 m, toutes créatures dans un rayon de 5 mètres. Touché : 30 (10d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, pour ne subir que la moitié.

Existence maudite. La tempête maudite est une perturbation provoquée par l'étrave du navire mortuaire d'Ethinn-Tia qui navigue à la frontière entre les limbes et le plan matériel. Cela ne se manifeste qu'autour

des ruines de Hawk-Ammoutra. Quand elle est détruite, elle revient 1d4 jours plus tard. Elle ne peut être détruite définitivement uniquement que si la malédiction qui pèse sur la reine Ethinn-Tia est levée.

Tempête maudite





**Guerrier archer
de Lunaria**

Le culte de Luna- ria

Quand les aventuriers se sortent de la tempête maudite, ils sont observés de loin par des personnes voilées, des guerriers et des prêtres de Lunaria. Ils les interpellent des hauteurs où ils sont juchés.

« Vous n'avez rien à faire ici. Vous troublez le dernier repos des habitants des anciennes civilisations. Partez, c'est notre dernier avertissement. »

Si le personnage qui répond aux prêtres réussit un test de Charisme DD 12, il peut se faire écouter et répondre aux injonctions sans se prendre un volé de flèches mortelles.

En cas d'échec, le combat est inévitable. Les prêtres

de Lunaria ont une aura particulière. Même les aventuriers devront faire un jet de sagesse DD15 pour ne pas fuir afin d'éviter l'affrontement. C'est un sacrilège de faire couler le sang d'un prêtre de Lunaria. Les forces des adeptes de Lunaria se composent de Messma, une prêtresse niveau 15 et deux prêtresses niveau 5, Zahar et Knomé ainsi que dix archers des sables niveau 5 et Kliss, un assassin niveau 7. De quoi donner des sueurs froides aux aventuriers.

Pour mettre fin au combat sans avoir à fuir, les personnages doivent penser à sortir de leurs sacs, les vases canopes et les exhiber pour justifier leur présence. Voulant savoir de quoi il en retourne, les prêtresses arrêteront le combat. À ce moment-là, les aventuriers ont le droit à un second jet de charisme DD10. Et l'histoire pourra être comptée

Messma



Zahar



aux prêtresses.

Elles feront le lien avec le passage Sepher Siann Tano. Et sachant que les vases canopes de l'architecte sont encore dans son tombeau qui est surveillé en permanence à cause de la présence de mort-vivant, elles se demandent d'où ils peuvent bien venir. La description de la découverte des vases étant dans les notes de Sepher, les aventuriers peuvent aller voir dans le tombeau où ils ont été trouvés.

Le tombeau du sorcier

Les adeptes de Lunaria peuvent proposer aux aventuriers de se reposer dans leur temple. Endroit où la tempête morte-vivante ne vient pas quand elle réapparaît. Un office en mémoire des disparus sera célébré, pendant leur séjour. Ils peuvent aussi facilement les guider jusqu'au tombeau de l'architecte qui est indiqué dans les notes de Sepher Siann Tano. C'est Zahar qui s'affranchira de cette tâche. Les autres adeptes reprendront leur rôle de sentinelle.





