

DN6

Un scénario pour 4 à 6 personnages de niveau 5-7

1963

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LE TRÉSOR DE SVEN



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

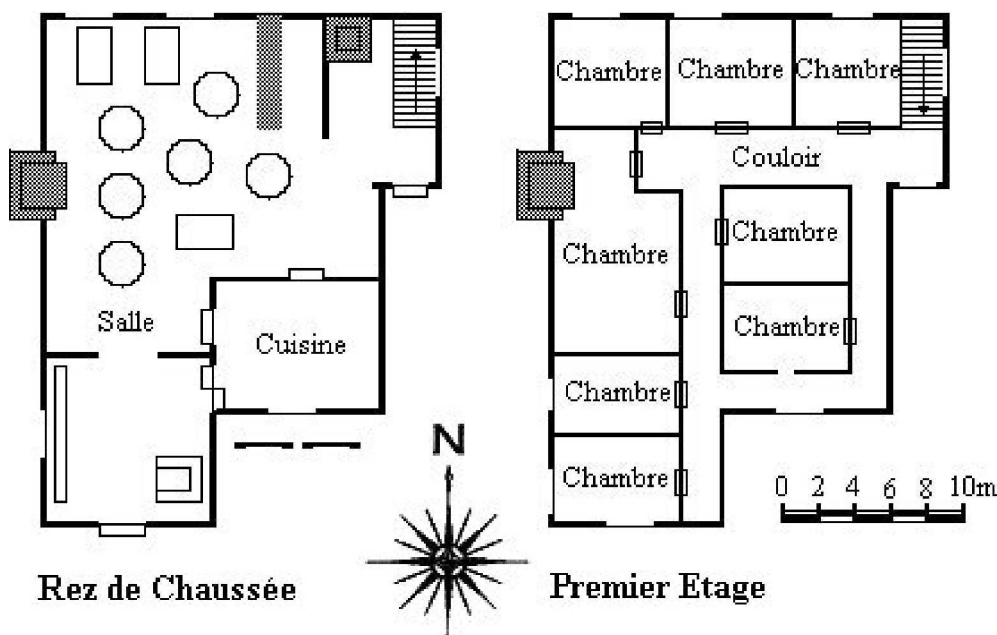
LE TRESOR DE SVEN

SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 5-7

LA OU TOUT COMMENCE:

Arrivés dans la ville de Guydroi depuis peu, nos voyageurs sortent d'une bonne nuit de sommeil et se souviennent avoir acheté des places pour partir sur un navire. C'est le matin et ils sortent tout juste de l'Auberge des Embruns, les sacs prêts, le vent en poupe. Le temps est agréable et une petite brise souffle déjà sur la mer.

AUBERGE DES EMBRUNS



L'auberge des embruns est une petite bâtisse au toit en pente perdue dans une sombre rue nommée impasse de Renouveau. Son tenancier, un vieil hirsute, ancien marin, que l'on appelle Bab, a l'embonpoint proéminent et des lunettes rouges pour principales caractéristiques. Les prix pratiqués sont très compétitifs, mais il faut reconnaître que le cadre est un peu lugubre. Les carreaux sont gras et recouverts de poussière, de telle sorte que la lumière du jour éclaire difficilement les tables crasseuses. Été comme hiver, l'humidité encourage les moisissures un peu partout, et malgré le feu qui chauffe l'âtre en permanence. La nourriture est très moyenne, mais les habitués ne s'en plaignent plus et les nouveaux venus ont souvent bien d'autres raisons de se trouver dans ce lieu sordide. Ici, se trouve une grande concentration de bandits et d'escrocs en tout genre, anciens marins pour la plupart. Il n'est pas difficile de dénicher un malandrin pour une basse besogne moyennant quelques pièces d'or. Gare donc aux mauvaises rencontres, car si les occupants du lieu sont joueurs, ils sont aussi très mauvais perdants...

