



Les Sables du Désert

CREDITS

UNE MINI AVENTURE POUR QUATRE PERSONNAGES DE NIVEAU 13

Auteur : Gwendolyn F. M. Kestrel
Relecture : Freya Haukursdottr
Graphisme : Wizards of the Coast
Traduction : Baron zéro

Basé sur le jeu original DUNGEONS & DRAGONS® de E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition du jeu DUNGEONS & DRAGONS conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker et Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events purely coincidental.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission.

To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A.



Introduction:

Nombreux sont ceux qui recherchent la gloire et l'aventure et encore plus nombreux sont ceux qui recherchent le pouvoir. Des buts différents motivent les héros et les malfaisants. Ainsi peut être qualifié Vythenus l'efreet qui cherche de l'or. Mais cette quête n'est pas la sienne....

Vythenus a eu la malchance d'être invoqué par un dragon rouge, qui lui a ordonné d'acquiescer 500,000 pièces d'or pour son trésor personnel.

Obligé de servir, Vythenus décida de prendre son temps pour rassembler ces richesses, il embaucha plusieurs géants du feu et monta des opérations de pillages et de destructions contre les caravanes.

Et lentement, l'efreet prépara sa revanche.

Preparation:

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. 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.

Impliquer les Pjs:

Depuis quelques semaines, la plupart des caravanes commerciales qui quittent la petite ville d'Hesron au travers du désert en direction de la cité de Gryth ne sont jamais arrivées. Personne ne sait ce qui ou quoi a pu les empêcher d'arriver à destination.

Vous trouverez ci-dessous quelques idées pour impliquer vos joueurs:

- Une récompense des guildes locales offre 8000 P.Or en échange du retour des marchandises disparu.
- Les dirigeants d'Hesron ou de Gryth peuvent contacter les Pjs car ils ont entendu parler de leur réputation et réclament leur assistance.
- Les Pjs peuvent avoir parmi leurs connaissances un mage ou un prêtre qui se trouvait dans la dernière caravane qui a disparu.
- Une guilde des arcanes peut engager les Pjs pour les aider à retrouver un sorcier qui a disparu avec une caravane.
- Une église engage le groupe afin de ramener les corps de leurs frères et sœurs tombés au combat lors de l'attaque d'une caravane.

Investigation:

Les Pj peuvent commencer l'aventure indifféremment dans l'une ou l'autre des deux villes. La liste suivante fournit les informations qui peuvent être glanées en questionnant directement les officiels, les membres des guildes marchandes ou encore au travers de tests de renseignements auprès de la population. La majorité de ces informations peuvent être également obtenues auprès des bardes et des gardiens du savoir.

DD10: Traverser le désert entre les deux villes prend normalement 18 jours pour une caravane avec chariots, mais seulement une semaine pour des chameaux. Il y a 224 kilomètres entre Hesron et Gryth.

DD10: Des caravanes disparaissent occasionnellement à cause des féroces tempêtes de sable qui ravagent le désert.

DD10: Le temps a été clair et dégagé ces dernières semaines, mais en regardant les ombres rouges à l'horizon, les autochtones savent qu'une tempête de poussière fait rage dans le désert.

DD10: Les caravanes ont commencé à disparaître depuis environ trois mois. Elles étaient la propriété de plusieurs marchands et transportaient des denrées diverses, comme des épices, de la soie et de la teinture.

DD10: Les maîtres de guildes offrent une récompense de 8000 P.Or à celui qui ramènera les marchandises.

DD15: Trouver et éliminer l'origine du problème rapportera 8000 P.Or de plus.

DD15: En l'absence de corps, les sorts de résurrection des morts ne peuvent être utilisés pour obtenir plus d'informations.

DD20: La plus grande caravane à avoir disparu employait 10 gardes, ainsi qu'un mage et un prêtre.

DD20: Au milieu du voyage se trouve un grand obélisque de basalte à la forme caractéristique.