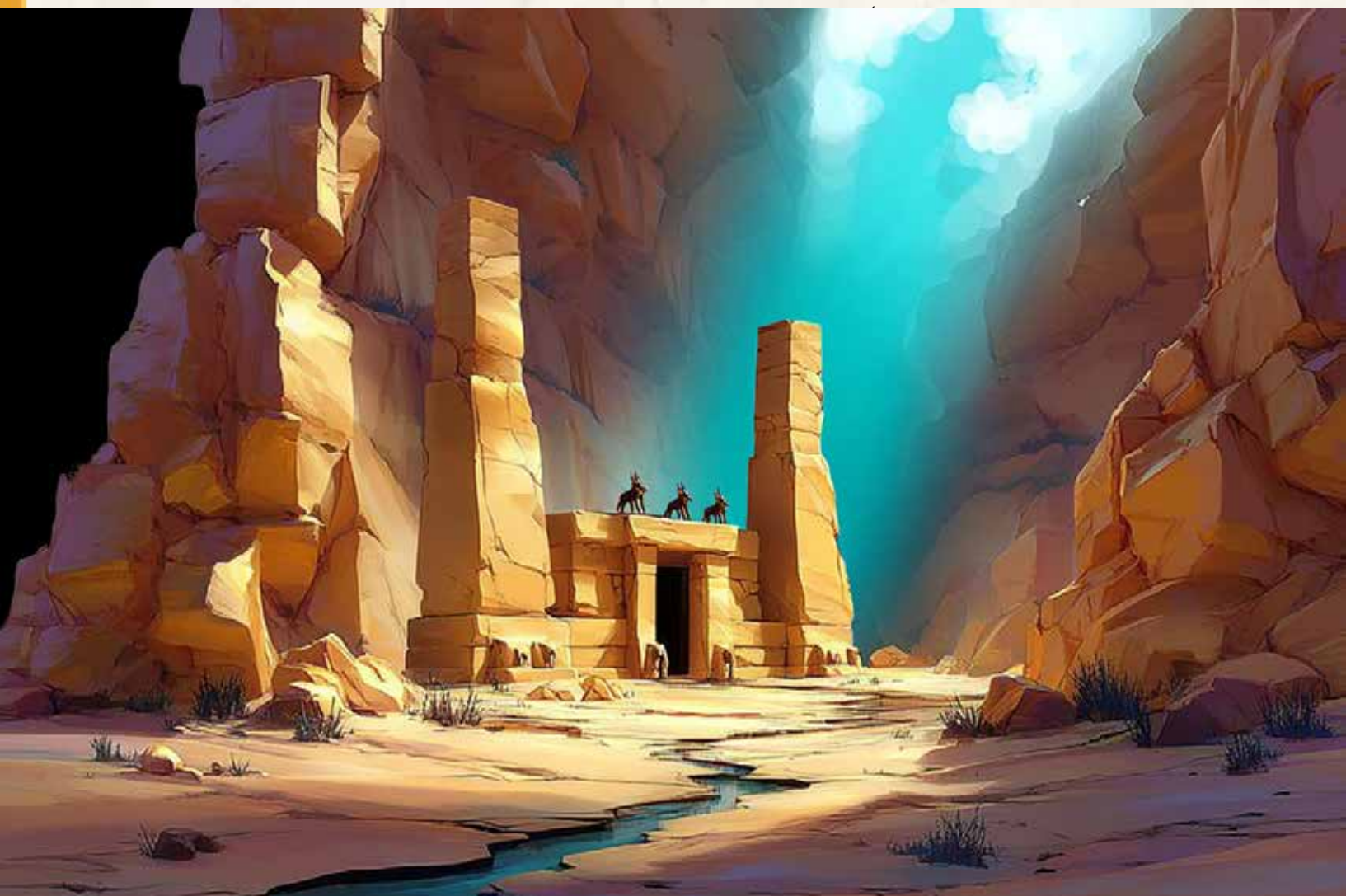
L'entrée du tombeau est modeste. Elle a été déterrée par l'équipe de Sepher alors qu'elle était sous plusieurs mètres de salle. C'est une porte qui semble taillée dans la roche surplombée par trois statues de chacal. Un animal totem pour les adeptes de Lunaria. Pourtant, ils ont senti l'influence d'Astemetep sans savoir vraiment ce qui en est la source. Ce ne sont pas des aventuriers habitués à trouver les secrets cachés. Dès la lourde porte de pierre passée (jet de force DD15 pour la pousser), un escalier s'enfonce dans le sol. Il mène à une unique salle. Bien que peut décoré, elle fait forte impression avec ses colonnes. Zahar d'un geste enflamme les torches éteintes disséminées dans la salle.

