

La Balisette de Gurney
Halleck des Atréides



1 Background

Le but de ce scénario est de faire trouver la balisette de Gurney Halleck des Atréides à Gurney Halleck le Beau de Norwold.

La balisette se trouve sur Dune, dans un autre espace-temps. Le seul lien qui relie les deux personnages est leur nom, et un génie, Grand Vizir de Al-Akbar. Ce dernier connaît la légende du premier et la renommée du second.

Gurney Halleck le Beau, ayant déjà rencontré le Grand Vizir pour une aventure précédente, il se trouve déjà dans les appartements du vizir.

Les autres personnages sont également dans les appartements du vizir. Sauf peut-être le nain Lort qui apparaîtra si quelqu'un veut bien frotter une lampe à huile.

1.1 L'employeur de tous les scénarii

Rudra est à l'origine des informations trouvées par Gurney Halleck le Beau. Son passage au niveau 23 est une récompense personnelle de son dieu.

Rudra a guidé Gurney sur la découverte du livre dans sa bibliothèque parlant de son homonyme Gurney des Atréides.

Rudra donnera toutes les chances possibles à son pouvoir de connaissance légendaire pour trouver son chemin vers Al-Akbar, et pour la mission suivante.

Rudra a "donné" les infos nécessaires au grand Vizir afin de lui permettre de guider les aventuriers.

Rudra guidera également Gurney dans sa quête pour trouver les cordes manquantes, ainsi que l'arc de Rudra.

1.2 Décomposition du scénario

- Trouver le lien permettant de se rendre sur Dune et de trouver la balisette de Gurney Halleck des Atréides.
- Rencontrer le Grand Vizir à Al-Akbar qui lui donne les infos nécessaires pour parvenir à trouver la balisette, entre autre trouver l'arc permettant de franchir le miroir,
 - o Le grand Vizir donnera toutes les informations dont il dispose concernant Gurney Halleck des Atréides.
- Une fois en la possession de Gurney, il pourra entreprendre son voyage jusqu'à l'oasis de la porte scintillante, décrit dans le scénario II.
- Partir vers l'oasis,
- Traverser le miroir,
- Trouver et rapporter la balisette,
- Revenir à AL-Akbar
 - o Si Gurney joue de la balisette à 3 cordes, il entendra une voix lui demandant de la suivre et se sentira aspirer

2 Gurney Halleck, la Légende



Pour passer barde 23, Gurney le barman doit trouver un instrument de musique mythique.

Il a récemment trouvé par hasard un indice sur un autre Gurney Halleck ayant vécu dans un autre environnement désertique et stérile nommé Arrakis. Celui-ci aurait possédé un instrument de musique légendaire : une baliset à 7 cordes.

Ce Gurney est mort il y a bien longtemps et sa baliset est tombé dans l'oubli le plus complet.

LES ETAPES POUR GURNEY

2.1 Al-Akbar

TOTAL IMPRO POUR CETTE PARTIE DE L'AVENTURE, EN FONCTION DES AUTRES JOUEURS.



Il pourra prendre RDV avec le sage de Zakhara. Il s'agit d'un génie au service du calife : il pourra le renseigner sur les us et coutumes de la région, ainsi que sur la politique du califat. Il pourra également acheter des souhaits pour la modique somme de 100.000 Po l'unité, avec tous les risques que cela comporte dans ce monde.

Il pourra également l'aider à trouver l'emplacement précis du lieu où se trouve la porte vers Arrakis: le prix de ce service sera de 50.000 po.

Le génie est le seul à savoir où se trouve cette porte chatoyante.

Gurney trouvera les informations suivantes, ce que le groupe engagé par Gurney a pu trouver :

1. Il vous faut rechercher la porte scintillante pour entrer dans ce portail extra temporel. Il ne vous restera alors que 5 jours pour retrouver la sortie. Elle se trouve dans le nord de Zakhara, au-delà des limites de la protection du Krak des templiers.

Ils ont également trouvé un apothicaire qui saura leur donner plus d'information. L'apothicaire n'est autre que Rudra sous forme humaine.

2. Gurney Halleck est le nom d'un barde d'un autre âge, d'un autre temps et d'un autre monde. Gurney Halleck le beau n'est qu'une pâle copie de cet être d'exception.
3. La balisette de Gurney est apparue depuis peu dans l'espace temporel de Zakhara et ne sera accessible que pendant un temps restreint. La porte chatoyante est ouverte pour une courte période.
4. L'objet que vous convoitez se trouve dans un sietch abandonné depuis longtemps. Ne vous perdez pas sur ce site sinon vous y serez condamné. Retrouver rapidement le chemin du retour.

2.2 La quête de la balisette

2.2.1 Le voyage dans le désert du Sind

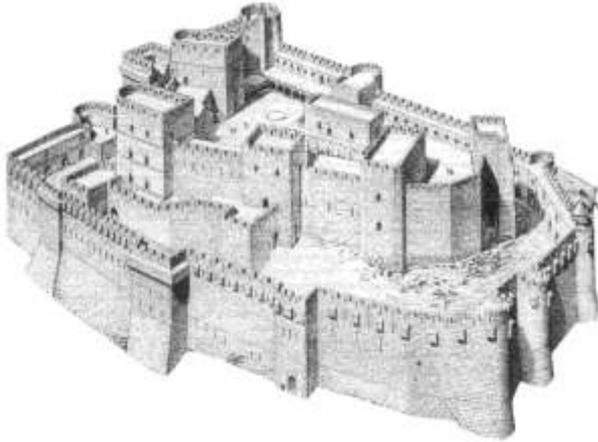
Le voyage dans le désert du Sind est dangereux et long. Les joueurs seront attaqués par des scorpions géants et des dune stalker. Si les joueurs volent, une tempête de sable les contraindra à atterrir et marcher. L'attaque se déroulera à ce moment-là.

Le danger peut également venir de sable mouvant.

Combat

1 dune stalker par perso + 6 sand beetle par personnes au deuxième round.

