

L'année du défi du prêtre

Une courte aventure pour trois à six personnages joueurs de niveau 3 à 5

CREDITS

Adaptation 3.5: Baron Zéro
Relecture: Freya Haukursson
Scénario original par: Allen Varney avec Rick Swan
Conception graphique: Wizards of the Coast et Tom Baxa

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, DARK SUN, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.

Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. Le supplément de campagne DarkSun est fortement recommandé, ainsi que le Manuel des Psioniques. Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'appendice 1.

Cette aventure peut être incorporée à toute campagne Athasienne existante. Elle peut être utilisée comme une séquelle immédiate à l'aventure présentée dans la boîte de base du jeu ou en tant que rencontre improvisée au milieu d'un long voyage dans le désert. Un MJ entreprenant peut aussi adapter cette aventure à un autre décor de campagne.

L'histoire est dirigiste et se suffit à elle-même, mais elle offre également de nombreuses opportunités d'envoyer les Pjs dans de nouvelles directions.

Background pour le Mj:

Le calendrier le plus couramment utilisé sur Athas est le calendrier des rois qui mesure le passage du temps depuis la fondation des cités états et le début de l'âge vert il y a plus de 14500 ans. L'année courante est celle du Défi du Prêtre du 190ème âge des rois. Chaque âge des rois est long de 77 ans, et chaque année à l'intérieur du cycle porte un nom qui dépend du schéma astronomique des deux lunes: Ral et Guthay. Ainsi le nom d'un cycle est simplement constitué de la combinaison entre les deux schémas.

1er Cycle	2ème Cycle
Ral	Furie
Ami	Contemplation
Désert	Vengeance
Prêtre	Sommeil
Vent	Défi
Dragon	Révérance
Montagne	Agitation
Roi	
Pulvre	

Ennemi	
Guthay	

Pour déterminer le nom de chaque nouvelle année, il suffit simplement de descendre les colonnes

Exemple: si l'année courante est celle de la Révérence au Désert, l'année suivante sera celle du Prêtre Agité suivie de celle du Vent Furieux. Après chaque année de Guthay Agitée commence un nouvel âge des rois avec l'année de la Furie de Ral. Chaque année de 375 jours est divisée en trois 'saisons' de 125 jours connues sous le nom de 'Soleil au Zénith', 'Soleil Ascendant' et 'Soleil Couchant'. Ces phases sont marquées par de légères différences dans la position du soleil, mais n'ont aucune influence sur les saisons, le climat ou la longueur des jours.

Cette aventure débute le premier jour de l'année du Défi du Prêtre. Les aventuriers, en voyage dans le désert sont pris dans une tempête de sable qui met à jour des ruines d'un type ancien et inconnu. De l'herbe verte, un spectacle étonnant et inhabituel dans le monde de Dark-sun, pousse magiquement autour de la structure.



Les ruines devraient provoquer une attraction irrésistible sur les Pjs. S'ils décident de les explorer, ils pourront découvrir ce qui ressemble à une source d'eau pure. Cependant ce que les Pjs ne savent pas, c'est que le bâtiment sert actuellement de morgue, et que la source d'eau est un élémentaire d'eau qui est devenu fou à force d'être resté trop longtemps confiné au même endroit.

Deux autres groupes feront leur apparition tandis que les Pjs exploreront les ruines: un ancien archonte nommé Thrassos Haruk qui est à la recherche de l'ancienne structure, et un groupe de pillards mené par Banneker, un impitoyable mage profanateur.

Les Pjs pourront s'échapper ou essayer de négocier avec les pillards, ils pourront aussi accepter l'aide de Thrassos ou faire sans. Les Pjs (ou Thrassos, ou même le groupe de pillards) pourront réaliser que l'élémentaire d'eau, en noyant la zone, va créer un oasis qui attirera rapidement de nombreux monstres de la région des plateaux.

Comment les Pjs se retrouvent ici:

Ce scénario prend place dans les étendues sableuses de la région des plateaux, à l'extérieur de Tyr, une des cités du monde de campagne de Dark Sun. Vous pouvez facilement l'adapter à toute autre zone de désert de sable, comme il en existe beaucoup sur Athas.

Pourquoi est ce que les Pjs vagabondent sur les plateaux hostiles? S'ils ont joué l'aventure d'introduction du coffret Dark Sun, ils terminent le scénario à l'extérieur de la ville. Si non, il y a de nombreuses façons d'expliquer l'implication des héros dans cette aventure:

-Ils faisaient partie des gardes d'une caravane, mais en ont été séparés par une tempête de sable.

-Ils étaient esclaves dans une plantation ou une mine de fer à l'extérieur de Tyr et s'en sont échappés.

-Ils voyageaient entre deux cités lorsqu'ils ont été attaqués par des pillards (peut être même ceux de Banneker, qui apparaît plus tard dans l'aventure.). Les Pjs ont du se défendre et sont

maintenant affaiblis.

-Ce sont des chasseurs de trésor à la recherche de métal ou de magie dans des ruines oubliées.

Un bâtiment dans les sables:

Une nouvelle journée commence à peine. Les Pjs sont assoiffés et probablement perdus. Ils viennent juste d'endurer une tempête de sable qui les a laissés exténués. Ils ont perdu plus d'une nuit de voyage et vont devoir faire face à une nouvelle journée d'une chaleur torride dans le désert. La situation doit paraître désespérée aux joueurs.

Vous vous trouvez au sommet de la crête d'une dune élevée quand l'aube frappe soudainement. Le soleil monte rapidement dans le ciel, tachant l'horizon de rouge et répandant sa chaleur torride presque immédiatement.

Lorsque vous jetez un coup d'oeil sur la face baignée de soleil de la dune, vous arrivez difficilement à en croire vos yeux. La tempête de sable a à demi exposé un bâtiment. Il est composé de larges blocs de pierre halée, avec un toit plat entouré d'une série de piliers épais. Il semble qu'il ne s'agit que d'une aile d'une structure plus vaste. Bien que ce bâtiment soit resté enterré sous les sables durant de nombreux Ages des Rois, il est si bien préservé qu'il pourrait avoir été construit la veille.

