

TRESOR D'ILENDIL

Remarque: Les numéros inscrits à côté de certains monstres indiquent le numéro de page où ils se trouvent.

Les cartes sont à inventer par le MJ en fonction de l'expérience des aventuriers.

1) Introduction:

*Voici un jour, vous avez quitté la ville Middenhein, après avoir résolu une affaire demandant votre aide. Votre destination, après beaucoup d'hésitation, est Altorf. En effet, vous avez entendu parler de rumeurs au sujet d'un boulot bien payé qui correspondrait à vos aptitudes respectives. Donc, après un jour de marche, vous vous apprêtez à stopper pour établir un campement et reposer vos jambes endolories. Les arbres tortueux de la forêt des ombres vous dominent de toute leur hauteur, et leurs ombres, que le soleil couchant allonge au maximum, semblent menaçante. Néanmoins, vous ne vous affolez pas; vous en avez déjà vu d'autres et vous êtes des aventuriers endurcis. Alors que le chemin débouche soudainement sur une petite clairière propice pour se reposer, vous entendez soudain des cris venant de la forêt, à l'ouest. Immédiatement, vous vous arrêtez net, toute ouïe. Les cris semblent se rapprocher, et soudain, émergeant des arbres, un homme assez âgé s'écroule. Vous remarquez qu'il est couvert de sang, et qu'une vilaine blessure au torse semble le menacer dangereusement. Dans sa main gauche, il tient un petit parchemin tâché de son sang. Vous voyant, il tend une main et murmure à bout de souffle:

- Aidez-moi ! Ils ne doivent pas avoir la carte... le trésor d'Ilendil! Puis, épuisé, il sombre dans l'inconscience. Vous vous approchez de lui, mais soudainement, 3 robustes gaillards bien équipés font irruption dans la petite clairière. Vous voyant devant le vieil homme mourant, il s'exclame avec haine:

- Le trésor est pour notre maître! Puis, sans un mot de plus, ils vous chargent en hurlant le nom de leurs Dieux.

Les aventuriers sont chargés par les hommes, et ne peuvent rien y faire, à moins de posséder la compétence reflex éclairs. Profil des trois hommes:

M CC CT F E B I A DX CD IN CI FM

4 66 45 4 5 12 60 2 44 75 40 33 33

Dotations:

- Armure de plaque complète (=1 en armure partout)
- Marteau de guerre
- 1 bourse chacun avec 3D6 CO par personne

*Alors que le dernier guerrier s'effondre dans un râlement de douleur, vous retournez auprès du vieil homme. Sa poitrine se soulève, il vit. Vous entendant approcher, il ouvre les yeux, et, dans un ultime effort, vous tends son rouleau de parchemin et susurre avec une voix rauque:

- Cette carte mène au trésor d'Ilendil... Il ne faut pas qu'Aramon et ses hommes le trouvent... Allez trouver Besmer le cartographe dans la ville de Talabheim... Il saura déchiffrer la carte, il saura...

L'homme ferme les yeux et semble s'effondrer, mais il rouvre les yeux et, dans un dernier sursaut de vie, murmure:

- Les hommes d'Aramon, ils... ils...

Soudain, le vieillard expire son dernier soupir. Sa poitrine ne se soulève plus. D'un commun accord, vous décidez de tout faire pour retrouver ce trésor. Les aventuriers peuvent, pour se rendre à la ville de Talabheim, soit couper à travers bois, soit prendre le chemin. Il leur faut 5 jours pour s'y rendre. Chaque jour, ils risquent de faire des rencontres, 10% de chances.. Au jour suivant, ce risque augmente de 10%. La nuit, le risque est de 10% plus élevé. Une fois une rencontre faite, ce risque redescend à 10%. S'ils passent par la route, les risques sont divisés par 2.

Rencontres par le chemin: tirer 1D6 Rencontres par la forêt: tirer 1D6

1-2: 4D4 orques sombres (p.227) 1-2: 3D4 ogres (p.226)

3-4: 3D6 nains du chaos (p.225) 3-4: 3D3 hiboux géants (p.236)

5-6: 3D3 ogres (p.226) 5-6: 4D4 loups de la nuit (p.241)

2) La ville de Talabheim:

*Lorsque vous arrivez dans la ville de Talabheim, la nuit est tombée depuis peu. La porte de la ville est fermée, et vous apercevez des gardes qui patrouillent sur les remparts.

Si les aventuriers hèlent les gardes, ceux-ci exigeront de l'argent (2D6 or) pour les laisser passer, à moins d'un teste de Soc. Les aventuriers peuvent également passer la nuit dehors, mais, au matin, s'ils n'ont pas fait de tours de garde, ils seront détroussés de tout leur or, sauf une personne. Ils peuvent également escalader les murs sur un teste de I, ou trouver une autre solution. Après avoir passé la nuit et avoir pénétré dans la ville, ils doivent se renseigner pour trouver le cartographe Besmer. Le personnage ayant le plus de I pourra voir des hommes les espionner s'il réussit un teste de I. S'ils le poursuivent, l'homme se fond dans la foule. Ils peuvent profiter pour passer aux magasins.

