



le Scriptorium

présente :  
un scénario  
pour D&D 3.5



# L'ANNÉE DU DÉFI DU PRÊTRE

L'ANNÉE DU DÉFI DU PRÊTRE



**UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR BARON ZÉRO**

**POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 3-5**

**Texte original :** Allen Varney & Rick Swan

**Adaptation :** Baron Zéro

**Relecture :** Freya Haukursson & Thanatos

**Mise en page :** Rowen Ellendyl

# L'ANNÉE DU DÉFI DU PRÊTRE

## Préparatifs

Pour jouer cette aventure, le Maître du Jeu 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*. Le supplément de campagne *Dark Sun* est fortement recommandé ainsi que le *DRS Psionique* et l'aide de jeu *Les Profanateurs d'Athas*, ces deux derniers étant téléchargeables sur [le Scriptorium](#). Dans le texte de l'aventure, les passages en italique peuvent être lus à haute voix par le MJ tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions.

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 personnages dans de nouvelles directions.

## Environnement

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 14 500 ans. L'année courante est celle du Défi du Prêtre du 190<sup>ème</sup> âge des rois.

### LE CALENDRIER DES ROIS

PREMIER CYCLE	DEUXIÈME CYCLE
Ral	Furie
Ami	Contemplation
Désert	Vengeance
Prêtre	Sommeil
Vent	Défi
Dragon	Révérance
Montagne	Agitation
Roi	
Pulvre	
Ennemi	
Guthay	

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.

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 comme par magie autour de la structure.

Les ruines devraient provoquer une attraction irrésistible sur les personnages. S'ils décident de les explorer, ils pourront découvrir ce qui ressemble à une source d'eau pure. Cependant, ce que les joueurs ne savent pas, c'est que le bâtiment sert actuellement de morgue, et que la source d'eau est un élément 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 aventuriers 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 personnages pourront s'échapper ou essayer de négocier avec les pillards, ils pourront aussi accepter l'aide de Thrassos ou faire sans. Les personnages (ou Thrassos, ou même le groupe de pillards) pourront réaliser que l'élémental d'eau, en noyant la zone, va créer un oasis qui attirera rapidement de nombreux monstres de la région des plateaux.

## Arrivée des personnages

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 donc les personnages 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. Autrement, 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 aventuriers ont dû 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 personnages 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 de 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, tâchant 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'agisse que d'une aile d'une struc-*

*ture plus vaste. Bien que ce bâtiment soit resté enterré sous les sables durant de nombreux Âges 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. À votre grand étonnement, vous réalisez qu'il s'agit d'herbe.*

Insistez sur le fait que la vision d'herbe verte est une merveille sur Athas. S'ils ne sont pas intrigués par l'exploration de cette ruine, tout aventurier 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 potentielle d'eau potable.

## L'extérieur des ruines

L'herbe s'étend autour des ruines dans un rayon de 30 mètres et pousse sur 30 cm 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 chiendent, 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 environ), mais il reste intact.

Bien que les personnages ne puissent le deviner, cette endroit servait autrefois de pompes funèbres. 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 lueur rouge sombre. Le sable couvre le sol sur une hauteur de 4 à 6 centimètres, mais ne diminue pas la Vitesse des personnages. Le plafond se trouve à environ 3 mètres de haut. Excepté le sable, la plupart des pièces sont vides, et leur contenu réduit en poussière depuis longtemps.

### 1 - CHAMBRE FUNÉRAIRE NORD

Cette pièce possède de grandes et hautes fenêtres sans vitre 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 visibles dépeignent des gens heureux qui vivaient dans une cité propre et verdoyante. Le service funèbre 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 étrange, c'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 funèbre. Les fresques montrent des bateaux et des pêcheurs, deux choses qui ont disparu d'Athas depuis bien longtemps.