2.2.2 L'étape dans le Krak



Une étape dans le Krak des templiers permet de couper le voyage en deux. Les templiers sont prêts à accorder le gîte et le couvert aux joueurs en échange d'une nuit de garde. Ce ne sera pas de trop, car le Krak sera attaqué par des assassins dans le cours de la nuit. Les joueurs pourront donc défendre le Krak, avec comme récompense, les vivres et l'eau nécessaire pour la suite de leurs voyages. Si les joueurs le souhaitent, des chameaux seront également à leur disposition.

Combat

100 assassins sur l'attaque du krak

10 assassins commandos et un boss qui essaient de supprimer le gouverneur du krak.

2.3 Le voyage vers l'oasis

Les joueurs trouveront ce voyage tranquille, à part un combat avec des requins des sables et un dragon des sables (jaune). S'ils volent, ils ne seront pas ennuyés.

Combat

3 requins des sables par personnages et un dragon des sables

2.4 L'Oasis et la porte scintillante

L'oasis est une petite ville au cœur du désert du Sind. La porte scintillante n'est rien d'autre que le petit lac d'eau pur se trouvant à l'origine de la vie dans cette région. Personne ne sait vraiment pourquoi l'eau y est en abondance, mais ce lac est sacré et s'y baigner est puni de mort, sans procès. L'approvisionnement en eau se fait par des rituels autorisant le prélèvement quotidien dans le lac, prières effectuées par des prêtre-druides.

Pour une raison inconnue, le lac est infesté et l'eau n'est pas consommable sans avoir été auparavant décontaminée par les druides de la région.

Si Gurney utilise son arc pour décontaminer l'eau, alors les druides autoriseront les joueurs à plonger dedans pour remplir leur quête.



2.5 L'arrivée sur Arrakis

Gurney Halleck arrivera dans un sietch loin de sa destination finale. La sortie se fera dans l'eau du réservoir d'un sietch. Le sietch est complètement désert, abandonné, sans aucune trace de vie.



Gurney trouvera toutefois un objet d'une grande valeur s'il décide de fouiller le lieu : une tablette électronique permettant de visualiser l'horizon et d'afficher des lieux et leurs distances. Les lieux les plus proches semblent être ceux d'Arrakeen. Le sietch Tabr n'apparaît pas sur la tablette.

Cet objet permettra à Gurney de s'orienter dans la direction d'Arrakeen. L'autonomie de la tablette est restreinte. Si celui qui l'utilise ne s'en sert pas trop, elle suffira à faire l'aller-retour entre Arrakeen et ce sietch. Sinon il faudra la recharger. Il n'y a plus rien ici pour recharger la tablette. Sauf si un joueur possède un artefact moderne permettant d'utiliser les batteries. Un joueur avec une intelligence d'au moins 17 pourra faire un jet à 5d6 pour comprendre comment faire la recharge. Il restera ensuite à trouver le moyen de le faire (enchantement peut fonctionner).

Katalyn y trouvera le crâne du Docteur Yueh. Celui-ci a des propriétés magiques en tout lieu :



- Donne 2 niveaux au porteur
- Permet de booster les raise dead. Sur un champ de bataille, il permet de relever entre 10% et 40% des morts dans la zone de combat visée. La zone est réduite à un rayon de 2m par niveau du porteur et à une distance maxi de 2m par niveau.
- Les morts-vivants ainsi relevés ont également 10%-40% de chance de résister à un vade retro réussi (considérer une MR pour quelques monstres seuls, le pourcentage pour tout un groupe sauvegarde).

A la sortie du sietch, les joueurs seront confrontés à quelques monstres.

Combat

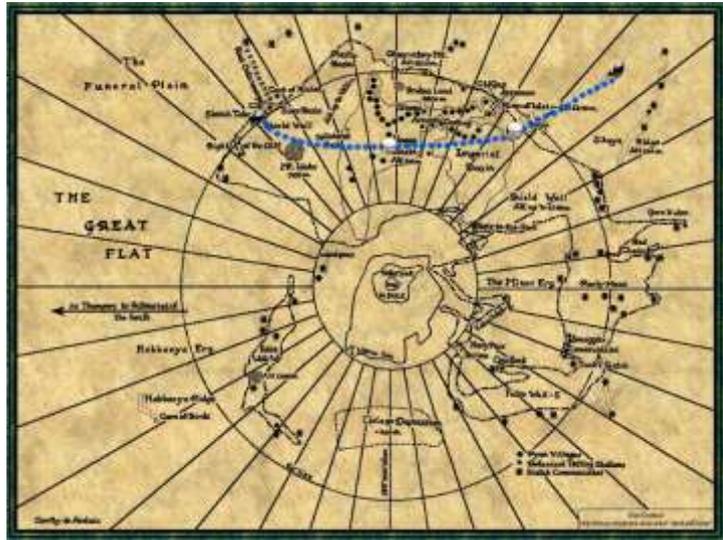
1 maitresses des sables par personnages + 3 derviches tourneurs.

2.6 Le voyage dans le désert d'Arrakis

Le voyage dans le désert d'Arrakis est dangereux principalement à cause du climat. Marcher dans le désert semble impossible à envisager. Si Gurney décide de prendre un moyen de voyage plus confortable et plus rapide, il pourra contempler les ruines du monde de Dune, abandonnée depuis toujours.

Les visites sont possibles dans les ruines, mais restent dangereuses.

A la sortie du sietch, les joueurs découvriront l'étendu du désert recouvrant toute la planète.



Le voyage en vol ne peut pas se faire sur toute la journée, il y a forcément des moments où les conditions météo ne le permettent pas.

A l'une de ces occasions, un des joueurs au cours d'une nuit, se retrouvera approché par une petite créature des sables, particulière, au nom de Muad-Dib, la souris des sables. Elle se rapprochera du joueur le plus en relation avec le désert, Sandust.



Elle restera en contact permanent avec le joueur s'il choisit de l'accepter comme compagnon. Elle offrira ses capacités à son compagnon pour la durée de l'aventure.

Si l'aventure a donné satisfaction à la petite créature, elle choisira de rester avec son compagnon si celui-ci comprend ses besoins primaires (le désert). Sinon, elle filera, en se retournant avec un petit soupir de regret.