La partie arrière du bâtiment vous fait face, tournée vers le soleil. Une tache verte s'étend sur les sables alentours. A votre étonnement, vous réalisez qu'il s'agit d'herbe.

Insistez sur le fait que la vision d'herbe verte est une merveille sur Athas. Si ils ne sont pas intrigués par l'exploration de cette ruine, tout Pj qui réussit un test d'Intelligence réalise que là où il y a de l'herbe il y a de l'eau. Les voyageurs du désert n'ont jamais assez d'eau pour ignorer une source potentiel d'eau potable.

L'extérieur des ruines:



L'herbe s'étend autour des ruines dans un rayon de 30 mètres et pousse sur un pied de hauteur. La pousse de cette herbe résulte d'un sort spécial de régénération activé lorsque les rayons du soleil frappent les murs exposés du bâtiment. L'herbe est une sorte de chien-dent, d'un vert riche et agréable à l'odeur similaire au blé. Elle n'est ni empoisonnée ni dangereuse, bien qu'elle soit amère au goût. Le bâtiment représente une aile d'un ensemble plus vaste construit dans un style gréco-romain, avec des plafonds hauts et des décorations majestueuses, bien que le temps ait érodé beaucoup de détails. Le bâtiment s'est incliné lentement avec le temps (d'une dizaine de degrés environs), mais il reste intact.

Bien que les Pjs ne puissent le deviner, cette endroit servait autrefois de pompes funébres. Le sortilège de régénération permanent qui permet à l'herbe de pousser servait à l'époque à préserver les corps des clients le temps que les familles viennent leur rendre un dernier hommage.

L'intérieur des ruines:

L'air à l'intérieur des ruines sent le moisi et l'humidité. Il n'y a aucune source lumineuse, mais la lumière du soleil levant passe par le hall d'entrée et illumine les pièces d'une lumière rouge sombre. Le sable couvre le sol sur une hauteur de 4 à 6 centimètres, mais ne diminue pas la valeur de mouvement des Pjs. Le plafond se trouve à environ 3 mètres de haut. Excepté le sable, la plupart des pièces sont vides, leur contenu réduit en poussière depuis longtemps.

-1 Chambre funéraire nord

Cette pièce possède de grandes et hautes fenêtres sans vitre et d'où le sable coule librement sur le sol. Il n'y a rien sous le sable, à part deux tables de pierre très lourdes. Les murs sont souillés et sales, mais le peu de fresques encore visible dépeignent des gens heureux qui vivaient dans une cité propre et verdoyante. Le service funéraire avait lieu dans cette salle.

2- Chambre funéraire sud

Cette pièce est similaire à la salle 1, mais les fresques montrent des bassins remplis d'eau entourés de végétation. Ce qui peut paraître bizarre, est la présence sur l'eau de 'boîtes' de bois qui flottent à sa surface. Des gens qui semblent heureux se trouvent sur ces boîtes et jettent des filets dans l'eau. Cette pièce servait aussi pour le service funéraire. Les fresques montrent des bateaux et des pêcheurs, deux choses qui ont disparu d'Athas depuis bien longtemps.

3- Latrine nord

Il n'y a rien dans cette salle que du sable. Près du mur nord se trouvent trois trous peu profonds, chacun d'environ 30 centimètres de diamètre. Un Pj qui examine ces trous et réussit un test d'Intelligence arrive à déduire la fonction probable de cette salle.

4- Latrine sud

Cette salle est identique à la salle 3, mais les trous sont situés face au mur sud. De plus, un trou effilé d'environ 3 mètres de diamètre se trouve dans le nord de la pièce, juste devant l'entrée. Cette fosse sert de repaire à un Ankheg. Le sol de pierre, dégradé depuis longtemps, a permis à la créature de construire son nid. Le premier Pj a pénétré dans la pièce a 20% de chance de glisser et de tomber dans le trou. Un Pj qui prend des précautions avant de rentrer dans la salle ne tombe pas dans le piège. Quiconque tombe dans la fosse de l'ankheg glisse sur une distance de 6 mètres avant d'être amorti par une couche de sable, il subit cependant 1d8 points de dégâts.

Dès que le malchanceux atteint le fond de la fosse, et sans chercher à savoir s'il y est tombé volontairement ou pas, l'ankheg jaillit de la couche de sable et attaque à l'aide de ses mandibules. Le monstre combat jusque la mort, car il ne peut quitter son repaire.

Si le Pj tue la créature, il peut explorer la fosse. Un passage s'enfonce du sud de la fosse jusque dans plusieurs autres tunnels et pièges de chasse, le plus long d'entre eux qui mesure près de 60 mètres mène à la surface. Il est possible de trouver dans l'une des fosses, une boule d'onix (20 pièces de céramique) cachée parmi les restes d'une ancienne victime de l'ankheg. Si vous le souhaitez, vous pouvez placer d'autres trésors dans les fosses, ainsi que des dangers mineurs comme des serpents, scorpions et autres araignées.



5- Entrepôt

Cette salle est remplie de piles de sciures mélangées à ce qui semble être des poudres bleues, vertes et rouges. Les poudres sont sans odeur, inoffensives et sans valeur. La sciure est stockée dans des caisses de bois et devait servir avec les poudres lors des rituels funéraires. Bien que ces produits soient maintenant sans danger, des Pjs astucieux pourraient les utiliser pour aveugler leurs ennemis.

6-Longue pièce:

Sur les cotés de cette pièce se trouvent des étagères de pierre sur lesquelles reposent des douzaines d'urnes décorées de motifs embossés. La plupart des motifs représentent des scènes pastorales et cités prolifiques. Les urnes sont toutes de la même taille et semblent assez grandes pour contenir 4 à 8 litres d'eau, mais toutes sont vides.