### 3 - LATRINE NORD

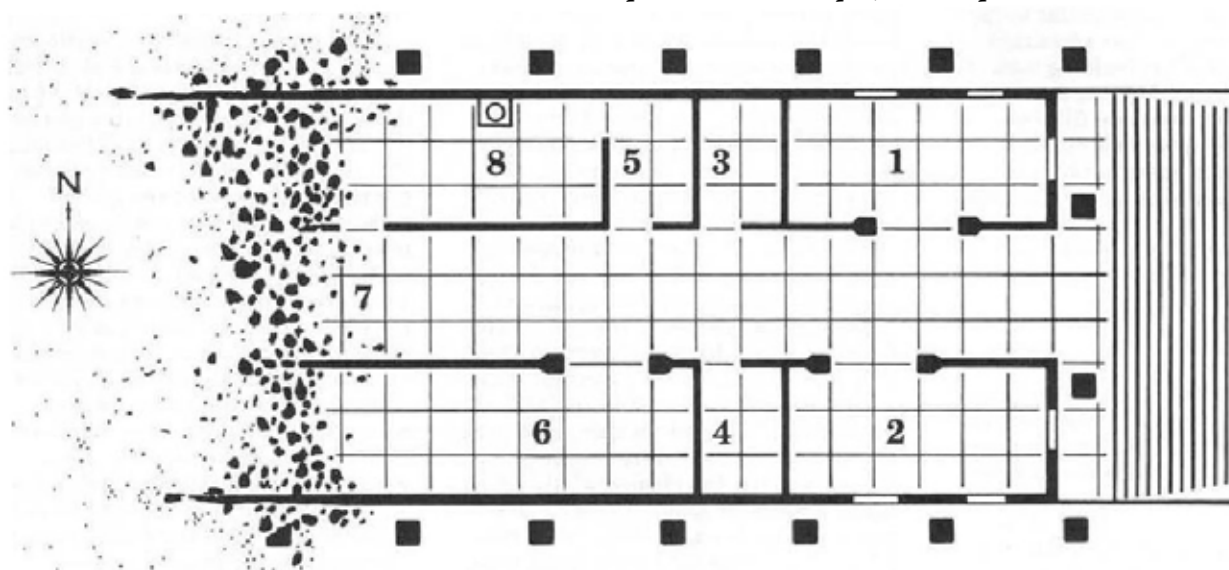
Il n'y a rien dans cette salle que du sable. Près du mur nord se trouvent trois trous peu profonds, chacun d'environ 30 centimètres de diamètre. Un aventurier qui examine ces trous et réussit un test d'Intelligence arrive à déduire la fonction probable de cette salle.

### 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 au 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 personnage à pénétrer dans la pièce a 20% de chance de glisser et de tomber dans le trou. Un héros 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 1d6 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 avec ses mandibules. Le monstre combat jusque la mort, car il ne peut quitter son repaire.

Si le personnage 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'onyx (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 pratiquement sans danger, des aventuriers 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 - ÉBOULEMENT

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

## 8 - SALLE D'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. 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 personnages regardent à l'intérieur de la citerne, elle semble sans fond. Les aventuriers 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 en ce lieu et comment la source subsiste ?

Toute l'eau du réservoir sert en fait de bassin à un élémentaire 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 funèbres 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'élémentaire 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 personnages ne peuvent communiquer avec lui ou le contrôler d'aucune manière que se soit. Il est également impossible de boire et si un personnage 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'élémentaire fou. Un round plus tard, il est recraché hors du bassin. Des aventuriers observateurs remarqueront que la victime de l'attaque est sèche.

Les personnages 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 personnages 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 en italique 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 sorte de rat porté par deux puissantes pattes. Cette créature mesure 60 centimètres et traîne une longue queue rose derrière elle. Vous la reconnaissez comme étant un jarbo, un rongeur inoffensif qui peut détecter l'eau. Les nomades du désert les utilisent parfois comme animaux de compagnie. L'homme avance résolument en direction de 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.*