DD25: La valeur totale des biens disparus s'élève à environ 50000 P.Or. La récompense offerte est donc très généreuse.

DD25: Un artiste local a peint plusieurs tableaux de l'obélisque. Un utilisateur de magie pourrait s'en servir pour téléporter le groupe et lui faire gagner beaucoup de temps.

DD25: Le prêtre d'une caravane a envoyé des messages durant trois jours à chaque cité. Le voyage se passé bien, sans incident, mais plus rien n'est arrivé après le quatrième jour.

DD30: L'obélisque porte de très vieille marque qui n'ont pas été déchiffrées.

Dans le désert:

Voyager au travers du désert, que se soit à pieds ou sur une monture est lent. Voir le chapitre 9 du MdJ pour plus de détails.

Le désert est chaud avec des températures avoisinants les 55°C.

Assurez vous que l'environnement présente un défi pour les Pjs. Ils seront peut être capable de traiter ce problème facilement, mais cela devrait au moins ponctionner une bonne part de leurs ressources. De nombreux cactées de différents types poussent ici et des animaux ont fait de l'endroit leur demeure. Les druides et rôdeurs peuvent ainsi tirer partis de leurs sorts pour communiquer avec les plantes et les animaux.

Comme si la chaleur accablante ne suffisait pas, une tempête de sablese lève après environ une journée de voyage dans le désert. Au coeur de la tempête se cache un élémentaire d'air (c'est lui qui en est à l'origine en fait) et il n'est pas vraiment content de la présence des Pjs.

Les terres du Seigneur du désert:

A une centaine de kilomètres dans le désert, au milieu du voyage, les Pjs trouvent un énorme obélisque de basalte. De gros cactées poussent alentours et fournissent un abri contre le vent du désert.

La tempête de poussière qui a traversé le secteur avant que le groupe ne quitte la ville a effacé toutes les traces. Un test de Fouille, Pistage ou Connaissances de la nature (DD20) permet de déterrer les restes de flèches récemment enterrées sous le sable. Malgré le passage de la tempête, il semble que la zone ait été nettoyée, comme après une bataille.

Les Pjs qui examinent la surface du basalte découvrent des inscriptions gravées dans le basalte. Un test de Décryptage (DD30) permet de lire le texte suivant en langue commune:

“Ce monument est dédié au Seigneur du Désert, pour son aide précieuse quand nous en avons eu le plus besoin.”

Un test de Connaissance Bardique (DD30) permet au personnage de se souvenir d'une vieille légende à propos d'un ent du désert qui protéger les animaux et les plantes du secteur.

Si les Pjs questionnent la faune et flore locale à l'aide des sorts appropriés, les animaux et les plantes vantent les mérites de Longue-épine, un puissant ent qui protège la vie dans le désert

- Les cactées près de l'obélisque ont vu toutes les attaques sur les caravanes. Causées par quatre très grands individus à la peau noire comme le charbon.

- Les oiseaux de proie savent qu'il existe un système de grottes à environ deux kilomètres plus au nord et que de nombreux os sont empilés devant.

Longue-épine, Le seigneur du désert:

Longue-épine dirige cette partie du désert depuis le dernier millénaire. Il se soucis essentiellement des animaux et des plantes, mais dans ses jeunes années, il poussa sa protection jusqu'aux humanoïdes qui traversaient le désert. Un peuple d'humains reconnaissant érigèrent l'obélisque en son honneur. Mais les années passèrent et des rencontres avec des humanoïdes mal intentionnés lui firent repenser son patronage. Il cessa sa protection et ne chercha plus à rencontrer les deux jambes. Dorénavant, seuls les animaux et les plantes l'intéressent. Il est au courant des attaques contre les caravanes, mais elles ne sont pour lui qu'une brise qui passe.

Il se déplace occasionnellement jusqu'à l'obélisque, et se souvient de ses amis avec affection. Si les Pjs appellent à voix haute le 'Seigneur du Désert' (un terme qu'il n'a plus entendu depuis plusieurs centaines

d'années) ou cherchent à entrer en contact au travers des animaux, il y a une chance que Longue-épine réponde.