3) Le cartographe Besmer:

La porte est ouverte, et, s'ils frappent, personne ne répond.

*La maison de Besmer est située dans des cartiers pauvres, mais ne semble pas manquer de luxe en extérieur. *Vous tirez lentement la poignée, et la porte s'ouvre sur un grincement désagréable. Vous essayez d'appeler pour voir s'il y a quelqu'un, mais personne ne répond (60% entendre si acuité auditive: un gémissement venant d'un placard). La maison n'est composée que de deux pièces qu'un couloir relie. Dans la première se trouve une armoire (vieille veste en cuir avec dans les poches 24 CO), une table avec un morceau de carte représentant la région munie de tiroirs (matériel d'écriture, dague), une caisse en bois (viole, corde 4 mètres). Dans la deuxième pièce, il y a un lit, une table sans tiroirs avec un reste de rôti, une étagère (couverts et assiettes) et un grand placard. Lorsque les aventuriers ouvrent le placard, ils découvrent un homme barbu ligoté et bâillonné. S'ils le débâillonnent, celui-ci s'exclame:

*- C'est un piège! Partez, vite.

Vous vous retournez et apercevez 2 colosses musclés et équipés qui vous regardent, un facies cruel au visage. Grâce à l'avertissement du cartographe, vous avez juste le temps de les charger... Profil des deux guerriers:

M CC CT F E B I A DX CD IN CI FM

4 75 45 8 8 9 65 3 44 75 40 33 33

Dotations:

- Epée longue
- Lettre qui dit:

*"Rapportez-moi la carte! Elle est tombée je ne sais par quel malheur dans la mains de minables aventuriers! Je compte sur vous, la récompense sera grande! Signé, Aramon, votre maître."

*Après avoir tué les combattants, vous libérez Besmer. Le cartographe vous explique alors que le vieillard que vous avez vu mourir était son ami de toujours, et qu'il avait réussi à découvrir une carte du légendaire trésor d'Ilendil, le trésor de l'harmonie des forces. Hélas, un dangereux et puissant malfaiteur, Aramon, en avait eu vent et avait tout fait pour s'approprier cette carte. C'est pour cela que le vieillard avait été tué, et qu'on vous avait tendu un piège en enfermant Besmer dans ce placard.

- Etant trop vieux pour partir à la chasse au trésor, fait enfin Bersmer, je vais vous expliquez ce que je sais. Donnez-moi la carte...

Les aventuriers doivent donner la carte à Besmer, pour que celui-ci, après une minute de concentration, s'exclame:

*- Bien! Comme je l'avais déjà dit à mon défunt ami, cette carte indique l'emplacement d'une grotte située dans les premiers contreforts des montagnes centrales. Dans cette grotte aurait élu domicile une horde d'ogres, mais, plus profondément, c'est là que serait entreposé le fameux trésor d'Ilendil, trésor tant recherché. On dit que pour y parvenir, il faut parvenir à démontrer l'harmonie de son âme en résolvant quatre énigmes: celle de la sagesse, du courage, de la bravoure et de l'équilibre. Vous remerciez Besmer, qui vous offre l'hospitalité pour le reste de la journée et de la nuit. Vous passez ce temps à vous reposer et à discuter de vos plans. D'un commun accord, vous décidez que la présence de quelques ogres n'est qu'un prix bien faible à payer en comparaison du fabuleux trésor qui vous tend les bras. Après une nuit de repos (+4 Points de vie), vous vous mettez en route, partant vers le nord, en direction des montagnes centrales.

4) Dans la forêt des ombres:

Il faut quatre jours aux joueurs pour se rendre à l'entrée de la grotte. Durant ce laps de temps, il faut faire deux testes de rencontre par jour, une pour la journée, une pour la nuit. Le premier jour, il y a 20% de chances de faire une rencontre, plus 15% par jour. La nuit, les chances sont augmentées de 10%. Pour déterminer le type de rencontre, lancer 1D6 et regarder le résultat:

1= 3D3 hommes bêtes du chaos (p.223) 4= 3D4 momies (p.251)

2= 1D4 hommes arbres (p.222) 5= 3D8 goules (p.250)

3= 2D4 chats sauvages (p.223) 6= 3D3 zoats (p.248)

Au bout du troisième jours, les aventuriers arrivent à un large précipice (voir point 5)). Après l'avoir passé, ils continue encore un jour avant d'arriver au point 6) .