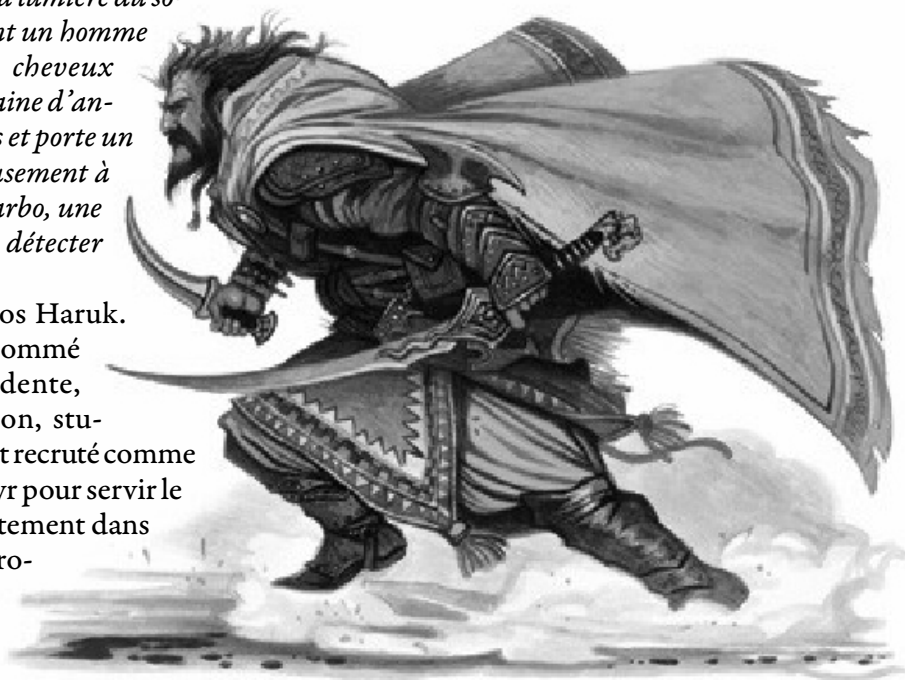
L'homme se nomme Thrassos Haruk. Son compagnon est un jarbo nommé Hemmer. Dans sa vie précédente, Thrassos était un individu bon, studieux, assidu et un peu naïf. Il fut recruté comme Archonte dans la cité-état de Tyr pour servir le roi Kalak. Thrassos grimpa lentement dans sa hiérarchie. Par ses contacts 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. Il est 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 psionique 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 personnages ne peuvent pas déduire grand chose de l'apparence de Thrassos. Un voyageur solitaire dans le désert Athasian peut être tout et n'importe quoi : un druide, un ermite fou, un maître psionique 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 ne soit enterré sous les débris ou enfermé d'une autre manière.

Si les personnages approchent Thrassos ou attirent l'attention sur eux d'une façon ou d'une autre, il les salue poliment mais sans chaleur.

« *Uhhm. Je vois que vous m'avez devancé.* » reniflant l'air.

« *Hmmm, bonne odeur !* » Il jette un coup d'œil alentours.

« *Où est l'eau ?* »

Bien que Thrassos ne tente aucune action hostile envers les personnages, il est si distant et sa conversation tellement faible qu'il pourrait provoquer la suspicion des aventuriers 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 personnages 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.

À ce point de la conversation, Thrassos demande aux personnages s'ils n'ont pas déjà eu affaire à 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 ce qu'il faut pour les avertir d'être prudents.

Lorsqu'il découvre la citerne dans la zone 8, il l'examine avec attention, glissant ses doigts sur 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 aventuriers. 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 !* »

## Les salutations de Banneker

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 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 haïs 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 mekilot n'a cependant pas l'air très amical, tout comme ceux qui l'accompagnent. Leurs boucliers noirs brillent 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 priés 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, Banneker se lance dans une nouvelle série de mensonges tous plus invraisemblables les uns que les autres pour leur forcer la main, dont voici quelques extraits :



- « Je promets de ne pas vous faire de mal. N'ai-je pas l'air d'un honnête homme ? »
- « Vous vous êtes introduits sans permission dans un bâtiment qui appartient à ma famille. »
- « Ai-je mentionné le fait que je suis le fils du Grand Roi Kalak ? »
- « Ma famille ne possède pas que ce bâtiment, elle règne sur tout le désert. Vous êtes sur mon sable. »

Si le groupe dépose les armes, les hommes de Banneker les capturent et les battent jusqu'à l'inconscience avant de les abandonner dans le désert. Par contre, si les joueurs refusent de rendre les armes, Banneker lance un clin d'œil discret à son aide de camp, un guerrier mul, avant d'annoncer aux personnages :

« Très bien, alors le temps des paroles est fini. »

Il fait un geste à l'attention des pillards qui s'avancent vers les aventuriers.