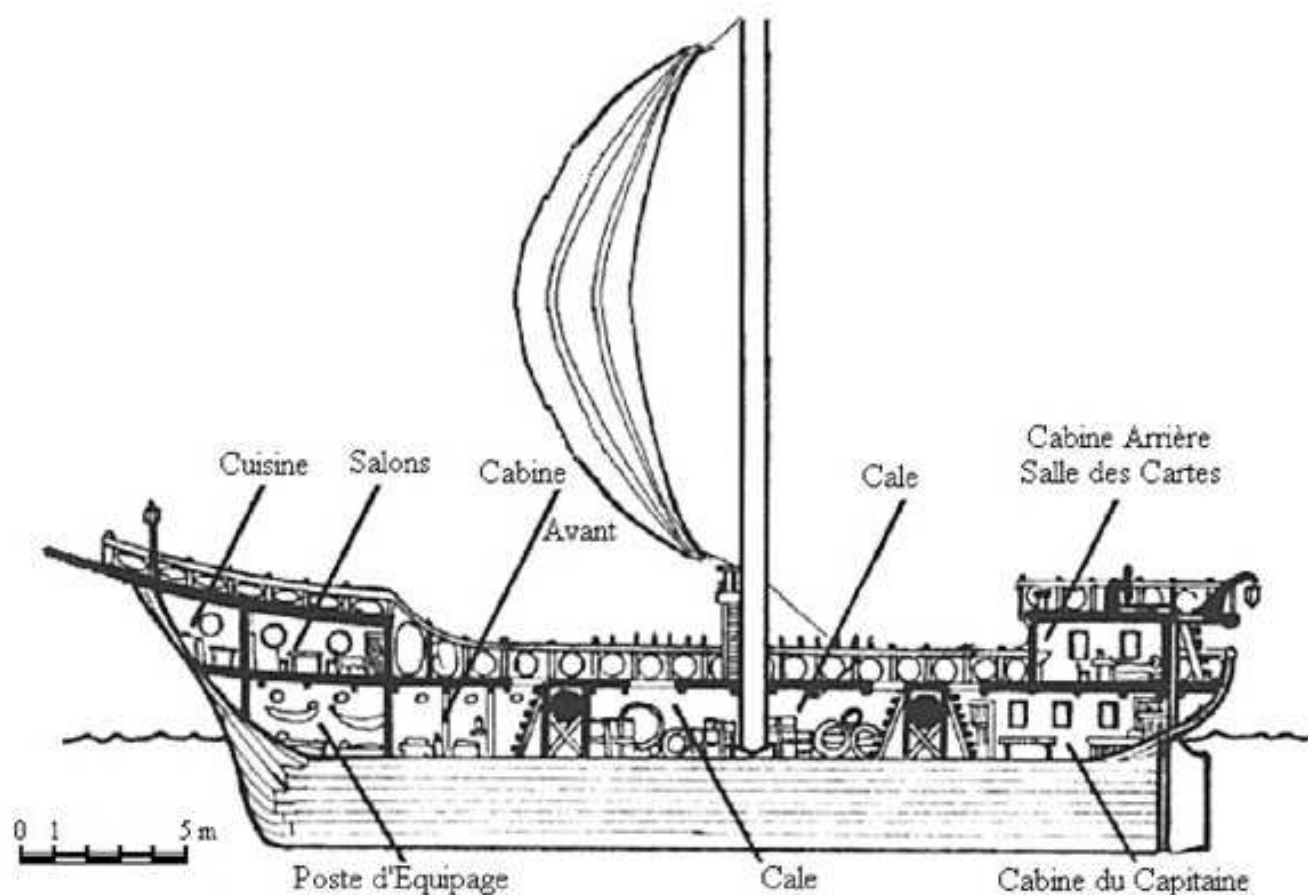
Le port de Guydroi est une ville fortifiée à flanc de colline, dont les rues convergent vers les quais. Le port proprement dit se compose de quais et d'une jetée sur laquelle se dresse un phare.

L'ESPERANCE :

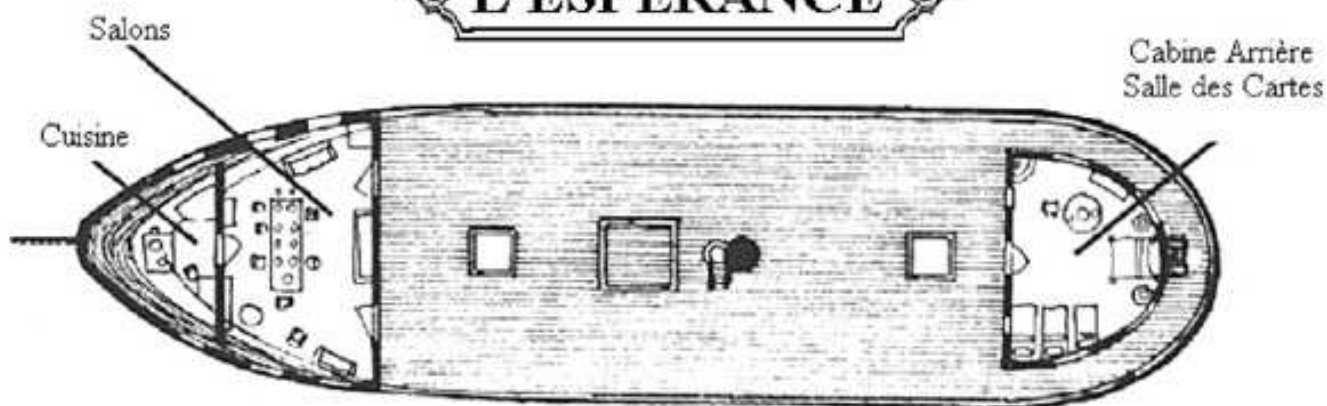
Un seul vaisseau digne de ce nom se dresse, c'est l'Espérance, commandée par le capitaine Joltarès, que les voyageurs se souviennent avoir rencontré. Ils apprennent que le bateau appareille dans une heure pour le sud, direction de Venestia.

Navire de commerce avant tout, l'Espérance est une frégate qui manœuvre avec sept hommes d'équipage. Le commandant Joltarès est seul maître à bord. C'est un homme grand et fin, marin depuis plus de trente ans, et il connaît son affaire.

L'Espérance a de grandes cales lui permettant de faire voyager toute sorte de cargaisons: animaux, denrées périssables, tissus ou matériaux divers, ainsi qu'une demi-douzaine de passagers.



L'ESPERANCE



LE REBOUTEUX :

Redoutable deux mâts, au château imposant et à la voilure impressionnante. Il arbore un fanion rouge qui flotte haut dans le vent. A son bord, de terribles pirates qui chevauchent les océans à la recherche de leurs proies. En quelque, des bandits de grandes eaux.

La capitaine Gwenaelle :

Pour un tel bateau, il faut un capitaine hors du commun, et Gwenaelle, que ses hommes appellent "la capitaine", est de ce genre de femme. Belle et forte à la fois, c'est une grande rousse au tempérament de feu. Autoritaire mais séduisante, elle dégage une forte personnalité qui ne transigera pas, laissant un

goût amer à certains. Pour diriger le Rebouteux, elle peut compter sur Yvonec, son second, qui se révèle un excellent marin aux moments appropriés.