2.7 Arrivée à Arrakeen

Erasmus est le maître de Arrakeen aujourd'hui, et joue avec les 3 factions encore en présence dans la cité. Personne ne sort en général de la cité sans une autorisation expresse de Erasmus. Personne ne vient de l'extérieur non plus, pas depuis plusieurs siècles. L'entrée des joueurs dans la cité sera remarqué par Erasmus, qui prendra soin de les espionner ouvertement. Des yeux mécaniques seront en permanence à leur poursuite, de manière plus ou moins évidente (tirer comme une invisibilité réduite de moitié, tout dépend de l'environnement).

Les joueurs pourront faire ce qu'il veulent dans la cité, qui comporte 3 zones principales régité par les 3 factions présentes en ville : Soudokar, des guerriers, Bartonnen, des assassins, Femen, des nomades des sables, les seuls à sortir clandestinement de la cité pour se rendre dans le désert.

Les joueurs pourront se rendre compte de la philosophie de chaque faction et pourra choisir de rester ou participer aux buts de chacune d'entre elles.

Erasmus entretient aujourd'hui la guerre entre les 3 factions afin de garder la suprématie sur la cité. Erasmus possède également la main mise sur l'ensemble des objets technologiques restant sur cette planète. Il est capable de désactiver toutes les sources d'énergie de la cité de sa propre volonté. Il est aussi capable de recharger des objets déchargés, comme la tablette électronique trouvée par Gurney.

Après avoir observé les joueurs et écoutés toutes les conversations, il saura ce que les joueurs cherchent et se renseignera pour trouver où les joueurs doivent se rendre. Il saura que la balisette est au sietch Tabr.

Erasmus convoquera les joueurs pour leur présenter ses 3 barons, clones des anciens grands régents.

2.8 Les 3 factions

2.8.1 Soudokar

Une faction qui vient directement des Sardaukar de la vieille époque, sans vraiment une âme de Sardaukar. Ils restent toutefois des guerriers d'exception, qui se battent principalement avec des fusils d'assaut puissant. Ils cherchent à obtenir le contrôle sur la cité, afin d'imposer un couvre-feu et une discipline plus martiale. Ils se heurtent aux 2 autres autres factions et n'ont pas d'avantages aujourd'hui. Ils répondent toujours à la loyauté envers l'empereur, même si celui-ci est un fantoche de Erasmus.

L'empereur n'a pas totalement lui-même, car sa copie a été manipulée génétiquement et ne comprends plus trop ce qui arrive. Il reste malgré tout suffisamment crédible pour ses troupes.

2.8.2 Bartonnen



Cette faction dégénérée vient directement des Harkonnens. Ces hommes sont des assassins très efficaces, qui se battent principalement en étant invisible et cachés dans l'ombre. Ces hommes ne cherchent qu'à jouir de la vie et de la mort. Ainsi, ils assassinent pour leur bien-être. Le Baron n'a pas beaucoup changé avec tous les clonages. Il reste malade et complètement cinglé.

2.8.3 Fremen



L'ancien peuple du sable, toujours aussi fier et guerrier, ne s'est jamais habitué à vivre en ville sans pouvoir parcourir le désert. Leur seule volonté aujourd'hui est de gagner le droit de retourner dans le désert. Chani est un clone bien sûr, mais elle a retrouvé sa mémoire ancestrale au dernier clonage. Elle œuvre aujourd'hui pour rétablir la vérité sur ce monde. Son ambition est de détruire les autres factions, mais par-dessus tout, détruire Erasmus.

Elle proposera au joueur de les aider en échange d'un coup de main pour faire sortir l'essentiel de son peuple. Elle leur demandera également de l'aider ensuite à éliminer Erasmus. Elle connaît où se trouve le sietch Tabr.

2.9 Le sietch Tabr

L'arrivée vers le sietch Tabr, sera probablement perturber par l'apparition d'un titan des sables qui a élu domicile à proximité. Les joueurs auront à le combattre en l'air ou au sol.



Combat

1 titan des dunes

Une fois rentré dans le sietch, les joueurs seront confrontés à des scorpions géants jusqu'à arriver à la salle dans laquelle se trouve la balisette, gardée par un giant tri-scorpion, 5 maitresses des sables et 5 dunes dervishes.

2.10 Retour vers la sortie

Tout dépend de ce que les joueurs ont prévu pour revenir au sietch d'arrivée.

2.11 L'oasis du Sind

Sortir de l'oasis sans se faire remarquer risque de prendre du temps et de poser quelques problèmes.

3 LES MONSTRES

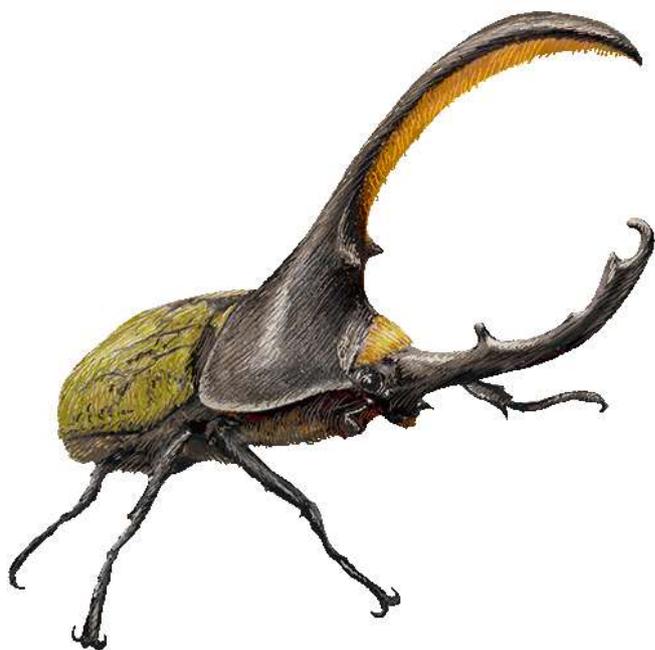
3.1 Auberge de Gurney

A part Gurney et Titi ?