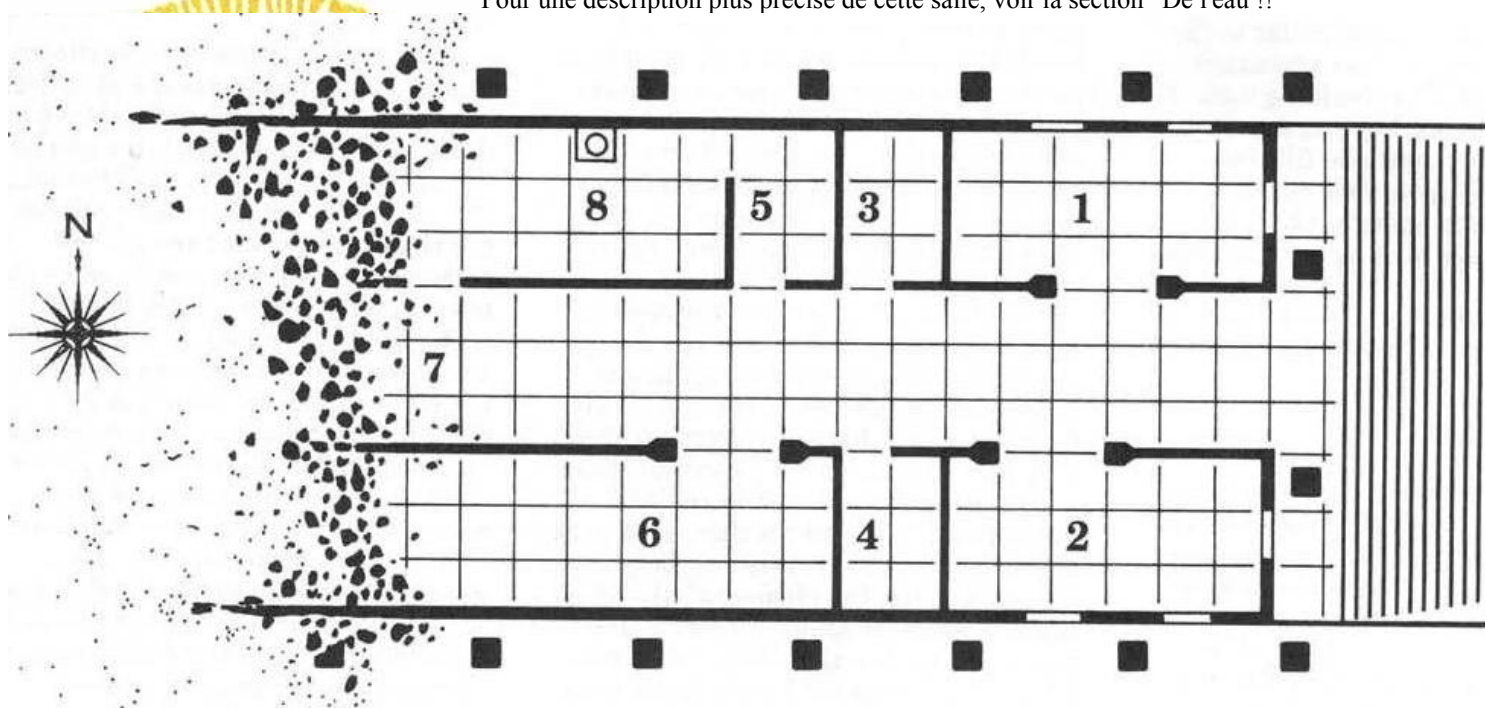
7- Eboulement

Un mur d'éboulis bloque l'accès au reste de la structure. À l'origine, l'aile ouest contenait le crématorium, une morgue et beaucoup de pièces similaires à celles décrites précédemment. Cette aventure présume que toutes les pièces à l'ouest de ce mur sont inaccessibles, mais vous êtes libre de rajouter des pièces et de les remplir de dangers.

Des Pjs laborieux peuvent dégager un passage dans l'éboulement et découvrir un passage menant vers ces nouvelles salles.

8- Salle d'eau

Pour une description plus précise de cette salle, voir la section ' De l'eau !!!'



De l'eau:

La dernière pièce de l'aile (zone 8) contient quatre grandes tables de pierre au dessin énigmatique (il s'agit de la salle d'embaumement et ces tables servent à la préparation des corps).

Situé au centre du mur nord se trouve une sorte de réservoir, haut et large de 1,20 mètre. La surface de ce réservoir est usée par des années d'érosion, cependant il est relativement intact. Il est rempli jusqu'à ras bord avec ce qui semble être de l'eau fraîche qui écume et se renouvelle constamment. On peut apercevoir sur le pourtour de la citerne une ligne d'écriture runique. Ce langage est si ancien que personne n'est en mesure de le comprendre, les runes ne représentent qu'un galimatias incompréhensible pour le groupe.

Traduites, ces runes signifiaient: ' De l'eau pure du royaume d'au delà, pour nettoyer les corps corrompus et permettre à l'âme de s'élever.'

Si les Pjs regardent à l'intérieur de la citerne, elle semble sans fond. Les Pjs qui décident de plonger ou utilisent une corde pour en déterminer la profondeur découvrent qu'un tunnel mène à un grand réservoir de pierre souterrain. Ce réservoir mesure près de 6 mètres de diamètre. Sur Athas, la découverte de toute cette eau fraîche est un vrai miracle, un trésor authentique. Mais pourquoi se trouve-t-il ici, et comment a-t-il survécu au cours des âges?

Toute l'eau du réservoir sert en fait de bassin à un élément d'eau. Celui-ci n'est pas comme les

autres, il s'agit en fait d'un prêtre puissant et très intelligent d'une civilisation du plan de l'eau. Les propriétaires des pompes-funébres avaient invoqué et cruellement lié la créature à l'intérieur de la citerne. Leur foi tenait pour acquis que baigner un corps dans de l'eau élémentaire aidait l'esprit à s'élever vers l'après vie. Cette croyance mourut avec la civilisation, mais le sort continua de maintenir l'élémental dans sa prison.