Dans les notes de Sepher, l'endroit décrit comme étant une sorte de sarcophage carré au centre de la salle. Il est toujours ouvert, mais vide. Les personnages peuvent y déposer leurs vases canopes. À ce moment-là, avec la vision de l'indicible (au un autre

moyen), les personnages peuvent voir les signes cabalistiques d'une terrible malédiction apparaître au fond du sarcophage. Elle concerne la reine Ethinn-Tia et les vases canopes sont les siens. Dans des visions fantomatiques du passé, les personnages voient Klephis Tanosiss préparer sa malédiction et effacer le nom de la reine des vases canopes. Elle ne pourra jamais trouver la route vers le repos éternel. Klephis confie une pierre noire, un nécrus à une femme qui fait un geste de dévotion à Astemetep, puis cache son symbole et la pierre sous ses vêtements simples, mais luxueux. Ceux d'une servante de la reine Ethinn-Tia, vu les marques sur ses vêtements.

La description de ce que peuvent avoir vu les aventuriers à Zahar peut lui permettre de remonter jusqu'à l'identité de Ethinn-Tia.

Le sarcophage de Klephis repose au sommet d'un escalier. Il est presque dressé à la verticale. Il a déjà été ouvert





mie repose à l'intérieur. Mais personne ne l'a touché par crainte d'être maudit. Un test de perception DD 18 peut permettre de trouver une cache dans le socle du sarcophage où sont enfermés ses vases canopes. Les prendre pour simplement les examiner fait s'animer la momie.

Momie de Klephis Tanosiss

Les momies sont des créatures ramenées du royaume des morts par d'épouvantables rituels funéraires. Leur corps, enveloppé de bandelettes, révèle par endroits une peau desséchée, préservée de la décomposition par des techniques thanatologiques.

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure : 16 (cuirasse)

Points de vie : 149 (23d8 + 46)

Vitesse : 6 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

23 (+6) 16 (+3) 15 (+2) 6 (-2) 16 (+3) 15 (+2)

Jets de sauvegarde : Con +6, Sag +7, Cha +6

Compétence : Perception +7

Résistance aux dégâts : froid, contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques ou qui ne sont pas réalisées avec des armes en némédrilte, balian-drite ou nitrure de Borr

Immunité aux dégâts : nécrotiques, poison

Immunité aux états : charmé, épuisé, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens : vision dans le noir à 18 m,

Perception passive 17

Puissance : 10

Résistance. La momie a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre le froid, les sorts, et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. La momie effectue deux attaques avec son épée ou deux coups de poing putréfiant.

Épée maudite. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 1,5 m, une cible. Tou-

Vase canope de
Klephis Tanosiss



Momie de
Klephis Tanosiss



ché : 14 (1d8 + 9) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de froid.

Poing putréfiant. Attaque au corps à corps avec une arme : + 11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 16 (3d6 + 6) dégâts contondants + 17 (5d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être frappée par la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible de la malédiction ne peut pas regagner de points de vie et son maximum de points de vie est réduit de 10 (3d6) chaque 24 heures qui s'écoule. Si la malédiction réduit le maximum de points de vie de la cible à 0, elle meurt et son corps devient poussière. La malédiction dure jusqu'à ce qu'elle soit supprimée par un sort de Délivrance des malédictiones ou autre magie similaire.

Regard d'épouvante. La momie cible une créature qu'elle peut voir dans les 18 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou devenir effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, elle est également paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée du Regard d'épouvante de toutes les momies (mais pas des seigneurs momies) pour les prochaines 24 heures.

Équipement : Épée Hyfauss maudite (froid intense + 3, objet magique très rare, harmonisation requise. Inflige 2d6 dégâts de froid supplémentaires quand elle touche).

Un autre passage secret peut être découvert sur le mur gauche à côté du sarcophage, jet de perception DD 16. Il donne sur le laboratoire de magie de Klephis Tanosiss une petite salle au quatre colosses maudits veille sur les restes du matériel magique du sorcier qui est tombé en poussière depuis longtemps.