3.2 Al-Akbar

Le génie...génial !!!

3.3 Voyage dans le Sind



3.3.1 Giant Beetle

Intelligence:	Animal
Treasure:	D
Alignment:	Neutral
Armor Class:	-5
Movement:	12, Fl 24
Hit Dice:	10
THACO:	10
No. of Attacks:	1
Damage/Attack:	3-12 (x2 en charge)
Special Defense	Camouflage sous le sable
Special Attacks:	Sonic cone, 5-20 dmgs
Magic Resistance:	Nil
Size:	L (5' long)

3.3.2 Dune stalker



Intelligence:	High (13-14)
Alignment:	Neutral evil
No. Appearing:	1
Armor Class:	-10
Movement:	12
Hit Dice:	20
THACO:	1
No. of Attacks:	1
Damage/Attack:	3-36
Special Attacks:	Kiss of death (see below)
Special Defenses:	Can only be hit by magical weapons, ne prend que 25% des dommages d'armes tranchantes
Magic Resistance:	30%
Size:	M (7' tall)

Vile in both their nature and in their appearance, dune stalkers shun the Prime Material Plane, unless summoned by a high-level evil magician to fulfill an evil quest. The dune stalker will attack good whenever it appears and attempt to deliver its bizarre and fatal "kiss of death" (see below).

Combat: The dune stalker's principal ranged attack is by sonic vibration. The dune stalker's broad chest apparently allows it to take in a huge quantity of dry, hot air, which is then forced out under tremendous pressure through a resonance chamber in the nasal passages. This sonic vibration has a range of 60' in a cone extending from the mouth, and expands to 10' in diameter at the extreme end of its range. The vibration causes 2-12 points of damage to each person within the cone, and causes temporary deafness for 1-10 rounds. No saving throw is permitted. Those outside the cone of effect will hear an eerie, nasal roar.

At close range, the dune stalker will attempt to deliver a "kiss of death" to whichever target within melee range is most identifiable as good. This is accomplished when the dune stalker places its lips in direct contact with the bare skin of its victim, and makes a sonic vibration attack. The sonic vibrations set up by the "kiss of death" are of such intensity that failure to make a successful saving throw vs. death means instant death. A successful saving throw renders the victim unconscious for one melee round. In a "kiss of death", the attack has no other area of effect, although those nearby will still hear a muted trumpeting roar.

Dune stalkers have 30% magic resistance, and are only harmed by magical weapons. If attacked by a group, only some of which have magical weapons, the dune stalker will move first to attack those with magical weapons, particularly if they are of good alignment.

3.4 Le Krack



3.4.1 Assassin, sand (base)

Alignment: Neutral evil
Armor Class: 0
Movement: 12, Br 15
Hit Dice: 10
THACO: 10
No. of Attacks: 2
Damage/Attack: 1d8/1d8
Special Attacks: Surprise bonus, Paralyzation, suffocation
Special Defenses: Burrow
Magic Resistance: Nil
Size: M (6' tall)

3.4.2 Assassin, sand (commando)



Alignment: Neutral evil
Armor Class: -10
Movement: 12, Br 15
Hit Dice: 20
THACO: 1
No. of Attacks: 2
Damage/Attack: 2-20/2-20
Special Attacks: Surprise bonus, Paralyzation, suffocation, assassination
Special Defenses: Burrow, teleport with sandstorm

Magic Resistance: Nil
Size: M (6' tall)

3.4.3 Assassin, sand (boss)



Alignment: Neutral evil
Armor Class: -15
Movement: 24, Br 15
Hit Dice: 24
THACO: 1(-3)
No. of Attacks: 3
Damage/Attack: 1-12/1-12/1-12
Special Attacks: Surprise bonus, Paralyzation, suffocation, assassination, poison on each successful attack (0 or death)
Special Defenses: Burrow, teleport with sandstorm
Magic Resistance: Nil
Size: M (6' tall)

3.5 Voyage vers l'oasis

3.5.1 Bulettes, requins des sables



Intelligence:	Animal (1)
Alignment:	Neutral
No. Appearing:	1-6
Armor Class:	-6/0/2
Movement:	14 (3)
Hit Dice:	12
THACO:	7
No. of Attacks:	3
Damage/Attack:	4-48/3-18/3-18
Special Attacks:	8' jump
Special Defenses:	Nil
Magic Resistance:	Nil
Size:	L (9½' tall, 12' long)

Aptly called a landshark, the bulette (pronounced Boo-lay) is a terrifying predator that lives only to eat. The bulette is universally shunned, even by other monsters.

It is rumored that the bulette is a cross between an armadillo and a snapping turtle, but this is only conjecture. The bulette's head and hind portions are blue-brown, and they are covered with plates and scales ranging from gray-blue to blue-green. Nails and teeth are dull ivory. The area around the eyes is brown-black, the eyes are yellowish and the pupils are blue green.

Combat: A bulette will attack anything it regards as edible. The only things that it refuses to eat are elves, and it dislikes dwarves. The bulette is always hungry, and is constantly roaming its territory in search of food. When burrowing underground, the landshark relies on vibrations to detect prey. When it senses something edible (i.e., senses movement), the bulette breaks to the surface crest first and begins its attack. The landshark has a temperament akin to the wolverine – stupid, mean, and fearless. The size, strength, and numbers of its opponents mean nothing. The bulette always attacks, choosing as its target the easiest or closest prey. When attacking, the bulette employs its large jaw and front feet.

The landshark can jump up to 8 feet with blinding speed, and does this to escape if cornered or injured. While in the air, the bulette strikes with all four feet, causing 3d6 points of damage for each of the rear feet as well. The landshark has two vulnerable areas: the shell under its crest is only AC 6 (but it is only raised during intense combat), and the region of the bulette's eyes is AC 4, but this is a small oval area about 8 inches across.