GWENAELLE : Humaine Voleuse 11° Al:CN Pv:54 CA:2 Att:1 Thaco:13 Deg:1D6+3 For : 15 Int : 16 Sag : 12 Con : 14 Dex : 18 Cha : 17

Capacités de voleur: Pick Pocket 100%, Crochetage 87%, Ecouter 35%, Déplacement Silencieux 96%, Escalade 99,1%, Détecter et désamorcer les pièges 75%.

Armure de cuir +1, Epée courte +3, Dague +1, Cape de déplacement, Anneau d'invisibilité, 2 Potions (détection des trésors et rapidité,). Une boîte en cuir durci contenant 8 gemmes d'une valeur de 800 PO chacune.

Le Second Yvonec :

Bien plus réservé que son capitaine, derrière laquelle il s'efface, Yvonec possède les qualités d'un bon commandant. Excellent navigateur pour commencer, il sait se faire diplomate et se faire apprécier de tous. Il voue une grande admiration à sa capitaine.

YVONNEC : Humain Guerrier 7° Al: LN Pv: 63 CA:2 Att:3/2 Thaco:10 Deg: 1D10+6

For : 18/83, Int : 9, Sag : 13, Con : 17, Dex : 16, Cha : 12.

Cotte de Mailles +1, Epée deux mains +2, 3 Potions (Soins, Héroïsme, Lévitacion). Une bourse de cuir contenant 135 PO et 4 gemmes d'une valeur de 415 PO en tout.

Equipage Standard :

Les hommes d'équipages sont tous des marins aguerris, ils sont sous les ordres de leur capitaine depuis bientôt 4 ans, pour les plus anciens et ils lui font une confiance aveugle. Il faut dire qu'avec elle, la solde est bonne, les prises sont fréquentes et réparties avec une grande équité. Comme tous les marins, ils ont le verbe haut et imagé, de curieuses superstitions, ils aiment se battre, jouer leur solde et ils ont un fort penchant pour l'alcool, plus particulièrement le rhum, dont ils ont une bonne réserve dans les soutes de leur navire.

35 PIRATES: CA:8, DV:4 (24 pv), 1 Attaque: Epée courte : 1 D6, THACO:19

Possessions : 788 PO en tout

HARDI, LES GARS :

Au cours du troisième jour, c'est le choc. L'Espérance n'a aucune chance et les grappins auront tôt fait de mordre le navire, l'abordage se finissant par une flambée. Le hasard décidera de lui-même si la confrontation doit avoir lieu de nuit, alors que l'Espérance est au mouillage près du rivage, ou s'il s'agit d'un combat en pleine mer (3-4 miles des côtes), à coup sûr plus meurtrier. Toujours est-il que les sept membres d'équipage de l'Espérance n'ont aucune chance face aux guerriers du Rebouteux, nombreux et armés. La capitaine Gwenaelle emmènera à son bord la cargaison d'épices et de tissus, ainsi que les animaux, les provisions et toute personne qu'elle trouvera intéressantes ou amusantes, même si elles représentent un risque (le capitaine, les joueurs, musiciens, dompteurs ou fortes têtes...). Puis elle fera brûler l'Espérance, avant de repartir en pleine mer.

DU VENT EN POUPE A LA CATASTROPHE:

Après avoir embarqué de gré ou de force à bord du Rebouteux, un nouveau voyage commence (à moins qu'il ne se soit déjà achevé!). La capitaine offre l'hospitalité, mais attend en contrepartie une certaine animation: spectacles de magie, jonglerie, acrobatie, musiques ou chants seront appréciés à leur juste valeur. Les marins assisteront au spectacle et auront à cœur de châtier les débutants. S'il y a de jolis hommes (pas trop jeunes), ils séduiront sûrement la capitaine, qui s'ennuie fortement, entourée qu'elle est de ces brutes qui constituent l'équipage. Elle se montre alors sous une nouvelle face, cultivée, musicienne (elle possède un clavecin dans sa cabine), mais toujours forte et autoritaire.

Après deux ou trois jours de mer, isolé de toutes terres (défiant ainsi toutes les (seules) règles de navigation: ne jamais s'éloigner des côtes), le vent se lève. Puis il n'en finit plus de se lever, la mer devient grosse pour le plaisir des marins qui s'ennuyaient un peu, pour le malheur des non-initiés qui changent subitement de couleur dans la houle ambiante (Epreuve de 4 D6 sous Constitution à réussir, sous peine d'un mal de mer mémorable).

Seulement, cela continue un peu trop et c'est une véritable tempête (force 12-13) que doit bientôt affronter le Rebouteux. Une déchirure dans la coque, déjà fort malmenée par tant d'abordages et de combats, s'ensuit, sans même alerter les marins et finalement le drame inévitable: des récifs, un grand bruit, de l'eau, des marins qui crient, des marins qui pleurent, des marins qui disparaissent à jamais de ce rêve humide...

APRES LA PLUIE, LE BEAU TEMPS :

Par miracle, les joueurs et quelques marins (hélas, ni Gwenaëlle, ni Yvonec) sont indemnes: gérez cela comme il vous plaira, animosité, soudaine amitié, entente forcée, peu importe. L'île sur laquelle vient de s'échouer le Rebouteux s'appelle Shamball. Elle fait partie d'un archipel perdu à plus de cinquante miles des premières côtes.