Colosse maudit (4)

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure : 20

Points de vie : 85 (15d8+10)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

19 (+ 4) 14 (+ 2) 16 (+ 3) 10 (+ 0) 10 (+ 0) 7 (- 2)

Résistance aux dégâts : acide, feu, foudre, tonnerre, contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques

Immunité aux dégâts : nécrotiques, poison

Immunité aux états : charmé, épuisé, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient

Sens : vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11

Langues : comprends et parle les langues qu'elle connaissait de son vivant, mais ne communique pas avec les vivants.

Puissance : 5

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le colosse maudit a un désavantage aux tests d'attaque et aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Absorption d'énergie. Attaque au corps à corps avec un sort : + 8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 30 (10d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0.

Avant de mourir et d'être embaumé par ses serviteurs, le sorcier a gravé sur les murs de cette salle ses exploits secrets et raconte ses méfaits contre la reine Ethinn-Tia.

Comment, il a infiltré une adepte d'Astemetep dans les cercles les plus proches des servantes de la reine et apporté un objet de corruption, le nécrus sur son navire funéraire.

A sa mort, les servantes de la reine doivent porter sa dépouille sur le navire à partir d'un portail magique situé dans son tombeau et la suivre dans la mort. Mais la présence du nécrus ne permet pas au navigateur de l'embarcation de trouver la route vers le domaine de Lunaria. Il entend régulièrement les Visages du Destin, ce qui le remet sur la bonne route, mais finit toujours par se perdre à nouveau.

**Colosse
maudit**



Le tombeau royal

Niché au cœur d'une gorge escarpée, voisine de celle où repose le tombeau de Klephis Tanosiss, le mausolée d'Ethinn-Tia se dresse comme une cicatrice sacrée dans la roche. L'entrée, monumentale et solennelle, s'ouvre sur une façade sculptée avec une précision quasi surnaturelle. Les bas-reliefs, inspirés des motifs égyptiens, s'entrelacent avec des glyphes, créant une symphonie de symboles où serpents à plumes et dieux à tête de faucon semblent veiller en silence. Flanquant cette porte colossale, deux statues jumelles de la reine, taillées dans un basalte ocre luisant, se font face. Leurs traits, d'une noblesse froide, rappellent les effigies des reines, mais leurs parures, ornées de jade et d'or, évoquent les fastes des cités perdues des jungles. Leurs yeux, autrefois incrustés de pierres précieuses, ne sont plus que des cavités

sombres, comme si leur regard avait été volé par les siècles.

Le temps et les pillers ont depuis longtemps dévalisé les richesses matérielles du tombeau, mais le culte de Lunaria, secte vouée à la préservation des âmes errantes, veille encore sur ces lieux. Les prêtres, vêtus de robes blanches, y déposent chaque nouvelle lune des offrandes de fleurs bleues et d'encens noir, entretenant une atmosphère où le sacré frôle l'oppressant. Alors que les aventuriers s'approchent du seuil sacré, un frémissement imperceptible parcourt le désert. Le sable, d'ordinaire immobile, ondule soudain comme la surface d'un lac sous une brise invisible. Ceux dont les sens sont aiguisés (un test de Perception DD15) peuvent discerner ce signe avant-coureur : quelque chose d'énorme, de vivant, se meut sous la croûte dorée. Puis, dans un jaillissement de grains étincelants, une pieuvre géante des sables émerge en un éclair de tentacules monstrueux. Sa peau, striée, se

**Tombeau
d'Ethinn-Tia**



couvre d'une fine poussière d'or qui tombe en pluie à chacun de ses mouvements. La créature, légendaire et crainte depuis des siècles, n'avait plus été aperçue dans ces terres maudites depuis l'ère des Premiers empires. Son attaque est foudroyante : ceux qui n'ont pas perçu son réveil se retrouvent enveloppés dans ses membres gluants avant même d'avoir pu dégainer une arme.

