



Les ruines d'un autre âge

Une aventure pour DF-JDR

CREDITS

Rédaction
Relecture et correction:
Images:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottir
Wizards of the Coast



Introduction :

Pour faire jouer cette aventure, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle. De quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes.

Ce scénario suppose que les Pjs sont actuellement dans le désert des Crânes. Elle peut servir de pré-quel au scénario intitulé Le Réveil d'Hanuman qui se déroule dans la même région. 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:

Cette aventure peut être jouée alors que les aventuriers, en voyage dans le désert vers une destination quelconque, 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 désert des Crânes, 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 servait autrefois 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 magicien nommé Thrassos Haruk qui est à la recherche de l'ancienne structure, et un groupe de pillards mené par Banneker, un impitoyable sorcier.

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 du désert.

Impliquer le groupe :

Ce scénario prend place dans les étendues sableuses de la région du désert des crânes. Vous pouvez facilement l'adapter à toute autre zone de désert de sable, comme il en existe beaucoup sur Titan.

Pourquoi est ce que les Pjs vagabondent dans ce désert hostile?

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

-Ils étaient esclaves dans une plantation ou une mine de la ville de cuivre 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'œil 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 dans le désert des Crânes. S'ils ne sont pas intrigués par l'exploration de cette ruine, tout Pj qui réussit un test de Chance ou de Connaissance du monde (désert) 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 antique, 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 funèbres. Le sort 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 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 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 du désert des cranes depuis bien longtemps.

3- Latrines 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- Latrines 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 une araignée géante. Le sol de pierre, dégradé depuis longtemps, a permis à la créature de construire son nid. Le premier Pj a pénétré tente sa chance ou glisser et tombe 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'araignée glisse sur une distance de 6 mètres avant d'être amorti par une couche de sable (voire règles sur les chutes P 57,58 du livre des règles)

Dés que le malchanceux atteint le fond de la fosse, et sans chercher à savoir s'il y est tombé volontairement ou pas, l'araignée 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'onyx (20 pièces d'argent) cachée parmi les restes d'une ancienne victime de l'araignée. 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- 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 Pjs 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, 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.

Dans le désert des cranes la découverte de toute cette eau fraîche est un vrai miracle, un trésor authentique. Mais pourquoi se trouve-t-elle ici, et comment a-t-elle survécu au cours des âges? 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-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'élémentaire dans sa prison.

Ainsi, ce dernier a attendu, enfermé et seul, depuis des centaines 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 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'élémentaire 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 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 novice dans la cité du cuivre pour servir le potentat local. Thrassos grimpa lentement dans sa hiérarchie. Par ses contacts prolongés avec d'autres prêtres maléfiques, il devint lentement et inconsciemment mauvais.

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

Retournant sa veste à la manière typique des prêtres, Hogol trahit Thrassos. Pris en chasse par des assassins engagés par l'archonte accusé, Thrassos fut obligé de fuir la ville 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 une sorte de druide. Durant ses voyages, il a entendu parler de la ruine que le groupe explore et de l'élémentaire piégé et était à sa recherche.

Hemmer est le familier 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 de détecter l'eau sur de grandes distances. C'est lui qui a guidé le prêtre jusqu'aux ruines.

Interpréter 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'élémentaire 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 peut être tout et n'importe quoi: un druide, un ermite fou dans sa retraite, un puissant sorcier ou un habitant inoffensif.

Alors que Thrassos s'approche du bâtiment, il peut être entendu en train de marmotiner pour lui-même, « Oh, très mauvais, très mauvais Hemmer. Piégé. Je pense qu'il est piégé. ». Il se réfère bien sûr à l'élémentaire de l'eau. Après avoir aperçu l'état des ruines, il craint que l'élémentaire 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, renflant 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 sorcier 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'élémentaire 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 de Banneker, je vous apporte le salut ! » 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'œuvre, ils attaquent immédiatement. Autrement, le sorcier 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 lézard géant n'a cependant pas l'air très amical, tout comme les hommes qui l'accompagnent. Leurs boucliers noirs brillants comme les carapaces des insectes géants (comme araignée géante) 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, 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, 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 Roi'

'-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 Banneker 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, Banneker fait un clin d'œil à son aide de camp, un guerrier orque, 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'élémentaire 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 Banneker. Une fois libérée, la créature s'élève comme une 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 Banneker, ses pillards ou même le lézard géant.

Rapidement, les ruines sont sous les eaux et la zone de désert environnante commence à s'imbiber du précieux liquide. L'élémentaire utilise sa magie et invoque des créatures d'eau qui éliminent les pillards survivants et les joueurs s'ils ne quittent pas rapidement les lieux. Une fois que les pillards sont morts et que la zone entière est sous les eaux, l'élémentaire 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.

Caractéristiques des monstres :

Élémentaire d'eau:

Habilité : 10 **Endurance :** 20 **Attaques :** 2 **dégâts :** 3 **Armure :** immunisé aux armes ordinaires + voir ci dessous

L'élémentaire a la capacité de créer de vaste quantité d'eau. 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. Les Pjs devraient rapidement comprendre qu'ils n'ont aucune chance de le vaincre.

Thrassos Haruk:

Habilité : 6 **Endurance :** 14 **Magie :** 10 **Attaques :** 1 **dégâts :** Épée
Armure : Plastron
Compétences : Épée 2, Guérison 2, Connaissance de la nature (désert) 4, magie mineure : 1
Sortilèges : Distraction, Lueur, Rafrâichissement
Hemmer: comme un rat géant mais avec le pouvoir de détecter de l'eau.

Banneker: Sorcier

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 le dos d'un lézard géant. Les lézards géants sont d'ordinaire des créatures revêches, mais banneker le maintient sous contrôle grâce à un collier magique. Le monstre se nourrit habituellement sur les victimes des pillards, mais heureusement pour les personnages, il a mangé récemment.

Habilité : 7 **Endurance :** 10 **Magie :** 10 **Attaques :** 1 **dégâts :** Bâton
Armure : Aucune
Compétences : Épée 2, Guérison 2, Connaissance de la nature (désert) 4, sorcellerie : 3

Lézard géant :

Habilité : 7 **Endurance :** 7 **Attaques :** 2 **Dégâts :** Grand **Armure :** Lourde

Hurk, guerrier orque du désert

Hurk mesure 1,80 mètre et a trente cinq 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'un cimenterre. Hurk est un individu calme avec des nerfs d'acier.

Habilité : 7 **Endurance :** 8 **Dégâts :** Cimenterre (p348 Titan) **Armure :** Plastron

Compétences : Épée 2, Equitation 3

Talent : Défense solide

Pillards de Banneker :

Habilité : 5 **Endurance :** 6 **Dégâts :** Épée **Armure :** Aucune

Araignée géante :

Habilité : 7 **Endurance :** 8 **Attaques :** 2 **Arme :** moyenne **Armure :** légère