Ainsi, ce dernier a attendu, enfermé et seul, depuis des milliers d'années. Cet isolement forcé l'a fait évoluer selon des standards différents de sa race. Il a oublié son nom, et les Pjs ne peuvent communiquer avec lui ou le contrôler d'aucune manière que se soit. Il est également impossible de boire et si un Pj met de l'eau dans sa bouche, elle s'en échappe aussitôt pour retourner dans la citerne. Quiconque tombe dans la citerne est immédiatement attiré vers le fond et attaqué par l'élémental fou. Un assaut plus tard il est recraché hors du bassin. Des Pjs observateurs remarqueront que la victime de l'attaque est sèche. Les Pjs devraient avoir une chance de libérer la créature, même si cela doit leur prendre un peu de temps, de plus, vous prendrez soin de faire intervenir Thrassos peu de temps après l'arrivée des Pjs dans les ruines et avant que les hommes de Banneker n'arrivent.

Un étranger arrive:

Si les personnages ont posté un garde à l'extérieur des ruines, ou s'ils utilisent un pouvoir de clairvoyance pour surveiller le secteur, lisez le texte qui suit.

Un homme grand et mince marche dans les dunes depuis l'est, encadré par le soleil. Il porte une robe brune qui tourbillonne et un bâton de marche. Alors qu'il approche, vous distinguez ses longs cheveux blonds, son visage étroit et son long nez. Il y a un étrange halo gris autour de lui, comme s'il marchait dans l'ombre. Autour de ses jambes, gambade une créature rat portée par deux puissantes pattes. Cette créature mesure 60Cm et traîne une longue queue rose derrière elle. Vous reconnaissez la créature comme étant un Jarbo, un rongeur inoffensif qui peut détecter l'eau. Les nomades du désert les utilisent parfois comme animal de compagnie. L'homme avance résolument vers votre position.



Si les joueurs n'ont pas posté de garde, et que l'étranger entre dans le bâtiment sans qu'ils ne s'en aperçoivent, lisez ce qui suit:


Il y a des traces de pas à l'extérieur de la pièce. Au bout du grand hall, auréolé par la lumière du soleil qui se lève derrière lui, se tient un homme grand et mince avec de longs cheveux blonds. Il semble avoir une trentaine d'années, et il est vêtu de robes brunes et porte un bâton. Un rongeur sautille joyeusement à ses côtés. Vous reconnaissez un Jarbo, une créature inoffensive capable de détecter l'eau.

L'homme se nomme Thrassos Haruk. Son compagnon est un Jarbo nommé Hemmer. Dans sa vie précédente, Thrassos était un individu, bon, studieux, assidu et un peu naïf. Il fut recruté comme Archonte dans la cité-état de Tyr pour servir le roi Kalak. Thrassos grimpa lentement dans sa hiérarchie. Par ses contacts prolongés avec d'autres archontes maléfiques, il devint lentement et inconsciemment mauvais.

C'est alors que le supérieur immédiat de Thrassos, Hogol Bras de Kalak, l'enrôla pour enquêter en cachette sur les comptes d'une grande maison marchande de Tyr. Thrassos trouva des liens évidents entre un archonte haut placé et la maison marchande et le dénonça à Hogol, espérant obtenir une promotion.


Retournant sa veste à la manière typique des archontes, Hogol trahit Thrassos. Pris en chasse par des assassins engagés par l'archonte accusé, Thrassos fut obligé de fuir Tyr pour rester en vie.

Dans les années qui suivirent, il voyagea dans le désert, survivant en soignant les malades dans les petits villages ou purifiant l'eau des oasis par ses sorts. Il est devenu neutre et renfermé, parlant peu et a perdu beaucoup de ses aptitudes sociales. S'il continue sur cette voie, il deviendra sûrement un druide. Durant ses voyages, il a entendu parler de la ruine que le groupe explore et de l'élémental piégé et était à sa recherche.



Hemmer est le familier loyal de Thrassos et son indispensable compagnon. Il l'a trouvé peu de temps après son arrivée dans le désert. Ils sont devenus rapidement amis et se sont sauvés mutuellement la vie plusieurs fois. Thrassos se vengera de tous ceux qui blessent ou tuent le petit animal. Cette créature a la capacité psyonique de détecter l'eau sur de grandes distances. C'est lui qui a guidé l'archonte jusqu'aux ruines.


Interpreter Thrassos:



Thrassos n'a qu'un intérêt marginal pour les joueurs, il n'est pas assez puissant pour les menacer et n'est pas concerné par leurs problèmes. Il souhaite juste explorer les ruines, étudier les fresques murales et découvrir si les rumeurs sur l'élémental d'eau sont vraies. Si de l'eau peut être trouvée il sera heureux d'en prendre un peu pour son usage personnel. Thrassos ne menace pas le groupe, mais ses manières sont frustrées. Comme tous les voyageurs du désert, il regarde les étrangers avec suspicion. Les Pjs ne peuvent pas déduire grand chose de l'apparence de Thrassos. Un voyageur solitaire dans le désert Athasien peut être tout et n'importe quoi: un druide, un ermite fou, un maître psyonique dans sa retraite, un puissant profanateur, ou un paysan inoffensif.

Alors que Thrassos s'approche du bâtiment, il peut être entendu en train de marmonner pour lui-même, « Oh, très mauvais, très mauvais Hemmer. Piégé. Je pense qu'il est piégé. ». Il se réfère bien sûr à l'élémental de l'eau. Après avoir aperçu l'état des ruines, il craint que l'élémental soit enterré sous les débris ou enfermé d'une autre manière.

Si les Pjs approchent Thrassos ou attirent l'attention sur eux d'une façon ou d'une autre, il les salue poliment mais sans chaleur. « Uhm. Je vois que vous m'avez devancé, » dit-il, reniflant l'air « Mmm, bonne odeur !!! ». Il jette un coup d'œil alentour. « Où est l'eau ? ». Bien que Thrassos ne fait aucune action hostile envers les personnages, il est si distant et sa conversation tellement faible qu'il pourrait provoquer la suspicion des Pjs quant à ses attentions. Si le groupe l'attaque, il se défend au mieux de ses capacités et fait le mort au moment opportun. Dans ces conditions, vous pouvez faire intervenir directement les pillards de Banneker.