Pieuvre des sables (4)

Créature semi-élémentaire de terre de taille Colossale, chaotique neutre

Classe d'armure : 20

Points de vie : 265 (25d12+90)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

24 (+ 7) 14 (+ 2) 22 (+ 6) 10 (+ 0) 10 (+ 0) 7 (- 2)

Résistance aux dégâts : acide, contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques

Immunité aux dégâts : feu, poison

Immunité aux états : charmé, épuisé, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient

Sens : vision dans le noir à 18 m,

Perception passive 15

Puissance : 14

ACTIONS

Tentacule de roche. 4 attaques au corps à corps : + 10 au toucher, allonge 10 m, une créature. Touché : 30 (10d6) dégâts contondants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10, pour ne pas se retrouver à terre.

Le Chemin des Souvenirs et des Larmes

L'entrée du tombeau s'ouvre sur un couloir processional, taillé dans une roche rouge sang qui vire peu à peu à l'ocre, comme si la pierre elle-même saignait les regrets du passé. Les murs, polis à la perfection, sont couverts de bas-reliefs racontant la courte existence d'Ethinn-Tia. Les scènes, gravées avec une précision obsessionnelle, dépeignent moins les triomphes de la reine que la douleur déchirante de son époux, un souverain dont le visage, à moitié effacé par le temps, semble hurler un chagrin éternel. Les hiéroglyphes, entrelacés dans des cartouches, murmurent des prières oubliées, tandis que des fresques aux couleurs encore vives montrent des cérémonies funéraires où des prêtres aux masques d'obsidienne dansent sous une lune blanche.

Pieuvre
des sables





Le couloir aboutit à une salle hypostyle, vaste et carrée, où des colonnes massives, sculptées, soutiennent un plafond sculpté d'un ciel étoilé. Les murs, ici, sont couverts de scènes rituelles : l'ouverture de la bouche, la pesée du cœur, mais aussi des pratiques comme le sacrifice de sang et l'offrande de jade à la déesse de la mort. Au centre de la salle s'enfonce un puits carré. Sur un mur, une arche discrète permet d'y descendre par un escalier étroit.

Au fond, deux portes. La première donne sur la salle de la colonne canope, creusée de niches destinées à accueillir les vases contenant les organes de la reine. Sur les murs, une carte céleste, gravée sur une plaque de bronze noir, représente un navire des limbes, guidé par un compas dont l'aiguille pointe vers une étoile inconnue. D'autres textes gravés dans une langue ancienne racontent l'histoire



Puits des
âmes



Salle de la
colonne canope

des trésors qui y furent jadis entreposés : des masques d'or, des colliers de perles noires, des miroirs d'obsidienne capables de refléter non pas le visage, mais l'âme.

Les alcôves de la colonne centrale, aujourd'hui vides, attendent le retour des vases canopes de la reine. Les y replacer, selon les inscriptions, est l'une des étapes essentielles

pour permettre à Ethinn-Tia de trouver enfin la paix éternelle.



Reflet des
trésors perdus

Tombeau d'Ethinn-Tia



La seconde porte scellée par des runes, ornée de motifs représentant le voyage du soleil à travers le monde souterrain, donne accès au sanctuaire funé-

raire. Là, au centre de la pièce, repose le sarcophage d'Ethinn-Tia, intact malgré les millénaires. Taillé dans un seul bloc de quartz fumé, il est surmonté d'un

Navire funéraire



masque mortuaire en or et en turquoise, mélange subtilement les traits d'une déesse. Sur le mur du fond, un miroir magique, offre une vue troublante sur les limbes : un océan d'écumes éthérées où navigue un vaisseau funéraire.