3.5.2 Sand dragon, Great wyrm



Intelligence : 11-12 - Très intelligent
Alignement : Chaotic Mauvais
Nombres : 1 (1-4)
Classe d'armure : -8
Mouvement : Au sol : 12"
Vol : 30" - Classe de vol : C
Dés de vie : 25
Thac0 : -5
Nbre d'attaques : 3 + special
Dommage / attaques : 1-10/1-10/3-36
Attaques spéciales : Souffle 24d4+12
Défenses spéciales : W : 2 2 2 2 1
Résistance à la magie : 80%
Taille : G - gargantuan (25+') (36' base)
Combat : Although preferring guile to

combat and ambush to attack, yellows are fierce and cunning fighters. Even if forced into a situation where direct combat is inevitable, they'll still use their spells and innate abilities so as to mislead, misdirect, and distract their opponents.

A favorite hunting tactic for a yellow is to dig a steep-walled, cone-shaped depression in the sand, and then bury itself at the bottom of this crater with just its eyes and nostrils showing. When a creature stumbles into the depression, the dragon moves its wings in the sand, causing the steep walls of the cone to collapse and drawing the prey straight to the dragon's mouth. A yellow dragon casts spells and uses magical abilities at 8th level, plus its combat modifier.

Souffle / Abilités spéciales : A yellow dragon's breath weapon is a high-velocity blast of scorching air mixed with sand. This affects an area 50 feet long, 40 feet wide, and 20 feet high. Creatures caught within this blast must roll successful saving throws vs. breath weapon for half damage. Regardless of the outcome of this roll, they must make another saving throw vs. breath weapon. Failure means that the abrasive sand in the breath blast has damaged their eyes, blinding them for 1d4+1 rounds.

Yellow dragons are immune to fire and heat and can cast *silence*, 10' radius at will. As they age, they gain the following additional powers:

Young : *create or destroy water* three times per day;

Juvenile : *dust devil* three times per day;

Adult : *improved invisibility* twice per day;

Old : *wind wall* three times per day;

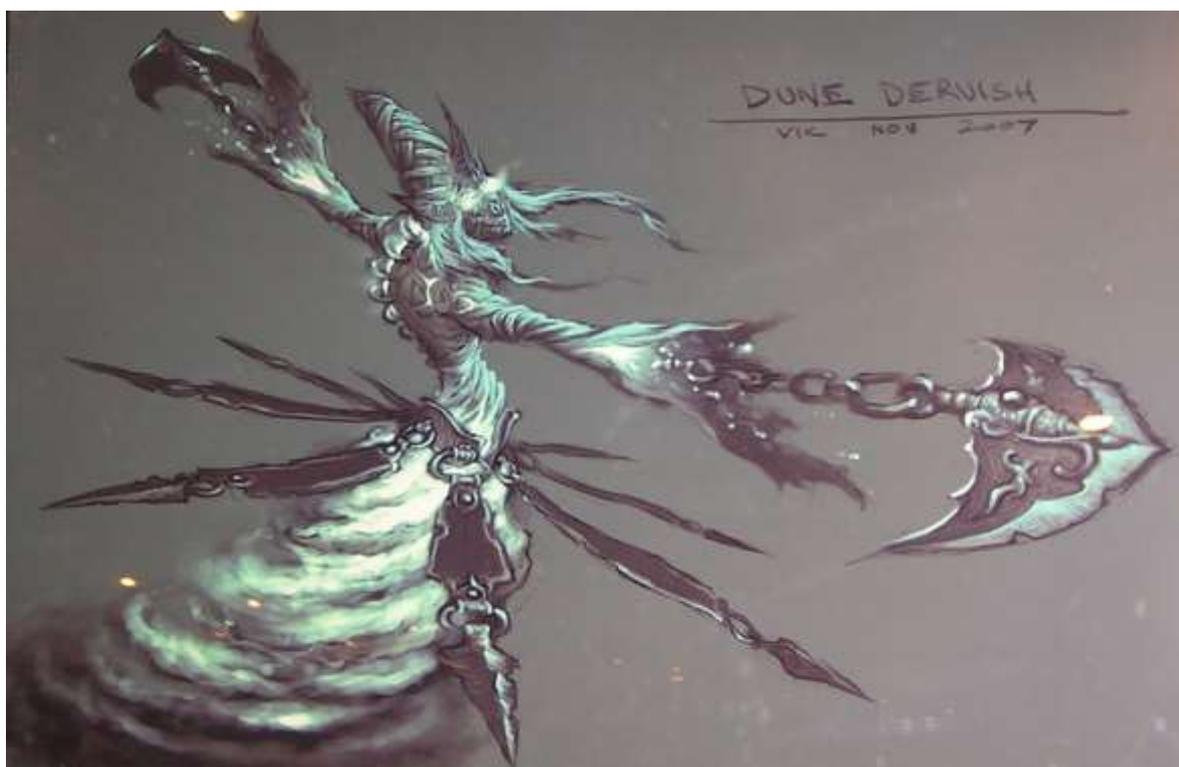
Wyrm : *enervation* three times per day.

3.6 Oasis et la porte scintillante

Impro.

3.7 Sur Arrakis

3.7.1 Dune dervish



Alignment:	Neutral evil
No. Appearing:	2d6
Armor Class:	-8
Movement:	18, Fl 36 (A)
Hit Dice:	20
THACO:	1
No. of Attacks:	2
Damage/Attack:	3-36/3-36
Special Attacks:	Paralyzation,
Special Defenses:	Blade barrier 1 round sur 2
Magic Resistance:	50% (100% en dervish)
Size:	M (6' tall)

3.7.2 Maitresse des sables



Alignment:	Neutral evil
No. Appearing:	2
Armor Class:	-15
Movement:	24, Br 15, Fl 48
Hit Dice:	20
THACO:	1
No. of Attacks:	2
Damage/Attack:	2d20/2d20
Special Attacks:	Surprise bonus, Arme de sable, Etranglement
Special Defenses:	Burrow
Magic Resistance:	80%
Size:	M (6' tall)

La maitresse des sables peut manipuler le sable à sa guise, ce qui se traduit par la capacité de créer des tourbillons de sable pour sa protection, ses déplacements. Ses armes sont également faites de sable, notamment un fouet qui peut s'enrouler autour d'une victime s'il est touché à +5 au moins.