Les seuls navires à s'être jamais aventurés jusque là se sont échoués sur une barrière de corail qui entoure l'archipel, et dont il résulte, à l'intérieur, un lagon d'eau bleue, calme et tranquille. On peut retrouver sur la plupart des îles des vestiges de naufrages antérieurs. La région est en effet soumise à de nombreuses tempêtes, aussi soudaines que violentes.

L'ILE DE SHAMBALL :

Petite île au climat tropical, Shamball offre de nombreux trésors. De l'eau en abondance, des fruits exotiques, des coquillages, des poissons multicolores, une température agréable, voir chaude, une plage de sable fin... Il y a de quoi faire le bonheur de toute personne organisée.

Attention toutefois aux bêtes sauvages et autres insectes venimeux qui pullulent dans le secteur.

TABLE DE RENCONTRES ALEATOIRES

(Tirage 1 D12 toutes les trois heures)

- 1: 1 D2 WOLF IN SHEEP'S CLOTHING (MM2 p 127)
- 2 : 1 D3 MANTRAP (MM2 p 83)
- 3 : 1 D4 SCORPIONS GEANTS (MM1 p 96)
- 4: 2 TROLLS (MM1 p 105)
- 5: 1 TERTRE ERRANT (MM1 p103)
- 6: 1 D6 PEDIPALP GIANT (MM2 100)
- 7: 1 D8 TRI FLOWER FROND (MM2 p 121)
- 8-12 : Rien



Au détour de l'exploration de l'île de Shamball, les joueurs trouveront, au centre de l'île, un dédale de cavernes qui s'enfoncent dans une colline rocailleuse. Certaines entrées semblent avoir été taillées par l'homme, et pour finir d'enlever tout doute, ils découvriront (voir flèche sur le plan), une vieille épée courte toute rouillée, enfoncée presque jusqu'à la garde dans le sol, en face d'une des entrées. Il y a fort à parier qu'ils exploreront la caverne à la recherche de quelques outils qui pourraient leur servir à quitter l'île. Ils vont pénétrer dans l'ancien repaire de Sven le Pirate...

LE REPAIRE DU CAPITAINE SVEN :

Sven le terrible, c'est ainsi que l'on se souvient de lui. Pirate sans foi ni loi, il parcourut les routes maritimes au siècle dernier et notamment celle de la Mer de l'Oubli. Personnage effrayant autant qu'intrigant, au charisme puissant, Sven était respecté de ses hommes autant que craint. Il n'avait qu'une parole et surtout aucune pitié. Du haut de ses deux mètres, ce géant faisait trembler toutes les mers des rêves...Un jour qu'il traversait l'océan, Sven vit un archipel. Il y accosta pour s'y reposer et trouva l'endroit à son goût. Ainsi, il investit l'île de Shamball, où il fit son repaire dans les grottes naturelles du centre de l'île. Après maintes et maintes campagnes sauvages et meurtrières, Sven avait amassé un trésor fabuleux, plein d'or et d'objets précieux.

Mais le bougre se faisait vieux et il finit par mourir. Ses hommes, qui le craignaient malgré sa mort, suivirent ses volontés et l'inhumèrent dans une grotte sous-marine proche sur le Rocher de Sitoman, entouré de ses objets préférés, puis ils partagèrent le reste du butin. Les années passèrent, mais la crainte demeura et le trésor enterré devint peu à peu une légende comme tant d'autres. Ce n'est que 80 ans plus tard, qu'un vieux marin dressa une carte de l'archipel menant au trésor avant de s'éteindre, pensant ainsi la légende à quelque jeune homme, plus audacieux et aventureux que lui. Nul ne sait ce qu'elle est devenue...

LEGENDE DE SVEN LE TERRIBLE :

Cette légende peut être connue par un barde, un sage ou par toute autre forme de magie que les joueurs emploieront

Ouragans des mers, détisseur des océans, Sven possède bien des surnoms, mais c'est Sven le terrible qui reste dans toutes les mémoires... Peu de gens l'ont côtoyé, peu de gens l'ont connu, mais tous l'ont redouté. Il parcourait les eaux tel un chacal, voguant sur sa propre vague, déferlant sur ses proies, égorgeant, pillant, massacrant. Dans son sillage, nulle joie, nul espoir. Dans son sillage, désolation et misère...

Véritable force de la nature, Sven mesurait bien deux mètres et pesait plus de deux quintaux. On raconte qu'il tuait les requins avec ses dents et beaucoup pensent que le rouge de sa barbe était celui du sang de fillettes dévorées au petit déjeuner. Un caractère de chien, une volonté de fer et un certain charisme en firent plus qu'un grand pirate, une légende...

Son bateau se nommait l'Estuaire, véritable royaume flottant, avec ses lois, ses mœurs, ses fêtes, son roi. Au loin on le voyait et déjà on se savait en perdition. De nombreux navires furent ainsi accostés sans combat, l'équipage ayant préféré se jeter à la mer. Majestueux trois mâts à la voilure démesurée, sa proue était une licorne, son fanion un crâne défoncé...

1) Vieux barils démembrés par le temps et coffres en bois ouverts, tachés par le sel, c'est tout ce qu'il reste des nombreuses prises réalisées par Sven et son équipage.