Sur le côté, une arche étroite baignée d'une lumière bleutée palpite faiblement. Il s'agit d'un portail magique, lien entre le monde des vivants et le navire céleste d'Ethinn-Tia. Seuls les vivants peuvent l'emprunter, et seuls ceux qui osent affronter les épreuves du vaisseau funéraire en reviennent...

Le navire des limbes

L'air est lourd, chargé d'une brume bleutée qui colle à la peau comme un second épiderme. Le navire, sculpté dans un bois ancien aux reflets d'azur profond, semble flotter moins sur une mer que sur un océan d'éther, une substance visqueuse et luminescente qui ondule sous la coque sans jamais briser sa surface. Les voiles carrées, tendues par des vents que nul souffle mortel ne pourrait expliquer, craquent faiblement, comme si le tissu lui-même gémissait sous l'effort. Des boucliers monumentaux, ornés de runes oubliées et cerclées d'or, bordent le pont. Leurs dimensions démesurées trahissent une origine destinée à des mains autres qu'humaines, peut-être celles de géants, ou de créatures bien plus anciennes encore.

L'équipage, si l'on peut l'appeler ainsi, est composé de servantes squelettiques. Leurs os, d'un blanc jauni par les siècles, s'entrechoquent en un cliquetis monotone tandis qu'elles répètent des gestes mécaniques, dépourvus de sens. L'une d'elles frotte sans relâche une tache imaginaire sur le bastingage ; une autre tresse et défait une corde effilochée, ses doigts tranchants agrippant l'air comme pour y trouver une consistance. Aucune

ne lève les yeux, aucune ne semble consciente de leur propre existence, seulement de la tâche éternelle qui les lie à ce vaisseau maudit.

À la proue, un spectre aux contours flous tient la barre d'une main diaphane. Ses yeux, deux cavités sans fond, fixent l'horizon invisible. Une lanterne magique, dont la lumière vacille entre le violet et le noir, pend à son poignet. « Nous sommes perdus, » murmure-t-il, et sa voix résonne comme un écho lointain, étouffé par les couches de temps qui pèsent sur le navire. « Depuis si longtemps... » Le nécros, cette malédiction rampante qui ronge la magie du vaisseau, l'a aveuglé, lui et tout l'équipage, les condamnant à errer dans ce néant entre les mondes. C'est dans ce tableau de désolation que les aventuriers font leur apparition, surgis d'un portail de bois ouvragé, encadré de motifs entre-



Le navigateur

lacés qui semblent se tordre sous le regard. Personne ne réagit à leur arrivée, comme s'ils n'étaient que des ombres de plus dans ce royaume de spectres. Personne, sauf l'intendante de la reine.

Drapée dans une robe de soie noire qui absorbe la lumière, Séphosia s'approche d'eux après un long moment, son visage anguleux creusé par des siècles de loyauté fanatique. « Qui ose troubler le repos de ma maîtresse ? » Sa voix, un chuchotement glacé, s'insinue dans les esprits comme une lame empoisonnée. D'un geste théâtral, elle désigne le vide infini qui entoure le navire, l'ossuaire d'Astemetep, un abîme où les âmes des imprudents sont déchirées par des hordes de démons d'os, avides de chair et de souffrance. « Un pas de plus, et je vous y envoie moi-même, » menace-t-elle, des fils de lin jaillissant soudain du pont pour s'enrouler autour des chevilles des intrus.

Séphosia intendante de la reine



Les servantes de la reine



Pour survivre, il leur faut agir vite. Un discours crédible, un jet de sauvegarde de Charisme (DD 13), pourrait convaincre Séphosia qu'ils ne sont pas des ennemis, mais des alliés venus purger le navire du nécros qui le corrompt. Peut-être, en fouillant parmi les servantes, ces marionnettes d'os aux poches remplies de reliques oubliées, pour déterrer la source de

la malédiction...

Si Séphosia est convaincu, alors les aventuriers fouillent toutes les servantes et finissent par trouver la servante d'Astemetep qui s'était infiltrée. Mais la traîtresse ne se laisse pas faire. Elle essaie de les pousser par-dessus bord en utilisant des tentacules d'os.