Si le groupe ne l'attaque pas, Thrassos vagabonde dans le bâtiment, avec Hemmer qui lui tourne autour. Il examine les salles, hochant du menton et marmonnant dans sa barbe. Les Pjs sont libres de l'accompagner.

Si le groupe est poli et patient, Thrassos leur raconte ce qu'il a entendu à propos du bâtiment. (qu'il s'agit d'une ancienne morgue et qu'un élémentaire d'eau y est enfermé pour aider à purifier les âmes des défunts.). S'il est questionné, il peut spéculer sur la fonction de chacune des pièces. Par exemple, il identifie la salle 5 comme une sorte de réserve mais n'est pas sûr de l'utilisation des poudres colorées.

A ce point de la conversation, Thrassos demande aux Pjs s'ils ont déjà eu à faire avec une bande de pillards menés par un profanateur nommé Banneker. « une bande de brutes. Chevauchant des lézards géants et actifs dans le secteur depuis pas mal de temps. Ils m'ont pris en chasse, mais j'ai réussi à les semer. ». il n'a pas d'autres informations sur les pillards, juste pour les avertir d'être prudent. Lorsqu'il découvre la citerne dans la zone 8, il l'examine avec attention, traçant des doigts les runes étranges qui ornent sa surface. Lorsqu'il termine son examen, il annonce que l'élémental est enfermé ici. Il décide de le libérer et demande de l'aide aux Pjs. S'ils refusent, il commence à frapper la citerne avec ce qui lui tombe sous la main. Soudain une voix nasale et haut perchée appelle depuis l'entrée: « Au nom du Grand Roi Kalak de Tyr, je vous apporte le salut ! »


Son surnom lui vient du fait qu'il fut le dernier survivant d'une bataille récente. Banneker a fait sa spécialité d'attaquer des petits groupes de voyageurs isolés, acquérant une réputation de cruauté.

Les salutations de Banneker:



Les hommes de Banneker se déplacent autour des ruines et les entourent. S'ils s'aperçoivent que de la magie est à l'oeuvre, ils attaquent immédiatement (souvenez vous, que les magiciens sont hais et chassés sur Athas, souvent par d'autres sorciers).

Autrement, le profanateur salue les personnages d'une voix calme et pleine de sarcasme.



'Comme il est plaisant de rencontrer de nouveaux amis dans ces étendues désolées'. L'homme barbu qui prononce ces mots depuis le dos d'un Mekillot n'a cependant pas l'air très amical, tout comme les hommes qui l'accompagnent. Leurs boucliers noirs brillants comme les carapaces des insectes qu'ils chevauchent.

'Je suis un agent du roi' dit l'homme sur le lézard géant, 'sa majesté a proclamé ce bâtiment comme sien, ainsi que tout ce qui se trouve à l'intérieur, vous êtes prié de déposer les armes et votre eau'.

Ce mensonge ne persuadera sûrement pas les personnages, surtout s'ils sont passés par Tyr récemment, et qu'ils savent que le roi Kalak est mort. Si Thrassos est avec eux, il murmure: 'C'est Banneker, le pillard dont je vous ai parlé.'

Si le groupe ne coopère pas, Baneker se lance dans une nouvelle série de mensonges tous plus invraisemblables les uns que les autres pour leur forcer la main, ces derniers inclus:

-'Je promets de ne pas vous faire de mal. N'ai je pas l'air d'un honnête homme ?'

-'Vous vous êtes introduit sans permission dans un bâtiment qui appartient à ma famille'
-'Ai je mentionné qu'en fait je suis le fils du Grand Roi Kalak'

-'Ma famille ne possède pas que ce bâtiment, elle possède tout le désert. Vous êtes sur mon sable'

Si le groupe dépose les armes, les hommes de Baneker les capturent et les battent jusqu'à l'inconscience avant de les abandonner dans le désert. Par contre si les joueurs refusent de se désarmer, Baneker fait un clin d'oeil à son aide de camp, un guerrier mul, avant d'annoncer aux joueurs: 'très bien, alors le temps des paroles est fini.' Il fait un geste à l'attention des pillards qui s'avancent vers les Pjs.

Conclusion de l'aventure:

A un moment de la bataille, vous prendrez soin que la citerne qui contient l'élémental soit brisée. Essayez de le faire apparaître à un moment dramatique du combat, par exemple lorsqu'un Pj est sur le point de succomber à la magie de Baneker. Une fois libérée, la créature s'élève comme un immense vague, libérant des torrents d'eau pure qui se déverse par l'entrée du bâtiment. Rendu fou par sa captivité, il attaque la première cible à portée. Pour un effet maximum, arrangez vous pour que ce soit Baneker, ses pillards ou même le Mekillot. Rapidement, les ruines sont sous les eaux et la zone de désert environnante commence à s'imbiber du précieux liquide. L'élémental conjure des créatures d'eau qui éliminent les pillards survivants et les joueurs s'ils ne quittent pas rapidement les lieux.

Si Thrassos survit à la rencontre les Pjs peuvent l'accompagner jusque Tyr et le présenter à des membres de l'Alliance Voilée, la société secrète des Préserveurs.

Une fois que les pillards sont morts et que la zone entière est sous les eaux, l'élémental s'élève hors de l'eau et s'évanouit dans un bruit de tonnerre, il est retourné sur le plan de l'eau. Les corps des pillards flottent lentement à la surface de la nouvelle oasis.

Annexe: Caractéristiques des monstres

Ankheg: Monstre primitif de taille G, Dés de vie: 3d10+9 (25Pv), Initiative +0, Vitesse de déplacement: 10m, CA 18 (-1 taille, +9 naturelle), Attaques: +6 en mêlée (crocs 2d6+7), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +6, Vol +4, Caractéristiques: For 21, Dex 10, Con 17, Int 1, Sag 13, Cha 6, FP:3 Compétences: Perception auditive +4
Spécial: Etreinte, Acide, Jet d'acide

Elémental d'eau: élémentaire de l'eau de taille TG

L'élémental a la capacité de créer de vaste quantité d'eau. Des années d'entraînement spécial sur son plan d'origine l'ont immunisé aux capacités psioniques. Il peut aussi façonner et animer tout liquide qu'il touche comme s'il faisait partie de son propre corps. Dans cette aventure, il utilise son pouvoir d'animation de l'eau pour créer des effets dramatiques. Il s'étend jusqu'au bassin, prend la forme d'une créature monstrueuse et danse dans l'eau pour intimider les intrus. Il peut aussi tenter d'en noyer un en l'enfermant dans une bulle d'eau.