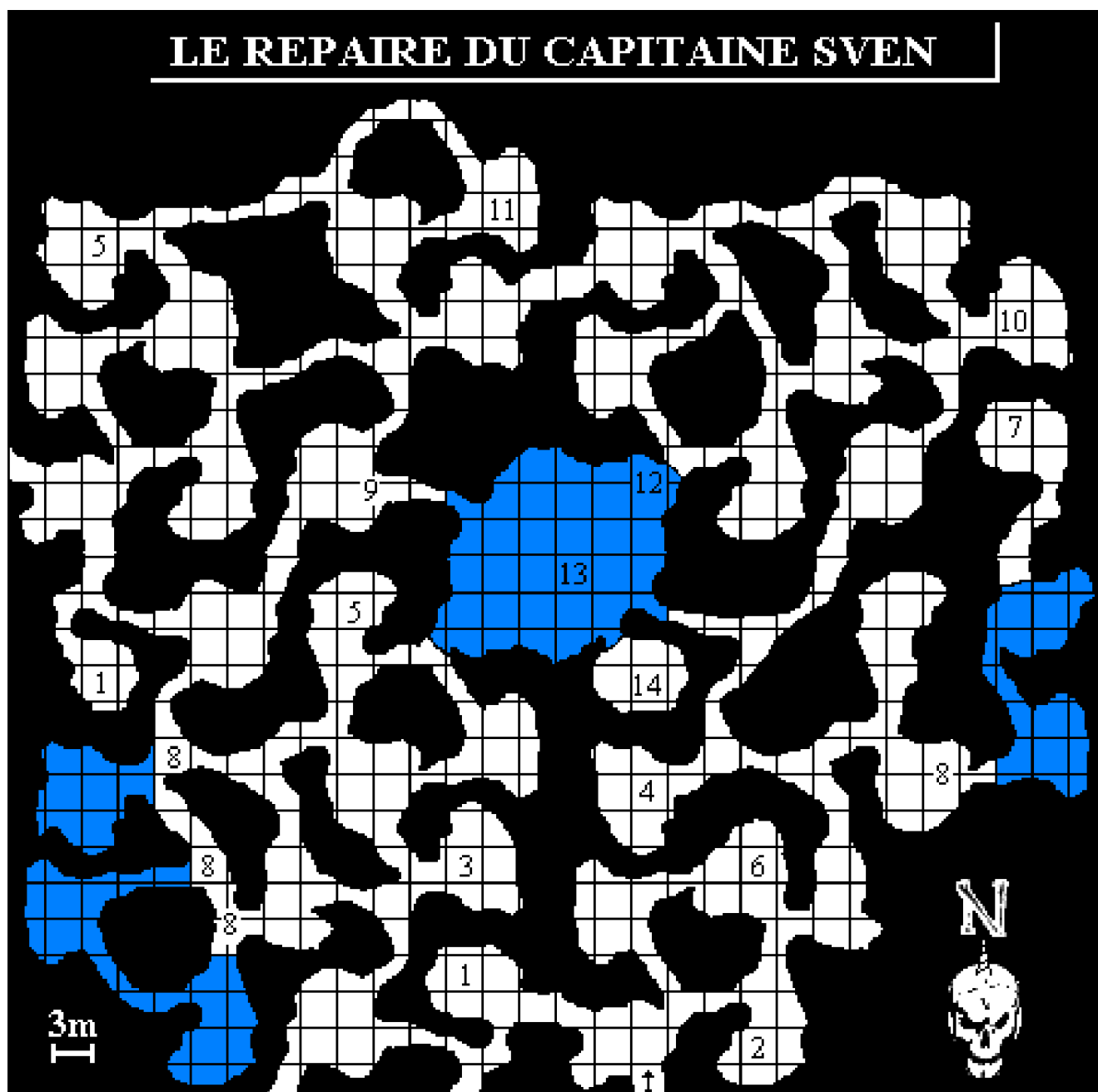
2) Cet endroit de caverne est habité par un couple de Trolls, occupés à dépecer les restes d'un gigantesque poison mort (plus de 2 mètres de long). Ils ne sont pas partageurs, et ils préféreront sans doute manger de l'aventurier...

2 TROLLS: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THAC0:13 Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision.

3) Un amas de troncs d'arbres coupés il y a des lustres, des carrés de toile de navire, des rouleaux de corde vermoulue, du goudron, de la cire, des masses et des clous de charpentier, il semble bien que Sven, en plus d'être un pirate sanguinaire ait été aussi prévoyant. Il y a là de quoi réparer un navire ou se fabriquer en quelques jours une embarcation de fortune.

4) Dérangée par la lumière des torches, une colonie de Rats Géants, acculée dans la caverne, cherchera par tous les moyens à s'enfuir, cherchant à se réfugier dans une partie moins fréquentée des cavernes. Même si pour cela, il faut mordre quelques gêneurs...

18 RATS GEANTS: CA:7 DV:1-1 (4 pv) 1 Attaque: 1 D3 THAC0:20
Attaque spéciale: Maladie (5% par blessure : JP poison ou mort 1 D10 jours)



5) Dans cette petite caverne à l'air raréfié, se trouve un véritable bric-à-brac d'objets hétéroclites, il y a là pèle mêle des torches, des pelles, des pioches, des lanternes de cuivre, des sacs en cuir, des boites de toutes taille, des étuis à parchemins (tous vides hélas), des gourdes d'eau croupie, des flasque d'huile rance, des coffres remplis de bougies, des bourses vides, quelques vêtements troués et taché de sang brun, bref, de quoi équiper un aventurier pas trop regardant...