Servante d'Astemetep

Morte-vivante de taille M, chaotique mauvaise

Classe d'armure : 17

Points de vie : 105 (10d10+50)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

10 (+ 0) 14 (+ 2) 20 (+ 5) 15 (+ 2) 10 (+ 0) 8 (- 1)

Résistance aux dégâts : acide, contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques

Immunité aux dégâts : froid, poison

Immunité aux états : charmé, épuisé, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient

Sens : vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15

Puissance : 10

ACTIONS

Tentacule d'os. 10 attaques au corps à corps : + 10 au toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 15 (2d10+4) dégâts perforants.

truire. Ils savent ho combien il est difficile de détruire ce genre d'objet. Le jeter par-dessus bord est la solution la plus rapide et facile. Mais le déduire sur le plan physique avec un burin magique est bien plus héroïque.

La reine sort de sa cabine et fait une entrée impressionnante quand elle glisse sur le sol sans faire le moindre mouvement avec ses membres. Elle sonde

La servante d'Astemetep



Une fois la servante vaincue, les aventuriers peuvent lui prendre le nécros pour le dé-

les personnages de ses yeux lumineux puis fait un signe de la tête à son intendante qui leur donne un objet issu de son trésor embarqué sur le navire.

Note pour le Maître du Jeu : La destruction du nécros peut être spectaculaire : jeté dans l'ossuaire infini, il explose en une gerbe d'étincelles noires, ou brisés par un burin magique, libérant une vague d'énergie pure.

La reine Ethinn-Tia



La dernière confrontation

Une fois le nécros éliminé, le navigateur y voit bien plus claire, mais la route couverte de brume. Il faut que les personnages retournent au temple de Lunaria pour allumer un phare spectral dans la salle d'astronomie qui permettra au navire funéraire de rejoindre les cendres statiques pour que ses passagers enfin puissent accéder au repos éternel.

Un dernier obstacle les attend : le spectre de Thoul-Kanna, toujours animée par sa haine, veille sur les lieux. « Vous ne libérerez pas cette moins que rien ! » hurle-t-il, alors qu'il apparaît dans le temple de Lunaria au milieu d'un nuage d'éther bleu accompagné de cinq spectres égyptiens que les aventuriers ont déjà combattu à plusieurs reprises.

La bataille qui s'engage est épique, un affrontement entre le passé et le présent, où chaque coup de lame semble résonner à travers les siècles. Lorsque Thoul-Kanna tombe enfin, les murs du temple tremblent, et une lumière dorée inonde la salle. La route dans les limbes s'illumine sur les cartes planaires, et une voix lointaine, celle d'Ethinn-Tia, murmure : « Enfin... le repos. »

Spectre de Thoul-Kanna

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure : 21

Points de vie : 190 (20d10+70)

Vitesse : 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR DEX CON INT SAG CHA

7 (-2) 14 (+2) 19 (+4) 10 (+0) 16 (+3) 17 (+3)

Compétence : Discrétion + 10

Résistance aux dégâts : acide, feu, foudre, tonnerre, contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques

Immunité aux dégâts : froid, nécrotiques, poison

Immunité aux états : charmé, épuisé, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrip-

pé, inconscient

Sens : vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15

Langues : comprends et parle les langues qu'il connaissait de son vivant, mais ne communique pas avec les vivants. Il ne fait qu'entamer de long monologue.

Puissance : 10

Déplacement incorporel. Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. L'apparition spectrale subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre a un désavantage aux tests d'attaque et aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Lame spectrale.

3 attaques au corps à corps : + 8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 30 (10d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0.

Poussée brutale. Attaque à distance télékinétique : + 10, portée 6 m, une cible. Touché : 28 (6d6+10) dégâts contondants. La victime doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou tomber à terre.

Spectre de
Thoul-Kanna

