

LE TRÉSOR DE BANNTERRA

UNE AVENTURE DE G. KENNIG POUR NIVEAUX 9 À 12

Traduit de l'allemand par Vik, relecture et mise en page par MadMalik

INTRODUCTION

Un parchemin avec les coordonnées d'une île et un poème sont censés mener vers le trésor de Bannterra. Engagés (10% du trésor/tête), ou de leur propre initiative, les PJ's débarquent sur l'île tropicale à la recherche du trésor.

*L'étendue bleutée au nord tu dois trouver
Et à sa source il te faudra remonter*

*Au petit matin, dans la mer verte au ba-
teau échoué
Attend patiemment le nocher derrière le
rocher*

*Devant les vagues de pierres on s'arrête,
Les jambes doivent rester sèches et nettes*

*En haut de l'escalier sans fin un mur,
Qui s'ouvre si l'obole est dans la serrure*

*Seul un esclave peut trouver le trésor
Sans courroucer le matou qui dort*

CONSEIL: Si le scénario « **Le passa-ger du Bannterra** » a été joué précédemment, le parchemin peut être découvert dans le chapeau du capitaine.

SIGNIFICATION DU POÈME

Le poème dit que l'on doit trouver le lac qui se situe au nord de l'île (« L'étendue bleutée au nord tu dois trouver ») puis remonter à contre-courant la rivière (« Et à sa source il te faudra remonter »). On arrive alors à une formation rocheuse ressemblant à l'arrière d'un bateau au centre de l'île dans la forêt (« dans la mer verte au bateau échoué »). Il y a une caverne à l'est (« au petit matin ») dans laquelle se trouve un rocher derrière lequel se trouve le nocher. Ensuite, on va vers les montagnes ondulées au sud (« vagues de



« pierre »), sur la côte est, par la voie terrestre (« les jambes au sec »).

SUR L'ÎLE

Un hexagone correspond à environ 1,5km. Si les PJ's arrivent sur une case ornée d'un symbole pour la première fois, le MJ doit faire un jet dans la table des rencontres. Pour ce qui concerne la rivière, elle fait $(5+D20/2)$ m de large et 5m de profondeur. Le MJ doit effectuer un jet $(1D20 :10)$ sur la table des rencontres à chaque traversée (côte/ rivière).

VILLAGES

Deux tribus indigènes **cannibales** en conflit vivent sur l'île. Chaque tribu se compose de $15+D20/2$ huttes en bambou contenant chacune un homme, une

femme ainsi que 1 ou 2 enfants. Seuls les hommes guerroient. Par 5 huttes, on peut trouver des objets du quotidien sans valeur ainsi que $D20/2$ herbes médicinales.

CAVERNE

De loin, on voit la formation d'un rocher qui s'élève vers le ciel comme la poupe d'un bateau sous les arbres. L'entrée de la caverne à l'est n'est en réalité bien vi-



sible que si l'on s'approche à moins de 10m, dissimulée par un buisson, après avoir fait le tour du rocher.

Un **Orque** a trouvé refuge ici et est décédé (ne possède rien d'intéressant à part un couteau), sans suspecter qu'il y avait derrière un gros et lourd rocher (tour de force 15 pour le déplacer, jet de perception pour le remarquer) cachant le squelette d'un pirate dissimulant une clé dorée dans la bouche (le nocher derrière le rocher).



LE TRESOR

A l'est, les contreforts escarpés sont facilement praticables (Vigilance+4), et les PJs peuvent emprunter ces escaliers naturels qui les mèneront devant un mur de 12m de haut. Après quelques recherches, ils peuvent trouver une ouverture à la hauteur du genou où peut être insérée la clé (« l'obole dans la serrure »). La clé déclenche un mécanisme magique, une trappe de 2m² dans le sol en crissant. Elle se referme d'elle-même après D20/2h.

Il faut ensuite parcourir 8m de tunnel qui mènent à un vieux temple dédié au culte de la Panthère. Les hommes de Bannterra trouvèrent jadis cette cachette, analysèrent le mécanisme, et l'utilisèrent comme salle de trésor. Par 1-X heure (X=heures durant lesquelles le temple est ouvert), il arrive **4 indigènes/PJ** qui remarquent l'ouverture du temple et prendront les PJs en embuscade.



Seuls ceux qui s'inclinent sans arme dans la direction de la **Panthère de pierre** (héroïque), soit en arrivant, soit en partant, peuvent retirer le trésor. Dans le cas contraire, la panthère se réveille et attaque.

LE TRÉSOR DE BANNTERRA

2000 PO/PJ, 3000 PA/PJ, 4000 PC/PJ

D20 pierres précieuses/PJ, valant D20*20PO

Un Cimeterre+2

Un Poignard+3

Une Armure de cuir+3

Une paire de Bottes noires (Marche sur les eaux, permanent)

Une paire de Boucles d'oreilles en or (Vigilance acoustique+2)

1 Potion de Résurrection

14 Potions de Soins

10 Potions de Recharge améliorée

1 Canon miniature /PJ (sort : Boule de feu)

1 Bague en argent (In+1)

1 Bague d'opale (Recharge-1)

1 Cache-œil (supprime le malus dû au fait d'être borgne)

1 Chapeau de pirate (Naviguer+2)

1 Bouteille de rhum magique sans fin (Temps de recharge 1j)

D20	Indigènes	Animaux (côtes/ rivière)	Animaux (jungle)
1-5	Traces d'indigènes	1 alligator affamé/PJ	2 panthères/PJ
6-10	1 indigène poursuit les PJs	1 serpent géant dans l'eau	1 gorille agressif
11-15	2 indigènes/PJ	1 singe jetant des noix de coco	1 serpent géant dans l'arbre
16-20	3 indigènes/PJ	1 banc de piranhas	1 araignée géante/PJ

Si une rencontre a déjà été tirée, rien ne se passe.

PnJ	PV	DEF	ATT	XP
Singe	6	2	11 (noix)	23
Alligator	81	19	22	119
Indigène	20	10	11/11 Lance*	69
Gorille	48	15	18	97
Statue Panthère	163	20	19	413
Piranhas	Sans défense, Attaque 20/round			**
Serpent géant	46	14	16***	101

* Sur un critique, en cas de dommages, faire un jet de COR+Co. En cas d'échec, la cible est endormie.

** 1 XP par dommage reçu

*** Morsure: COR+Co, ou 1 dommage tous les D20 rounds