6) Cette caverne irrégulière semble vide, mais elle est le repaire d'un Cave Fisher, créature aussi sournoise qu'affamée qui tentera, lorsque le dernier membre du groupe est passé de s'emparer du traînard pour en faire son déjeuner

CAVE FISHER: CA:4 DV:3 (24 pv) 2 Attaques: mandibules : 2 D4 / 2 D4 THAC0 (comme 6 DV):13

Att Spéciale: Projette filament gluant (coupé uniquement par armes tranchantes +1 ou mieux)

7) Il est indéniable que cette salle a autrefois servit d'armurerie à l'équipage de Sven. On y trouve des cimenterres en quantité, des sabres, des dagues, des armures de cuir en lambeau, quelques épées longues et des grappins. Une « Détection de la Magie » sur l'ensemble permettra de découvrir sans faillir une dague +1 coincée dans une anfractuosit  du sol de la caverne.

8) Cette caverne devait autrefois  tre praticable   pied, mais les infiltrations d'eau de pluie l'on compl tement noy e. La franchir ne pose gu re de probl me   un bon nageur, puisqu'au maximum, l'eau est profonde de 2 m tres...

9) Dans cette vaste caverne, un Neo Otyugh est occup    p cher des poissons avec ses tentacules, seule nourriture disponible en ces lieux, jusqu'  ce qu'apparaissent ces all chantes proies vivantes que sont les joueurs...

NEO-OTYUGH: CA:0 DV:12 (96 pv) 3 Attaques: 2x 1 D6 / 1 D3 THAC0:9 Att Sp ciale : Morsure: 90% d'attraper une maladie (typhus). D fense Sp ciale : T l pathie, jamais surpris

10) Il s'agit de la r serve de rhum des pirates de Sven. La plupart des tonneaux ont d j   t  mis en perce, et les autres, avec le temps on perdu leur  tanch it  et par le fait leur pr cieuse substance, mais en cherchant bien les joueurs pourront d couvrir 1 petit tonnelet qui contient encore une dizaine de litres de rhum. Attention, l' ge l'a transform  en une v ritable boisson d'homme...

11) Il s'agit de la n cropole des pirates. Une  trange coutume, certainement inspir e par Sven, voulait que l'on pendre les morts par les pieds, laissant leur carcasse s cher d'elle m me. Il reste encore quelques cordes qui pendent du plafond, soutenant ici une rotule, l  un tibia. Le sol est jonch  d'ossements blanchis par le temps et p n trer dans la caverne sans l'avoir au pr alable d barrass  de ses « tr sors » provoquera de sinistres et lugubres craquements.

12) Echou e sur la berge d'un gigantesque lac souterrain, se trouve une vieille barque vermoulue qui ferait un moyen fort acceptable de traverser le lac, si les joueurs pensent   utiliser les mati res premi res du point 3. S'ils venaient   oublier cette formalit , leur voyage en bateau devrait devenir  pique...

13) Le lac est en partie constitu  d'eau sal e, preuve irr futable d'une communication avec la mer. L'endroit est profond et c'est le seul qui permet l'acc s   la salle des cartes, lieu ou Sven le Sanguinaire gardait pr cieusement des dizaines de parchemins utiles   la navigation. Le lac est l'habitat naturel d'une Aboleth, monstre amphibien qui fait preuve d'une grande intelligence lorsqu'il chasse...

ABOLETH: CA:4 DV:8 (64 pv) 4 Attaques : 4x 1 D6 THAC0:12

Att sp ciale: Transformation en protoplasme au toucher (1 D4+1 round)

Cr ation d'illusions (visuelle et auditive) 3 x par jour

Esclavage (charme puissant) 3 x par jour

D fense sp ciale: S cr tion Mucus «Respiration Aquatique» 30cm alentour

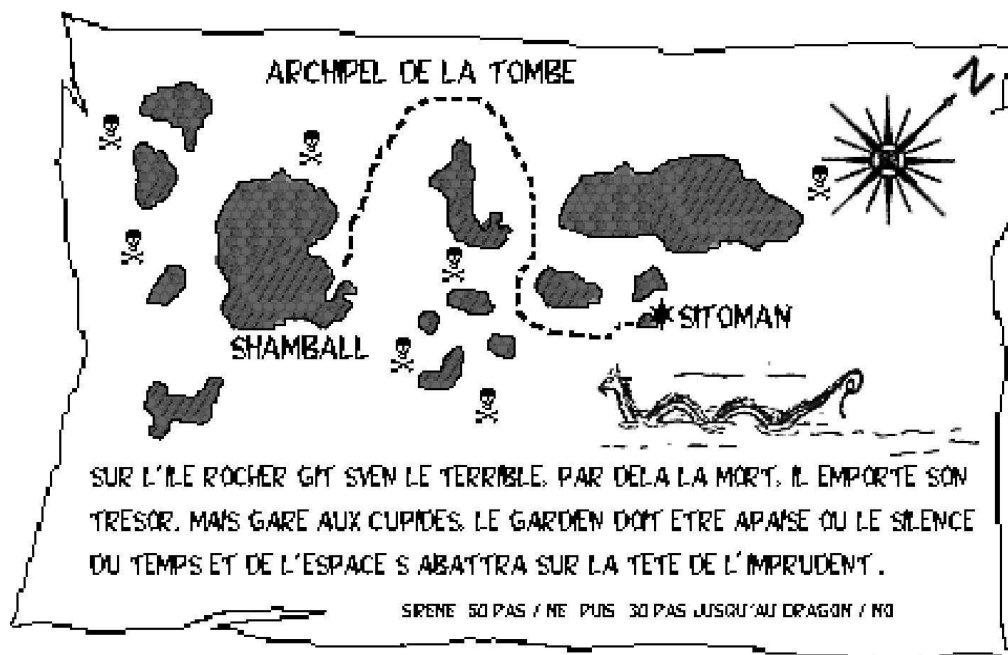
La cr ature fera son possible pour faire chavirer l'embarcation dans laquelle se trouvent les intrus, quitte   la faire saborder par un des membres du groupe.