Thrassos Haruk: prêtre 2

Hemmer: comme un rat sanguinaire mais avec pouvoir psy détecter de l'eau.

Baneker: profanateur 7 AL: LM, PV:26, For:10, Dex:12, Con:14, Int 17: Sag 16, Cha 15
Pv Psy: Contact dispersant, Lien spirituel mineur

Baneker est un petit homme d'une 40ème d'années, avec une barbe noire en broussaille et des cheveux filasses. Comme ses pillards, il porte des sandales de cuir et un burnous noir avec une écharpe rouge. Il porte un bâton d'ébène. Il chevauche dans un howdah monté sur le dos d'un mekillot. Les mekillots sont d'ordinaire des créatures revêches, mais baneker le maintient sous contrôle grâce à un sort de charme. Le monstre se nourrit habituellement sur les victimes des pillards, mais heureusement pour les personnages, il a mangé récemment.

Mekillot: Animal de taille G, Dés de vie: 11d8+55 (104Pv), Initiative +0, Vitesse de déplacement: 12m, CA 18 (-2 taille, +10 naturelle), Attaques: +16 en mêlée (crocs 2d6+15), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +7, Vig +12, Vol +4, Caractéristiques: For 30, Dex 10, Con 21,



Int 2, Sag 13, Cha 7, FP:7 Compétences: Perception auditive +8 ,Détection +8 Dons: Attaque en puissance, Coup fabuleux, Endurance, Science de la bousculade

Hurk, male mul, Gue 6: Humanoïde de taille M, Dés de vie: 6d10+18 (45Pv), Initiative +2 (Dex), Vitesse de déplacement: 9m, CA14 (+2Dex, +2 bouclier), Attaques: +11/+6 en mêlée (1d8+5/crit 19-20, épée longue), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +4, Vig +8, Vol +4, Caractéristiques: For 15, Dex 15, Con 17, Int 13, Sag10, Cha 14, FP:6
Compétences: Dressage +4, Diplomatie +6, Equitation +7, Escalade +5 ,Intimidation +5, Perception Auditive +4, Psychologie +4, Saut +4
Dons: Arme de prédilection (épée longue), Arme de spécialisation (épée longue), Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Science du désarmement, Volonté de fer,
Equipement: Epée longue+2, Grand bouclier de fer, bourse contenant 20 pièces de céramique, dague d'obsidienne, fouet

Hurk mesure 1,80 mètre et a 35 ans avec une peau cuivrée et des muscles noueux. Son visage est marqué par les coups de fouet de son ancien maître. Maintenant c'est lui qui tient le fouet en plus d'une épée longue magique. Hurk est un individu calme avec des nerfs d'acier.

Pillards, male humain, Gue 1(10): Humanoïde de taille M, Dés de vie: 1d8+2 (10Pv), Initiative +2, Vitesse de déplacement: 10m, CA 13 (+2 Dex, +1 petit bouclier), Attaques: +3 en mêlée (1d6+2, épée courte), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques: For 15, Dex 14, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 9 FP:1
Compétences: Equitation +6, Escalade +4, Saut +6
Dons: Esquive, Robustesse
Equipement: Targe, Epée courte
Les pillards sont montés sur des Kanks

Kank: Animal de taille G, Dés de vie: 3d8+9 (22Pv), Initiative +1, Vitesse de déplacement: 15m, CA 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), Attaques: +4 en mêlée (1d6+4 + venin), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +4, Vig +6, Vol +2, Spécial: venin, vision dans le noir
Caractéristiques: For 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 6, FP:2
Compétences: Perception auditive +4 ,Saut +14 ,Dons: Endurance, Course

Aide de jeu: Les Profanateurs d'Athas

La magie profanatrice est un des thèmes central du décor de campagne Dark Sun. Les règles de Dark Sun divisent les magiciens en deux classes: les Préservateurs qui canalisent avec attention l'énergie de l'environnement et les Profanateurs qui utilisent cette même énergie sans regarder aux conséquences. La magie profanatrice est la raison principale qui a fait d'Athas un monde aussi rude, un désert brutal bien loin du monde luxuriant qu'il fut autrefois. Lorsqu'un mage utilise la magie profanatrice, il tue toutes les plantes alentours, depuis les arbres immenses aux plus minuscules nutriments du sol. Toute cette matière végétale est transformée en une fine poussière blanche sur laquelle rien en pourra pousser avant des siècles.

En conséquence, les profanateurs sont avides de trouver des lieux où la végétation pousse en abondance, afin d'en utiliser toute la puissance magique.

La magie profanatrice:

Lorsqu'un utilisateur de magie lance un sort, il utilise l'énergie vitale d'Athas. Beaucoup de magiciens et ensorceleurs entraînent leurs apprentis à n'utiliser que l'énergie strictement nécessaire au sort qu'ils veulent lancer car l'énergie ainsi dérobée met des années avant de se régénérer. Au contraire, la magie profanatrice détruit la terre, la laissant sans vie. Tous les mages savent, cependant, qu'ils peuvent limiter la ponction d'énergie pour lancer leurs sorts. Ils peuvent ainsi choisir d'imposer des limites ou détruire la vie en échange d'un surplus de pouvoir pour leurs sorts. Lancer un sort de cette manière est clairement un acte maléfique, mais de nombreux lanceurs de sort bienfaisant ont eu recours à la magie profanatrice dans des situations désespérées ou lorsqu'ils faisaient face à un grand mal. En terme de jeu, ce surplus de puissance prend la forme d'effets métamagiques appliqués au sort au moment de le lancer. Par exemple, vous pouvez profaner la terre en échange d'une *boule de feu* maximisée ou d'une version étendue du sort *forme éthérée*. Il vous suffit d'annoncer votre intention de profaner la terre lorsque vous lancez le sort et vous bénéficiez immédiatement des avantages sans que cela ne nécessite de compétences particulières. Contrairement aux effets métamagiques normaux, la magie profanatrice ne prend pas de temps supplémentaire pour être utilisée, même avec les sorts spontanés. Une fois que vous avez lancé le sort, deux choses se produisent: votre personnage gagne un ou plusieurs points de profanation, et la végétation alentour se transforme en pulvre.

