

Pyramide Naga

Niveau +1: partie visible

Large stèle sculpté en appui sur 2 mur massifs: la décoration est uniquement à base de dessins géométriques sinueux et de serpent. Les murs sont nus, très érodés

Niveau 0: au niveau du sol

Un plan fortement incliné s'enfonce dans le sol

Niveau -1: Chambre de sacrifice rituel

Un puit central qui descent plusieurs niveaux plus bas où était propulsé les sarifiés. Il est actuellement transformé en piège en étant recouvert de quelques lattes de roseau sec qui donnent une structure suffisante pour supporter un tapis masquant le trou.

Les mur sont orné de fresques: beaucoup de serpent et des motifs géométrique qui pourraient bien être une écriture ancienne type idéogramme

Le reste de la pièce à été rendu habitable: un matelas de plumes, un coffre: il contient des vêtements humains, un sac avec matériel de voyage, une miséricorde (p26), une bourse avec 3d10 po

Un autre plan incliné s'enfonce à l'étage inférieur

Niveau -2: Salle d'étude de la magie

Ici le puit central est cerné de murs.

Beaucoup de rayonnage vide présentant des milliers d'alcove de stockage vides.

Une longue table et des bancs en pierre massive finissent le mobilier: leur hauteur et leur forme rend leur usage malaisé pour un humain. On peut toutefois y trouver des restes de repas: noyau de fruit, assiettes et plats vides, cruche cassé

C'est ici que Gorbit à caché son trésor d'oeufs de dragonnet en les enfouissant au fond de certaine alcove selon un schéma qui lui est propre. En tout il y en a 2d6.

L'accès à l'étage inférieur est bloqué par une structure en bois sur laquelle des pierres ont été amoncellées.

Niveau -3: Appartement des mages Naga

Ici le puit central est cerné de murs.

L'étage est partagé en 4 salles:

- 3 chambres identiques avec une étrange sorte de baignoire en pierre
- 1 zone de vie centrale avec une table en pierre et les plans inclinés qui permettent de changer d'étage.

Ici les murs sont nus, il reste de nombreux déchets de bois et de tissus complètement détruit par le temps. Les seul objets d'intérêt sont des boucles, des attaches, surement issus de meubles ou de vêtements, mais vu qu'ils sont en or... (3d6, revente de chacun à 2d6 po)

dans une chambre on peut toutefois trouver des nombreuses tablettes d'argile portant une forme d'écriture ancienne et inconnu mais différente de celle des idéogramme des sculpture: il s'agit de livre en Naga décrivant les sorts propre à la gestion des familliers. Le tout est assez lourd (20 kg) mais présente un vrai intérêt car certains sages connaissent encore le Naga.

Le lieu est gardé par les 3 squelettes des mages Naga mort ici.

CM 86 9D6+43 1/1 dommage inévitable

Les nagas étaient tellement imprégné de magie qu'ils continuent en priorité à chercher à lancer des sorts malgré leur FLU de 9 qui les rend bien inoffensif sur cet aspect pour la moyenne des gens.

Le sort qu'ils lancent correspond à Feu à volonté au niveau 3 (p119)

Niveau -4: Entrée

Ici le pluit central est accessible.

Cet étage est en partie envahi par la terre qui pénètre par l'ancienne porte d'entrée dans la pyramide.

Les salles accessible sont

- une partie de la salle d'aceuil. Cette structure a beaucoup plus à un Cthonien qui y a donc déposé ses oeufs sous la garde d'un juvénil.

CM 180 19D6+90 5/Ecraser façon Bénédiction du dieu Troll (p124)

- la salle de garde et son armurerie attenante.Elle n'est atteignable que si une partie de la terre est dégagée. C'est ici que l'on trouve le plan incliné qui descend à l'étage inférieur

Niveau -5: Salles d'expérimentation

Ici le pluit central se termine dans une fosse inaccessible par cet étage: celle ci contient de multiple squelettes et les cadavres putréfiés de 2 hommes lezards (des ouvriers éliminés par Gorbit pour conserver secret ce qu'ils avaient vu)