## Conclusion de l'aventure

À 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 héros est sur le point de succomber à la magie de Banneker. Une fois libérée, la créature s'élève comme une immense vague, libérant des torrents d'eau pure qui se déversent 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 Banneker, 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 personnages peuvent l'accompagner jusque Tyr et le présenter à des membres de l'Alliance Voilée, la société secrète des Préservateurs.

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.

## PROFILS

### ANKHEG

#### Monstre primitif de taille G

**Dés de vie** : 3d10+9 (25 pv)

**Initiative** : +0

**Vitesse de déplacement** : 10,50 m (7 cases)

**Classe d'armure** : 18 (-1 Taille, +9 Naturelle)

**Attaque** : +6 en mêlée

**Attaque** : Crocs (2d6+7)

**Attaque spéciale** : Etreinte, Acide, Jet d'acide

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +6, Vol +4

**Caractéristiques** : For 21, Dex 10, Con 17, Int 1, Sag 13, Cha 6

**Compétences** : Perception auditive +4

**Alignement** : Neutre strict

### ELÉMENTAL D'EAU

#### Elémentaire de l'eau de taille TG

L'élémental a la capacité de créer de vastes quantités 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 de niveau 2

**Hemmer** : Rat sanguinaire, mais avec le pouvoir psionique détecter de l'eau.

### BANNEKER

#### Profanateur de niveau 7

**Alignement** : LM

**PV** : 26

**Caractéristiques** : For 10, Dex 12, Con 14, Int 17, Sag 16, Cha 15

**Pouvoirs psioniques** : contact dispersant, iien spirituel mineur.



Banneker est un petit homme d'une quarantaine 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 un mekillot. Les mekillots sont d'ordinaire des créatures revêches, mais Banneker 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 :** 12 m

**Classe d'armure :** 18 (-2 taille, +10 naturelle)

**Attaques :** +16 en mêlée (crocs 2d6+15)

**Alignement :** 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

**Humanoïde (mul mâle) de taille M (Guerrier 6)**

**Dés de vie :** 6d10+18 (45Pv)

**Initiative :** +2 (Dex)

**Vitesse de déplacement :** 9 m

**Classe d'armure :** 14 (+2Dex, +2 bouclier)

**Attaques :** +11/+6 en mêlée (1d8+5/crit 19-20, épée longue)

**Alignement :** NM

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +8, Vol +4

**Caractéristiques :** For 15, Dex 15, Con 17, Int 13, Sag 10, 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

**Equipeement :** épée 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 aux nerfs d'acier.

### PILLARDS

**Humanoïde (Humain) de taille M (Guerrier 1)**

**Dés de vie :** 1d8+2 (10Pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m

**Classe d'armure :** 13 (+2 Dex, +1 petit bouclier)

**Attaques :** +3 en mêlée (1d6+2, épée courte)

**Alignement :** NM

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +4, Vol +0

**Caractéristiques :** For 15, Dex 14, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 9

**Compétences :** Equitation +6, Escalade +4, Saut +6

**Dons :** Esquive, Robustesse

**Equipeement :** targe, épée courte

Les pillards sont montés sur des Kanks.

### KANK

**Animal de taille G**

**Dés de vie :** 3d8+9 (22Pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 15 m

**Classe d'armure :** 15 (-1 Taille, +1 Dextérité, +5 naturelle)

**Attaques :** +4 en mêlée (1d6+4 + venin)

**Alignement :** 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