14) La Salle des cartes est un véritable fouillis dans lequel se trouve plus d'une trentaine de cartes marines et maritimes, certaines sont même très rares (3 d'entre elles pourront être revendues presque 200 PO à un capitaine de navire).

Bien cachée dans le double fond d'un des tiroirs du secrétaire, les joueurs pourront peut être découvrir une petite bourse contenant 6 gemmes (valeur de 180 PO chacune) et une pile de parchemins pliés maintenue par un ruban de soie bleue. Sven le Sans Cœur, le Cruel, le Sanguinaire, conservait précieusement les lettres d'amour que lui envoyaient les nombreuses femmes dont il avait fait la conquête...

Dans la pile de vélin qui est amoncelée à même le sol, les joueurs pourront découvrir un parchemin qui trace les contours de l'Archipel de la Tombe, dont l'île de Shamball fait partie. Il indique l'emplacement de la sépulture, et par là même du trésor de Sven...



L'ILE ROCHER DE SITOMAN:

En suivant la carte trouvée dans le repaire de Sven, les joueurs découvriront sans difficulté un petit rocher qui ne mesure que quelques centaines de mètres. Battu par les vagues, et entouré de récifs, cette pointe rocheuse est l'habitat naturel de grands albatros et de quelques tortues de mer. La pierre qui compose sa côte est constellée de coraux, de coquillages et de mousses brunâtres qui rendent l'accostage difficile. Au beau milieu de ce rocher, dans une petite cuvette de pierre érodée par les vents marins, se trouve une roche de presque 3 mètres de hauteur qui représente, si on fait preuve d'imagination (faites confiance aux joueurs pour en avoir), une sirène dressée sur sa queue palmée.

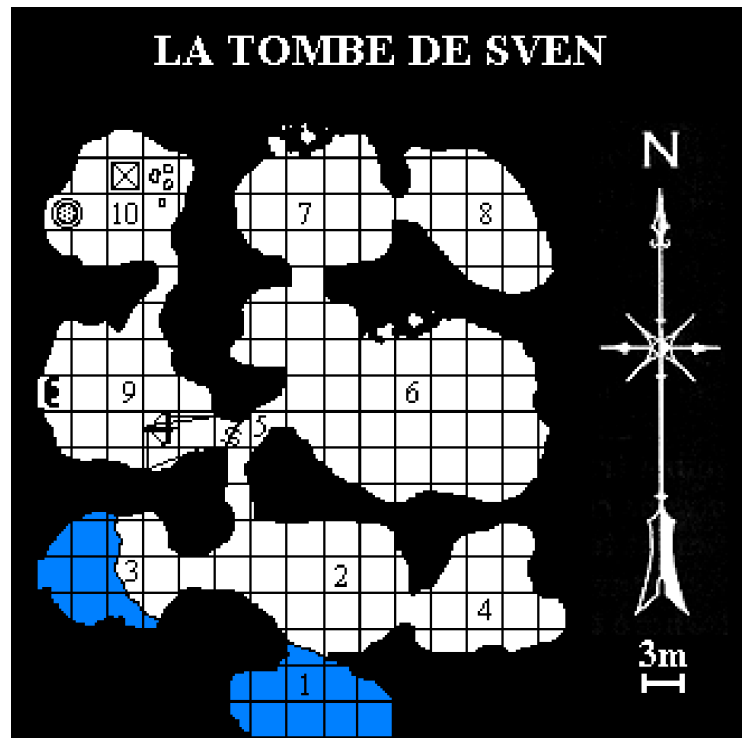
SIRENE 50 PAS/NE PUIS 30 PAS JUSQU'AU DRAGON/NO :

Cette phrase sibylline inscrite sur le parchemin devrait rapidement prendre toute sa signification. En partant de la statue de la sirène, s'ils se dirigent de 50 pas vers le Nord Est, puis de 30 pas vers le Nord Ouest, ils découvriront une anfractuosité dans le sol. Ce trou est assez large pour laisser passer un homme assez costaud, il semble s'enfoncer dans les profondeurs du rocher. Après quelques dizaines de mètres de descente, ils se retrouveront face à une mare d'eau salée. Le reste de la progression devra se faire sous l'eau...

LA TOMBE DE SVEN :

1): Apres avoir nagé sur une distance de presque 50 mètres dans les méandres tortueux d'un boyau parfois étroit (épreuve de 4 D6 sous Constitution sous peine de se noyer), les joueurs débouchent à l'air libre, au milieu d'une cuvette naturelle remplie d'eau de mer. La couleur bleu-verte de l'eau éclaire l'endroit d'une lumière agréable et la présence de varech luminescent permet de découvrir l'endroit sans avoir recours à la lumière des torches (de toute façon, elles devraient être complètement trempées).

2) et 6): Ces cavernes sont complètement vides. Il règne en ces lieux une ambiance particulière, sans doute à cause du silence de mort qui fait paraître tout bruit comme indécent.



3): Il semble bien qu'une autre cuvette permette de rejoindre la surface, mais si un curieux tente sa chance par ce chemin, il ne trouvera aucune voie suffisamment large pour s'y engager.