Son attitude initiale est indifférente (voir les attitudes des Pnj dans le chapitre 5 du Guide du Maître) et il n'approuve ni de désapprouve les attaques contre les caravanes, il ne se sent simplement pas concerné. Si les Pjs arrivent à changer son attitude en 'amicale', il leur raconte ce qu'il sait:

- Quatre géants du feu habitent depuis peu dans une grande caverne au nord
- Il semblerait que quelqu'un ou quelque chose les dirige depuis cette caverne
- Tous les membres des caravanes attaquées ont été dévorés et leurs os forment une grande pile juste devant l'entrée.
- Les marchandises sont stockées dans les gorges.

Longue-épine possède les caractéristiques d'un Ent classique excepté qu'il n'est pas sensible au feu, en effet c'est un cactus et il est gorgé d'eau.

Les Pillards géants du feu:

Basés dans un système de grottes deux kilomètres plus au nord, quatre géants embauchés par Vythenus gardent un oeil attentif sur les routes de commerce. Ils surveillent régulièrement les environs de l'obélisque. Pour chaque heure que les Pjs passent là bas, il y a une chance cumulative de 15% que les géants les attaquent. Sinon le groupe peut les rencontrer dans les grottes. Chaque géant porte deux potions de soins importants et une potion d'heroïsme. Les monstres ont pour habitude d'être confrontés à des ennemis qui opposent peu de résistance. Ils commencent le combat en lançant des rochers puis approchent en balançant leurs énormes épées. Si les Pjs les mettent en difficulté rapidement, ils boivent leur potion d'heroïsme et les potions de soins. S'ils perdent la moitié de leurs points de vies ou l'un d'entre eux, ils fuient le combat.

Un efreet aigri:

Les grottes au nord de l'obélisque sont très ordinaire, il s'agit d'une succession de trois grandes salles, disposant chacune d'un plafond à plus de 6mètres de haut. Les géants du feu occupe la chambre la plus proche de la sortie, elle mesure 9m sur 12m et est en fait un grand bassin de lave qui sert à combattre le froid de la nuit dans le désert. Vythenus l'efreet occupe la salle du milieu et la dernière est remplie des marchandises volées. Une grosse pile d'os se trouve devant l'entrée, testament silencieux du destin des gardes des caravanes. Il y a environ 6mois maintenant, le génie s'est fait invoqué par un dragon rouge nommé Bravura et il doit maintenant accumuler un trésor prodigieux pour son maître en échange de sa liberté. Il sait qu'il a peu de chance de réussir, mais le dragon a été clair, s'il échoue il le rappellera jusqu'à ce qu'il réussisse. Vythenus reste la plupart de son temps invisible et garde le contact avec les géants par télépathie. Bien qu'ils travaillent pour lui, il ne les aime pas beaucoup et les considère comme une ressource remplaçable. Il ne vient pas à leur aide s'ils se battent dans le désert mais participe malgré tout à la défense des grottes. Mais même dans ce cas, il n'est pas très motivé, pour lui cela ne fait pas grande différence de se faire reprendre une partie des marchandises, il recommencera à en voler ailleurs tout simplement. Si le groupe choisit de négocier, Vythenus peut tenter de les persuader de l'aider à se venger du dragon. Dans ce cas il essaie de jouer sur leur cupidité en leur parlant du trésor inimaginable du dragon (même s'il ne l'a jamais vu !!!)

Vythenus est un efreet ensorceleur niveau 6 (FP14)

Possessions: Bracelets d'armure +2, cape de resistance +2, anneau de protection +2, 10 perles valant 100P.Or chacune. la caverne contient les 50,000 P.Or de marchandises dérobées. Ils devront cependant retourner en ville pour les faire rapatrier car tous les chariots ont été détruit par les géants du feu et les chameaux dévorés.