Effet	Points de profanation acquis
Lancer le sort silencieusement	1
Lancer de nouveau le même sort	1
Lancer le sort à un niveau plus élevé	1 par niveau
Lancer le sort plus rapidement	4
Lancer le sort plus loin	2
Lancer le sort au maximum de sa puissance	4
Récupérer un sort déjà lancé	2 par niveau de sort
Lancer un sort sans payer le cout en Xp	1 par 250 Xp
Lancer un sort sans composante matériel	1 par 500 P.or
Récupérer un emplacement de sort vide	3 par niveau de sort

Points de profanation:

Lorsque vous lancez des sorts de magie profanatrice, vous gagnez des points de profanation en accord avec le tableau ci-dessus. Pour chaque sort auquel vous appliquez un effet métamagique vous gagnez un nombre de points égal au maximum à la moitié de votre niveau de lanceur de sort. Par exemple, un profanateur de niveau 6 ne peut utiliser l'effet qui permet de maximiser une boule de feu car il gagnerait 4 points de profanation, pour utiliser cet effet il devra être au moins de niveau 8. il n'y a pas de limite au nombre de points que vous pouvez gagner avec le même sort, c'est à dire que vous pouvez appliquer plusieurs effets sur le même sort.

Corrompu par la profanation:

Les points de profanation que vous gagnez pour utiliser la magie profanatrice s'accumulent avec le temps, et détruisent la végétation autour du lanceur de sort. Une fois que vous avez acquis des points de profanation, vous devez accepter la corruption de ce type de magie et voir votre corps commencer à changer, vous pouvez aussi méditer pour éliminer ces fameux points accumulés.

Note importante: Les points de profanation et le score de profanation ne sont pas la même chose.

Les points de profanation représentent la manière dont vous avez épuisé votre environnement récemment. Le score de profanation représente le total des points accumulés en détruisant votre environnement. Seul le score de profanation entre en jeu lorsque vous décidez d'assumer votre statut de profanateur. Une fois qu'une créature possède un score de profanation, elle ne peut plus méditer pour en faire baisser le niveau.

Résister à la corruption:

Vos assauts contre l'énergie vitale de la planète laissent des marques sur votre propre corps. Utilisez trop souvent cette magie maléfique affaiblit votre constitution, et peut vous rendre fou et desséché. Dès que vous gagnez des points de profanation, consultez le tableau des effets de la profanation. Vous souffrez des pénalités indiquées en fonction du nombre de points acquis et ce jusqu'à ce que vous ayez médité pour les éliminer. Les pénalités indiquées sont cumulatives.

Assumer la corruption:

Vous pouvez volontairement accepter la corruption qui accompagne l'utilisation de la magie. Si vous êtes 'fatigué' à cause de vos points de profanation, ajoutez la moitié de vos points de profanation actuels (arrondi au supérieur) à votre score de profanation. Votre total de points de profanation retombe alors à zéro et vous récupérez les points de pénalité perdus précédemment. Exemple: si vous avez 11 points de profanation et un score de profanation de 3 lorsque vous décidez de devenir un profanateur à part entière, votre score de profanation augmente de 9 points, vos points de profanation sont de zéro et votre personnage ne souffre plus des malus aux caractéristiques.

Éliminer les points de profanation:

Méditer dans des zones non profanées d'Athas est le seul moyen connu d'éliminer les points de profanation. La rapidité à laquelle ils disparaissent dépend du terrain sur laquelle le profanateur médite. Reportez vous au tableau correspondant. Si vous êtes assisté d'un druide, vous éliminez les points de profanation deux fois plus vite. Mais souvenez vous: les druides n'aiment pas vraiment les profanateurs, pour des raisons évidentes.

Les effets de la profanation:

Points de profanation	Effets
1 et plus	Vous souffrez d'une pénalité de 2 sur tous vos tests de compétences basés sur la Sagesse et le Charisme
11 et plus	Vous souffrez d'une pénalité de 2 en Constitution. Si vous vous lancez dans une action énergique (se battre par exemple) pendant plus d'une minute, vous êtes considéré comme fatigué.
21 et plus	Vous souffrez d'une nouvelle pénalité de 2 en Sagesse et Charisme
31 et plus	Vous souffrez d'un malus de 2 en Constitution. Votre alignement devient Mauvais si ce n'était pas déjà le cas auparavant.
41 et plus	Vous devenez un T'liz et passez sous le contrôle du MJ

Méditer pour réduire les points de profanation:

Type de terrain	Temps passé à méditer
Riche (forêt, jardin)	2 heures par point de profanation
Abondant (prairie, ferme, étendue boueuse)	4 heures par point de profanation
Fertile (oasis, maquis)	8 heures par point de profanation
Infertile (rocaille, montagne)	1 jour par point de profanation
Stérile (désert, étendue de sel)	1 semaine par point de profanation

Combattre les profanateurs:

parce qu'ils sont les gardiens de la terre, les druides combattent souvent les profanateurs. Ils ont ainsi développé plusieurs sorts pour les aider dans leur lutte. Deux des plus communs sont décrits ci dessous.

Détecter les profanateurs:

divination

niveau: druide 1

composants: V, S

temps d'invocation: 1 action standard

portée: 18 mètres

durée: Concentration, jusqu'à 10 minutes par niveau

jet de sauvegarde: aucun

résistance à la magie: non

vous pouvez sentir la présence des profanateurs proches. La quantité d'informations relevées dépend du temps que vous passez à étudier une zone ou un sujet en particulier.