3.7.3 Soudokar



Intelligence :	8-10 Intelligent
Alignement :	Neutre Mauvais
Nombres :	1-20
Classe d'armure :	-8
Mouvement :	Au sol : 6"
Dés de vie :	130 hp
Thac0 :	7
Nbre d'attaques :	2 + special
Dommage / attaques :	1-10+7/1-10+7/5-30 (Mitrailleuse)
Attaques spéciales :	Mitrailleuse lourde
Résistance à la magie :	50%
Combat :	Les Sardaukar se battent en premier avec leur mitrailleuse lourde. Ensuite au corps à corps, ils se battent avec une sorte d'épée courte, 2 attaques par round.

3.7.4 Bartonnen



Intelligence : 11-12 - Très intelligent

Alignement : Chaotic Mauvais

Nombres : 1-

Classe d'armure : -8

Mouvement : Au sol : 9"

Dés de vie : 150 hp

Thac0 : 6

Nbre d'attaques : 3 + special

Domage / attaques : 3-12+5/3-12+5 (poison)

Attaques spéciales : Poison 3-18 ou mort, assassinat.

Résistance à la magie : 60%

Combat : Les Harkonnen se battent au corps à corps, mais utilisent des dards à suspenseur. Ils s'en servent de loin pour leurs premières attaques, ensuite ils vont au contact.

3.7.5 Fremen



Intelligence : 13-14 - Très intelligent

Alignement : Chaotic Neutre

Nombres : 1-20

Classe d'armure : -8

Mouvement : Au sol : 12", 1" sous le sable

Dés de vie : 120 hp

Thac0 : 7

Nbre d'attaques : 3 + special

Domage / attaques : 2-8+5/2-8+5/4-40+5 (arme spéciale)

Attaques spéciales : Paralysie par le Kriss, attaque avec arme spéciale.

Résistance à la magie : 50%

Combat : Les Fremen se battent au corps à corps avec un Kriss, mais utilisent des armes sonique technologique. Ils savent se camoufler dans le sable, et se déplace sans difficulté sur le sable et les dunes.

3.7.6 Giant sand titan



Intelligence:	Low (5-7)
Alignment:	Neutral evil
No. Appearing:	1
Armor Class:	-20
Movement:	9, Br 15
Hit Dice:	40 (1000 PV)
THACO:	-10
No. of Attacks:	3
Damage/Attack:	6-36/6-36/4-24
Special Attacks:	Sand control, piétinement, suffocation, enterrement, pyrolyse, blow wind an sand for 24d12+24dmg
Special Defenses:	Burrow
Special weakness :	Water, haste,
Magic Resistance:	Nil
Size:	G (300 m)

Le titan des sables est sensible à la musique, ce qui l'immobilise pendant 1d4 rounds, puis le ralentit tant que la musique dure.

3.7.7 Giant Tri-Scorpion of phase



Intelligence:	Very (11-12)
Alignment:	Neutral evil
No. Appearing:	3
Armor Class:	-10 (-20 hors de phase)
Movement:	9, Br 15
Hit Dice:	20
THACO:	1
No. of Attacks:	6
Damage/Attack:	1d10/1d10/1d10 /1d20/1d20/2d20
Special Attacks:	Surprise bonus, Paralyzation, Poison, Sharpness
Special Defenses:	Phase
Magic Resistance:	50%
Size:	G (6' tall)

Le géant Tri scorpion peut attaquer avec ses 3 attaques au corps, tête + 2 bras sur le même personnage. Les 3 queues venimeuses peuvent également attaquer le même personnage s'il est seul.

L'attaque de la tête peut étourdir le joueur pour 1d4 sur 20 naturel.

Les deux attaques des bras sont sharpness, sur 18-20.

Les trois queues sont venimeuses et ont les effets suivants :

- 1 queue touche : JP vs poison ou mort
- 2 queues touchent : JP vs poison ou mort, et deux 20 naturel : étourdit pour 1d4 round
- 3 queues touchent : JP vs poison ou mort, et trois 19-20 naturel : mort par poison.

Le scorpion est capable de surprendre car il est hors de phase en général. En attaque, sa faculté hors de phase lui donne un bonus de CA de -10.

3.7.8 Baron Harkonnen

Le gros Baron est monté sur suspenseurs et ne se bat qu'à distance.



Intelligence:	Genius (20)
Alignment:	Neutral evil
No. Appearing:	1
Armor Class:	-15 (bouclier personnel)
Movement:	Fl 18" (B)
Hit Dice:	500 PV
THACO:	1
No. of Attacks:	3 (chercheur tueur)
Damage/Attack:	1-4/1-4/1-4+poison (3-18 ou mort)+ aiguille qui se détache et cherche le cœur en 2-5 rounds
Size:	M

3.7.9 Chani

Chani est la dernière Révérende Mère sur Dune pour le moment.



Intelligence:	High (18)
Alignment:	Chaotic Good
No. Appearing:	1
Armor Class:	-10
Movement:	18"
Hit Dice:	350 PV
THACO:	1
No. of Attacks:	3 avec des Krys
Damage/Attack:	1-4/1-4/1-4+4 points d'acide
Special Attacks:	Combat étrange, utilisation de la voie
Special Defenses:	Phase, immunisée au poison, +défense de révérende mère à définir
Size:	M

3.7.10 Shaddam

Shaddam est un clone simple qui ne se souvient de rien.



Intelligence: High (18)
Alignment: Chaotic Neutre
No. Appearing: 1
Armor Class: -20 (bouclier personnel)
Movement: 12"
Hit Dice: 750 PV
THACO: 1
No. of Attacks: 3 avec une épée à deux mains laser 3 fois par jour pendant 5 rounds
Damage/Attack: 2-20/2-20/2-20+10
Size: M

3.7.11 Erasmus

Erasmus est la seule mémoire de tout ce qui s'est passé sur Dune ces 10000 dernières années, mais il a été désintégré. Sa mémoire est toujours active dans un système à l'abri. Il reviendra.