4): C'est ici que se reposaient les marins qui aménagèrent cette sépulture en hommage à leur farouche capitaine. Certains travaillèrent jour et nuit à cette besogne et bien des années après, à leur mort, leurs âmes noires ne trouvant pas le repos sont revenues pour hanter ce lieu, symbole de leurs efforts et de leurs vies passées.

5 OMBRES: CA:7 DV:3+3 (27 pv) 1 Attaque: 1 D4+1 (draine Force) THACO:16 Toucher: armes magiques

5): C'est dans ce couloir coudé que les marins de Sven ont placés l'entrée de la tombe de leur chef. A moment de la construction du tombeau, certains membres d'équipage, qui avaient beaucoup voyagé, ont émis l'idée de construire une fausse tombe et une vrai tombe, afin d'égarer les recherches d'éventuels pillards. La fausse tombe contiendrait un faux cadavre et quelques menues brouilles de butin, tandis que la vrai tombe serait cachée par un passage secret.

6): Il s'agit de la fausse dépouille de Sven. Un marin malchanceux, tiré au sort par l'équipage a été sacrifié et habillé des vêtements du capitaine. Depuis ce temps là, son âme, ivre de revanche, rôde en ce lieu et cherche par tout les moyens à tuer les êtres vivants...

SPECTRE: CA:2 DV:7+3 (50 pv) 1 Attaque: 1 D8 THACO:13

Attaque spéciale: drain d'énergie au toucher (2 niveaux), touché par armes +1

8): Il s'agit du faux trésor de Sven, constitué par les objets les moins précieux, il y a là entassé avec négligence, quelques armes non magiques, une cotte de maille +1, de la vaisselle en argent (valeur 200 PO), des grandes jarres remplies de pièces de cuivre (1 200 PC) et un gros coffre débordant de pièces d'argent (4 500 PA).

9): Cette grande caverne est piégée. En manœuvrant le passage secret, un subtil engrenage de cordes et de palans déclenche une baliste, qui a du autrefois se trouver sur le bateau de Sven. Le piège ne manque pas d'habileté et sa vétusté n'enlève rien au danger (dégâts: 3 D6).

Posé à l'intérieur d'une barque, Sven, qui n'est plus qu'un squelette décharné regarde la voûte de la caverne de ses orbites vides. Il porte à ses côtés un magnifique cimenterre en argent, couvert de runes anciennes (cimenterre +3).

Au fond de la caverne se trouve une statue de gardien en bronze dont les yeux regardent la dépouille de Sven. La statue est très usée par son séjour dans un milieu salé et semble n'avoir aucune valeur. La statue ne s'animerait que si l'on profane la dépouille de son ancien maître

GOLEM DE FER: CA:3 DV:18 (80 pv), 1 Attaque: 4 D10, THAC0:7

Attaque spéciale: Souffle nuage de gaz 3m3 tous les 7 rounds (JP 0 ou Mort)

Défenses spéciales: Touché par Armes +3, Le feu magique le régénère Immunisé à la magie: Electricité: Ralenti de 50%, 3 rounds

10): Dans cette salle obscure, où flotte une poussière âcre, on trouve, outre les restes de quelques ossements, le tant convoité trésor de Sven. Il est composé de :

- Un jeu de dragon en or et argent avec un échiquier en onyx et opaline (Valeur 3 900 PO)
- Une lampe à huile en or et lapis-lazuli (valeur 1 500 PO)
- Un plat en argent (valeur 120 PO)
- Un vase de jade et d'argent à la cascade de perles de nacre (900 PO)
- Deux godets en argent incrusté de turquoise (Valeur 250 PO chacun)
- Une pipe très longue, en écume et argent (Valeur 120 PO)
- Un calice en argent (Valeur 300 PO)
- Une chope en cristal et or (Valeur 1 000 PO)
- Un triptyque en ivoire (Valeur 400 PO)
- - 5x2 mètres de tissu de soie brodé d'argent (Valeur 700 PO)

L'ultime piège de la tombe a été inventé par Sgundjar, fidèle second du capitaine Sven, versé dans la magie et les arts occultes. Il était à l'époque l'heureux possesseur d'un anneau de souhait, et il a utilisé ce vœu en hommage au défunt. Il formula si finement sa demande que toute personne qui s'empare du trésor de Sven déclenche une déchirure de l'espace temps, transportant l'ensemble du rocher de Sitoman dans un autre endroit du Plan Matériel Primaire.

SOUS LE SOLEIL EXACTEMENT :

Sous les sables du désert, se trouve la tombe de Sven, jadis situé dans l'archipel de la Tombe. Les joueurs ne se sont aperçus de rien, mais en retournant sur leur pas pour quitter la tombe, ils auront la désagréable surprise de ne pas retrouver le petit lac par lequel ils sont arrivés. A sa place se tient une étendue de sable.

Sortir de la caverne jadis sous-marine, aujourd'hui sous-sablée, devrait occuper les joueurs une bonne semaine. Après avoir dégagé son entrée, il leur faudra remonter par le boyau ensablé pour déboucher au milieu d'un désert.

Maintenant libres, les joueurs se retrouvent dans le désert avec peu d'eau, peu de nourriture et un poids énorme à transporter. Il y a de quoi en décourager plus d'un, mais quand on trouve un trésor, on a le moral comme le temps dans le désert: au beau fixe (les joueurs sont fûtés, ils trouveront bien un moyen de rentrer chez eux...).

Couverture & corrections : Syrinity

DnD 2013