

TROUVER OBJET CACHÉ

© www.tentacules.net

LES TEMPLES D'EMREK

© Sans Détours

Tempête de sable (Suffocation possible):

- 2 Chameaux + Outres vides
- PJs sont désorientés (-10% aux catégories *Sensorielle* et *Savoir-faire*)
- PJs sont aveuglés (-20% aux catégories *Action*, *Sensorielle* et *Savoir-faire*)

Muret de pierre + refuge (bâtisse sans toit):

- Restes d'un vasque encastrée dans le mur (vide)
- Fragment d'une mosaïque représentant des pyramides à degrés
- Restes d'une tunique portant des symboles stylisés de pyramide à degrés + Scorpion inoffensif [50% piqûre]

JOUR

Maisons en ruines:

- Vasques avec rosée due au contraste de température jour/nuit
- Mosaïques représentant des individus rampants sur le sol en procession (Usure)
- Restes brisés de statues humanoïdes [Test Compétence Artistique pour reconstitution]
 - Si reconstituer: [SAN 0/1] êtres marchant sur les coudes et sur les genoux]

Sculpteuse de roses des sables (>20 ans, cisèle une rose des sables avec un silex):

- Occupants les saluent + cadeaux (chapeaux, roses des sables... mais pas d'eau)
- Tribun les salue et les invite à la célébration du soir (pas d'eau)

Indices de présence d'eau:

- Comment survivent les occupants?
- Extérieur des temples scellés: mince filet verdâtre le long d'un mur (humidité + mousses)

Événements étranges:

- Statuette en parfaite état représentant un humanoïde contraint de marcher sur les coudes et les genoux avec une expression torturée [SAN 0/1] (Occupants détruisent la statuette s'ils la voient)
- Frontons des temples scellés: Peuple en procession marchant sur Coudes/Genoux. (Occupants essaient d'éloigner les PJs des temples)
- Habitant des sables essaie de s'approcher d'un temple scellé. (Occupants le rabattent entre des blocs de pierres et l'écrasent)

Indice: l'exploration de la citée et de ces divers événement doivent permettre aux PJs de déterminer que les occupants actuels d'Emrek ne sont pas les habitants d'origine.

Piège à sables [50% de chuter / Impossible de remonter sans aide]:

(rangée sud) Cactus / (quartier des grds bâtiments) Squelette + gourde croupie + cartouche

Puits des Echos (mélopée gutturale, >1 voix):

- Descente possible MAIS occupants dissuadent + appendices [SAN + Test pour ne pas glisser] => Rivière souterraine asséchée
- Centaines d'Hommes des sables prient et psalmodient devant des idoles peintes sur les parois
- Si découvert => Boss marche vers eux => Eau dans les pyramides à degrés

SOIR — Célébration:

- Occupants rabattent les PJs vers le grand temple + robes + chameaux jusqu'à ce qu'au moins un PJ se prête au jeu... A ce moment les autres sont libres de faire ce qu'ils veulent.
- Grand prêtre verse de l'eau (sable) dans une vasque et fait signe aux PJs + **horreur + sacrifice (coudes+genoux)**

TEMPLES (4 portes/temple scellées avec des lanières de fer)

- **Si ouverture:** Grondement + déferlement des Hommes des Sables
- **Intérieur:** Statues indescriptible [SAN 2/1D6] + eau pure
- **Tremblement de terre:** Ecrasement des appendices — ENTITE (**horreur**)
- **Combat Homme des sables (Profanateurs) + FUITE**

GHATANOTHOA	
ENTITE	
(SAN 4/1D100)	
CON 80	Grand Ancien
DEX 6	Fou, Narcissique, Misanthrope
FOR 90	Appendices immondes, Gueules béantes, Organes sensoriels pervers
TAI 140	
INT 20	
POU 35	
PV = 120	
Protection = 10	
Régénération = +10 PV / Round	

GHATANOTHOA	
OCCUPANT/APPENDICE	
(SAN 1/1D6)	
APP 10	Prestance 50 %
CON 15	Endurance 75 %
DEX 6	Agilité 30 %
FOR 15	Puissance 75 %
TAI 13	Corpulence 65 %
INT 20	Intuition 95 %
POU 35	NA
Combat 25 % (s'enroule + Sacrifice)	
PV = 2 tranché => dessèche touché => Plonge dans le sol + vêtement vide	

Un personnage peut se passer d'eau pendant un nombre d'heures égal à sa CON avant de ressentir la soif et se déshydrater

DESHYDRATATION	
Rapidité = lentes (jours)	
Virulence = 12	
Stade 1 - 10% Action Phys.	Malaise générale, soif, Absence de faim, Cernes sous les yeux
Stade 2 - 20% Action Phys.	Accentuation du malaise, Vomissement, Céphalée, Nausées
Stade 3 <i>Spéciale</i> Action Phys. - 20% Action Intel.	Epuisé, Fonction intellectuelle altérée
Stade 4 <i>Spéciale</i> Action Phys. <i>Spéciale</i> Action Intel.	Confusion mentale, délire, perte de connaissance, défaillance de la thermorégulation, arrêt de la sudation, convulsions
Stade 5	Coma puis Mort
Traitement = Réhydratation	

Abdelkarim Azhar
Fadi Hassen
Kaled Ouarda
Salim Zakia
Tamara Wahid
Samia Madani
Houria Bechir
Assia Jawed

HOMME DES SABLES	
(SAN 3/1D10)	
APP 9	Prestance 45 %
CON 13	Endurance 65 %
DEX 10	Agilité 50 %
FOR 10	Puissance 50 %
TAI 11	Corpulence 55 %
INT 10	Intuition 50 %
POU 10	Volonté 50 %
PV = 10	
Griffes 25 % (1D6 Dégâts)	

SUFFOCATION	
Test d'Endurance	
Immuable	Retenir sa respiration pendant (sa CON) rounds avant 1 Test/round
Activité faible	Retenir sa respiration pendant (sa CON/2) rounds avant 1 Test/round
Activité intense	1 Test/round pour retenir sa respiration
Test raté = 1D3 Dégâts + Irrité (-10% catégories <i>Action</i> et <i>Influence</i> + Soif	