Intelligence: Godlike (21+)
Alignment: Neutre
No. Appearing: 1
Armor Class: -15
Movement: 18"
Hit Dice: 2500 PV
THACO: 1
No. of Attacks: 6 avec des kryes et sa force
Damage/Attack: 1-6/1-6/1-6/1-6/1-6/1-6+10
Size: M

4 La balisette des Atréides

4.1 Où se trouve la balisette



La balisette se trouve dans le sietch, sur un dépositaire pour ce type d'instrument. Plusieurs cadavres jonchent le sol, mort de mort brutale. Ils n'étaient pas barde, et sont donc mort pour avoir essayé de prendre l'instrument.

Il apparait également des traces de pas récentes dans l'enceinte du bâtiment.

Pour Gurney cela ne sera pas un problème de prendre l'instrument. Il manque par contre 4 cordes sur les 7 de l'instrument.

Les traces de pas repartant vers la sortie indiquent à Gurney comment revenir vers la sortie du sietch, mais pas vers la porte magique. En effet, la tempête de sable à effacer l'intégralité des traces.

1. 2 cordes sont encore sur la balisette,
2. 1 corde est dans les mains de Gurney (la corde de l'arc)
3. 4 cordes sont manquantes et seront trouvées sur le plan concordant.
4. L'accord de la balisette peut être faites par la femme d'un Samouraï, le seigneur de la province de Nankai-Do : cette dernière est oreille absolue. Elle seule sera capable d'accorder la balisette de Gurney. Eiji Kurosawa pourra mettre en relation ce samouraï et Gurney Halleck.

4.1.1 Les propriétés de la balisette de Gurney Halleck des Atréides



La balisette de Gurney Halleck des Atréides est une somme de tous les instruments de bardes.

When played by a bard of 20th or higher level, it adds 50% to his or her charming abilities

Tout barde possédant cet instrument et capable d'en jouer peut chanter pendant 8 tours, une fois par jour:

1. put up a 30' radius protection from evil
2. become invisible (although the strumming and singing can still be heard distantly, the exact location is impossible to discover unless detection of invisibility is possible)
3. levitate
4. fly

Toutes les fonctions suivantes sont enchantées au 23^{ème} niveau

1. cast an entangle spell once per day
2. cast a shillelagh spell once per day
3. enable the bard to speak with animals once per day
4. cast a barkskin spell once per day
5. cure light wounds twice per day
6. cast an obscurement spell once per day
7. cast a hold animal once per day
8. neutralize poison twice per day
9. cast a protection from fire in a 10' radius once per day
10. cure serious wounds twice per day
11. dispel magic twice per day
12. cast a protection from lightning in a 10' radius once per day
13. control winds once per day
14. transmute rock to mud once per day
15. create a wall of fire once per day
16. cure critical wounds twice per day
17. create a wall of thorns once per day
18. cast a weather summoning once per day
19. confusion once per day
20. control weather once per day
21. fire storm once per day

Major Power

Possessor gain AC-0 natural defense (quand la balisette est portée)

Si Gurney joue de cette instrument, elle peut agir comme une baguette de pouvoir seigneurial, une fois par semaine.

Regeneration once a day

Restauration, once a day

Major side effect: Saving versus magic without bonus or lose one level

Resurrection, once a day

Major side effect: Saving versus magic without bonus or lose one level

4.2 Les instruments de bardes

Il existe 7 instruments de bardes. Chacun d'eux peut être utilisé par un barde, mais seulement lorsqu'il a atteint le niveau requis. Tous ont le nom de l'école qu'il faut avoir atteint pour une utilisation maximale. Seul un barde de niveau 23, de la dernière école, peut utiliser l'ensemble de ces instruments.

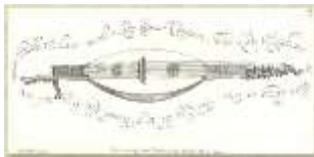
4.2.1 General Properties Of All Bard Instruments:

Any character able to play one of these instruments can sing so as to do one of the following for as many turns as the order of the college, a magnus alumni for 8 turns with any of the 7, once each per day:

1. put up a 10' radius protection from evil
2. become invisible (although the strumming and singing can still be heard distantly, the exact location is impossible to discover unless detection of invisibility is possible)
3. levitate
4. fly

Each ability of the instrument takes 5 segments to activate, and-not less than 1 full round to complete. If the bard's charming ability exceeds 100% with instrument bonus, the creature saving against the magic does so at -1 for every 5% above 100%, 3% or 4% being rounded to the next 5%, i.e. 3% = 5%, 8% = 10%, 13% = 15%, etc.

4.2.2 Fochlucan Bandore:



A bard of Fochlucan or higher college casts the faerie fire spell at base 50% per level of bard experience above 1st, reducing the reverse effect by 1% per level above 1st.

Furthermore, the bandore also has the following song properties when properly played:

1. add 10% to the bard's charm percentage;
2. cast an entangle spell once per day;
3. cast a shillelagh spell once per day; and
4. enable the bard to speak with animals once per day.

4.2.3 Mac-Fairmidh Cittern:



A 5th or higher level bard who uses the cittern has a 15% better chance of charming and can sing the following songs once per day which:

1. cast a barkskin spell;
2. cure light wounds; and
3. cast an obscurement spell.

4.2.4 Doss Lute:



An 8th or higher level bard who plays the lute has a 20% better chance of charming and can sing magical songs once per day which:

1. cast a hold animal;
2. neutralize poison; and
3. cast a protection from fire in a 10' radius.

4.2.5 *Canáith Mandolin:*



An 11th or higher level bard is able to employ the instrument to add 25% to his or her charming ability and also to cast the following spells once per day:

1. cure serious wounds;
2. dispel magic; and
3. cast a protection from lightning in a 10' radius.

4.2.6 *Cli Lyre:*



A 14th or higher level bard adds 30% to charming ability and can cast the following spells by singing and playing on the Lyre, once each per day:

1. control winds;
2. transmute rock to mud;
3. create a wall of fire.

4.2.7 *Anstruth Harp:*



In the hands of a 17th or higher level bard the harp adds 35% to charming abilities and can be played so as to cast the following spells, one each per day:

1. cure critical wounds;
2. create a wall of thorns; and
3. cast a weathersummoning.
4. confusion;
5. control weather; and
6. fire storm.