1er assaut: vous détectez la présence ou non de créatures avec des points ou un score de profanation.

2nd assaut: vous détectez le nombre de profanateurs (avec leur score ou points de profanation) et le pouvoir du plus puissant d'entre eux. Si le plus puissant profanateur possède plus de points de profanation que le niveau effectif de votre personnage, ce dernier est sonné pour un tour et le sort prend fin immédiatement.

3^{ème} assaut: vous décelez la puissance et la position de chaque aura. Si une aura se trouve hors de votre ligne de vue, vous discernez sa direction mais pas sa position exacte. A chaque assaut vous pouvez tourner pour détecter de nouveaux profanateurs. Le sort peut pénétrer les barrières, mais 30 centimètres de pierre, un pouce de métal ou 90 centimètres de bois bloquent le sort.

Revanche de la Terre:

Evocation (terre)


Niveau: druide 5

Composants: V, S, M

temps d'invocation: 1 action standard

portée: 18 mètres + 1,5 tout les deux niveaux

Cibles: une créature profanatrice par niveau, aucune ne doit être à plus de 18 mètres l'une de



l'autre
durée: 1 assaut par niveau
jet de sauvegarde: Vigueur
résistance à la magie: oui

L'énergie de la terre s'accumule au travers de votre sort, affectant les créatures ayant un score de profanation. Des arcs translucides d'énergie émergent du sol près de vous et file se connecter à chacune des cibles avant de se reconnecter au sol. L'énergie inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux du druide chaque assaut. Les cibles n'ont pas besoin d'être en contact avec le sol pour être affectées par le sort. Les cibles peuvent tenter un test de Vigueur pour ne subir aucun dégât, mais appliquent leur score de profanation comme pénalité lors de leur test. Si le sort dure plusieurs assauts, ils doivent refaire le test lors de chacun d'eux. Si un sujet est résistant à la magie de ce sort, il n'est pas affecté du tout par celui-ci pour ce lancer précis. Les créatures sans score de profanation ne sont pas affectées par ce sort.
Composant matériel: une graine que le druide enfonce dans le sol avant de lancer le sort.

T'liz:

Les maîtres des arcanes qui atteignent le paroxysme de la magie profanatrice deviennent parfois des T'liz, des profanateurs morts-vivants qui marchent sur terre, festoyant de l'énergie vitale des plantes comme des êtres vivants. Parfois devenir un T'liz est accidentel, mais souvent les profanateurs cherchent par ce moyen à prolonger leur existence. Les T'liz sont des marionnettistes qui préfèrent travailler par l'intermédiaire de mignons tandis qu'eux même se consacrent à la recherche de plus de pouvoir et de connaissances en étudiant les textes des âges passés d'Athas.

L'apparence des T'liz est la même que celle de leur vivant, mais leur peau est pâle et leur poids diminue petit à petit jusqu'à les faire paraître décharnés. Leur peau s'assèche et beaucoup utilisent des huiles pour lui donner une apparence plus naturelle. Comme les vampires, ils ne projettent pas d'ombre au sol.

Créer un T'liz:

'T'liz' est un archétype qui peut être appliqué à tout humanoïde qui possède un score de profanation de 41 ou plus. Un T'liz conserve ses caractéristiques exceptées les modifications suivantes.

Taille et type: le type de la créature devient Mort-vivant. Ne recalculez pas les bonus de base à l'attaque, les sauvegardes ou points de compétences. La taille ne change pas.

Dés de vie: Les dés de vie deviennent des D12

Classe d'armure: un T'liz a un bonus d'armure naturelle de +5 ou reste inchangé si la créature possède déjà un bonus naturel supérieur.

Attaque: un T'liz conserve ses attaques d'origine et en gagne une de contact s'il n'en possédait pas déjà.

Attaques spéciales: un T'liz conservent toutes les attaques spéciales de sa vie antérieure plus celles décrites ci dessous. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 10 + la moitié des DV du T'liz + son modificateur de Charisme.

Aura de peur: les T'liz sont entourés d'une aura de mort, de profanation et de mal. Les créatures qui possèdent moins de 5 Dv dans un rayon de 18 mètres qui regardent un T'liz doit réussir un test de Volonté ou être affecté par le sort de Peur comme lancé par un mage du niveau global du t'liz.

Une créature qui réussit le test n'est pas affecté par l'aura de peur de ce T'liz en particulier pour une durée de 24heures.

Drain d'énergie: Les créatures vivantes touchées par une attaque de contact portées par un T'liz gagnent deux niveaux négatifs. Pour chaque niveau absorbé, le T'liz gagne 5 points de vie temporaire et un point qui fonctionne comme un point de profanation. Les points temporaires ainsi acquis expirent au rythme de un par heure. Un T'liz peut utiliser son drain d'énergie une fois par assaut.

Sorts : un T'liz utilise ses sorts comme de son vivant. Il conserve son score de profanation mais ne gagne plus de points de profanation. Pour utiliser des effets métamagiques liés à sa magie, il doit utiliser les points de profanations acquis lorsqu'il draine l'énergie de créatures vivantes. Le T'liz perd 5 points de vie temporaire pour chaque point qu'il utilise de cette manière.

Rejetons: un humanoïde tué par un T'liz devient un spectre 1d4 jours après sa mort.

Capacités spéciales: un T'liz conservent toutes les capacités spéciales de sa vie antérieure plus celles décrites ci dessous.

Résistance au renvoi des morts-vivants: bonus de +4

Réduction des dommages: réduction de 10/ armes contondantes et magie

Immunités: électricité, psioniques

Caractéristiques: Intelligence +4, Charisme +4, en tant que mort-vivant un T'liz ne possède

pas de score de Constitution.

Caractéristiques: Les T'liz ont un bonus de +8 en Intimidation, Perception auditive, Déplacement silencieux.

Organisation: solitaire ou groupe (1 T'liz + 2d4 spectres)

FP: comme créature de base +2

Alignement: toujours mauvais