4.2.8 *Ollamh Harp:*



When played by a bard of 20th or higher level, it adds 40% to his or her charming abilities and can cast one each of the following spells daily:

1. confusion;
2. control weather; and
3. fire storm.

4.3 Les cordes manquantes

Les cordes manquantes se trouvent sur le plan concordant.

4.3.1 Corde du pendu

Cette corde sert de corde du pendu au palais du jugement.

4.3.2 Corde à linge

Une corde sert de fil à linge chez un couple de paysan, dans le royaume de Sheela Peryperoyl sur le plan concordant . Contre 1000.000 d'or, les paysans lui rendront le fil.

4.3.3 Corde de l'arc

Une corde est utilisée sur l'arc de Rudra.

4.3.4 Corde à sauter

Une corde est utilisée en corde à sauter par le bouffon du roy Gzemnid.

4.3.5 Corde

Cette dernière corde se trouve à Sigil.

5 Les récompenses

Un aller-retour su Dune fera gagner à chaque joueur 100.00 xp par classe pour chaque joueur + 10 ans de vie, X2 pour Elideles Sarador de la Clepsydre et Gurney Halleck le Beau.

5.1 Récompense pour Gurney Halleck



La balisette de Gurney Halleck des Atréides et ses meilleures balades, ainsi qu'un livre décrivant la vie de Gurney Halleck des Atréides écrit de la main de Paul Atréides

La balisette de Gurney Halleck des Atréides est une somme de tous les instruments de bardes.

When played by a bard of 20th or higher level, it adds 50% to his or her charming abilities

Tout barde possédant cet instrument et capable d'en jouer peut chanter pendant 8 tours, une fois par jour:

1. put up a 30' radius protection from evil
2. become invisible (although the strumming and singing can still be heard distantly, the exact location is impossible to discover unless detection of invisibility is possible)
3. levitate
4. fly

Toutes les fonctions suivantes sont enchantées au 23^{ème} niveau

1. cast an entangle spell once per day
2. cast a shillelagh spell once per day
3. enable the bard to speak with animals once per day
4. cast a barkskin spell once per day
5. cure light wounds twice per day
6. cast an obscurement spell once per day
7. cast a hold animal once per day
8. neutralize poison twice per day
9. cast a protection from fire in a 10' radius once per day
10. cure serious wounds twice per day
11. dispel magic twice per day
12. cast a protection from lightning in a 10' radius once per day
13. control winds once per day
14. transmute rock to mud once per day
15. create a wall of fire once per day
16. cure critical wounds twice per day
17. create a wall of thorns once per day
18. cast a weather summoning once per day
19. confusion once per day
20. control weather once per day
21. fire storm once per day

Major Power

Si Gurney joue de cette instrument, elle peut agir comme une **baguette de pouvoir seigneurial**, une fois par semaine.

5.2 Récompense pour Sandust

Muad-Dib la petite souris des sables



Alignment:	Neutral	THACO:	19
No. Appearing:	1	No. of Attacks:	1
Armor Class:	0	Damage/Attack:	1-2
Movement:	24'' dans le sable 9'' sur sol dur 9'' pour s'enfouir 12'' en saut	Special Attacks:	Jump jusqu'à 2 mètres
Hit Dice:	2 (10PV)	Special Defenses:	Enfouissage, resist fire + immunity if double, resist lightning
		Magic Resistance:	Nil
		Size:	S (1' tall)

Power : très bonne écoute qui permet de repérer les vibrations sonores de très loin, jusqu'à 500m. Sur un sol sablonneux, ses grandes pattes permettent de sentir les vibrations du sol jusqu'à une distance de 1 km.

- Permet l'immunité au feu à son porteur s'il est sous un sort de résistance au feu.
- Fait gagner +1 au dé de surprise dans un environnement normal, +2 dans un environnement désertique.
- Permet de gagner une bonus de +1CA/+1JP avec ses capacités sensibles dans un environnement désertique.

Elle restera en contact permanent avec le joueur s'il choisit de l'accepter comme compagnon. Elle offrira ses capacités à son compagnon pour la durée de l'aventure. Si Sandust l'accepte, elle deviendra son familier.

Si l'aventure a donné satisfaction à la petite créature, elle choisira de rester avec son compagnon si celui-ci comprend ses besoins primaires (le désert). Sinon, elle filera, en se retournant avec un petit soupir de regret.

5.3 Récompense pour Elideles de la Chlepsydre

Le médaillon du temp : upgrade



Lors de ce voyage dans le temps, le médaillon révélera de nouvelles capacités endormies depuis longtemps.

Il permettra au maître du temps de baisser sa CA à 0 durant 1 round par niveau et par heure.

La principale capacité sera la suivante :

- 50% de chance de réduire un temps d'incantation de 1s (cumulable)
- 10% de chance de lancer 2 sorts le même round Prends un niveau en plus des XP
- 1% de chance de jouer le round comme il veut après les autres

5.4 Récompense pour Katalyn de Tendâr

CRANE DU DOCTEUR YUEH



Katalyn trouvera le crâne du Docteur Yueh. Celui-ci a des propriétés magiques en tout lieu :

- Donne 2 niveaux au porteur
- Permet de savoir combien de personnes sont mortes dans une zone donnée. La zone est réduite à un rayon de 2m par niveau du porteur et à une distance maxi de 2m par niveau.
- Permet de booster les raise dead. Sur un champ de bataille, il permet de relever entre 10% et 40% des morts dans la zone de combat visée. La zone est réduite à un rayon de 2m par niveau du porteur et à une distance maxi de 2m par niveau.
- Les morts-vivants ainsi relevés ont également 10%-40% de

chance de résister à un vade retro réussi (considérer une MR pour quelques monstres seuls [<4], le pourcentage pour tout un groupe – le pourcentage obtenu reste debout).

5.5 Récompense pour Lorth

Une tige sur l'épaule.

Capacité de s'extraire en 1 segment d'une situation gênante, une fois par jour.