5) Le pont, embuscade

*Le jour s'est levé depuis peu, et un vent matinal qui vous souffle au visage achève de dissiper la nappe de brume qui recouvre la forêt. Déjà, les premiers contreforts des montagnes centrales se dressent devant vous. Là-bas devrait se trouver l'entrée de la grotte... Soudain se dresse devant vous un large précipice qui vous empêchent de progresser. Large de quelques mètres, s'étendant à perte de vue, vous ne pouvez en voir le font. Non loin sur votre droit, vous apercevez un pont de bois qui enjambe le précipice, construit là pour permettre le passage.

Les joueurs sont obligés de passer par le pont pour continuer. Lorsqu'ils arrivent sur le pont et qu'ils en sont au milieu, des hommes apparaissent soudainement aux deux extrémités du pont. Le combat s'effectuera comme normal, mis à part que toute personne touchée aura 15% de chances de tomber du pont. Il lui faudra alors faire un teste d'initiative pour se rattraper. Si elle échoue, elle à droit à un autre teste pour se rattraper in-extremis au bord. Là, il lui faudra deux tours pour remonter, mais elle pourra néanmoins être blessée normalement, et risque d'être poussée dans le vide. Si elle tombe, c'est la mort assurée, à moins d'un sort utile... Il y a 4 guerriers, dirigés par un chef.

Guerriers:

M CC CT F E B I A DX CD IN CI FM

4 55 45 6 6 9 65 2 44 75 40 33 33

Dotations:

- un bouclier

- une épée longue

Chef des guerriers:
M C C C T F E B I A D X C D I N C I F M
4 7 5 4 5 7 9 1 6 6 5 3 4 4 7 5 4 0 3 3 3 3

Lorsqu'il a perdu 1 ou plus points de blessure, les joueurs se rendent compte qu'ils ne combattent pas un simple homme, mais un loup-garou. En effet, celui-ci se transforme en loup de la nuit (p.241). Toute personne se faisant mordre par ce loup a un nombre de chances égale à 20 fois le nombre de blessure qu'elle prendra pour que la blessure la contamine; elle devra effectuer un teste d'endurance pour ne pas être contaminée, et devenir à son tour un loup-garou...

En se transformant, l'homme regagne les vies d'un loup de la nuit (17). De plus, il charge ses adversaires. Chaque personnage devra effectuer un teste de sang-froid pour attaquer normalement au tour suivant, sinon, il sera sujet à la peur (= ni bouger ni attaquer, jusqu'à un teste de CI réussit, à raison d'un teste par tour).

Dotations:

- Aucune sous sa forme de loup...

Après avoir survécu à l'embuscade, les aventuriers repartent pour 1 jour de marche.

6) Entrée de la grotte:

*Lorsque, après encore un jour de marche, vous arrivez près de l'endroit où devrait se situer l'entrée de la grotte, vous sentez comme une odeur de pourriture semblant planer dans les environs. Au loin, il vous semble entendre comme des grognements (d'ogres). Grâce aux indications de la carte que vous a traduit Bermer, vous trouvez rapidement l'entrée de la grotte. Dissimulés dans les buissons, vous apercevez une ouverture béante dans la roche d'où s'échapper une odeur putride. Tout autour, une dizaine d'ogres semblent patrouiller.

Pour entrer dans la grotte, les joueurs devront faire preuve d'ingéniosité. Des solutions possibles seraient de lancer un morceau de viande au beau milieu des monstres, puis de profiter de la confusion qui s'ensuit pour entrer, ou alors de créer une diversion ou quelque chose dans le genre. S'ils décident de faire une attaque frontale, ils auront à faire à 11 ogres, mais pourront néanmoins les charger.

Une fois dans la grotte, les joueurs doivent progresser sur une carte assez simple comprenant les salles suivantes, plus ou moins dans l'ordre:

Note :

Il faut ici faire une carte assez simple, comportant les salles suivantes dans l'ordre:

7) Salle d'équipement:

*C'est là que les ogres entreposent leur équipement et se préparent à effectuer des sorties. C'est une longue salle rectangulaire creusée à même la roche. Deux monstres sont occupés à trafiquer dans le tas de gourdins, probablement cherchant le meilleur possible. Les ogres sont très absorbés par leur travail, et ne remarquent pas d'emblée les aventuriers si ceux-ci pénètrent dans la salle. Ils ne les remarqueront que s'ils restent plus d'un round (1 minute), ou s'ils se font attaquer. La salle ne possède que des gourdins de toutes tailles.

8) Le dortoir:

*Cette pièce carrée, assez longue, est couverte de tas de paille éparses et de loques servant d'habits aux ogres. Une odeur pestilentielle plane sur les lieux, et la demi-douzaine de monstre ne semble pas s'en préoccuper, dormant d'un sommeil agité et bruyant, troublé par des ronflements pareils à des hurlements et à des grognements.

Les monstres ne se réveillent que si les aventuriers se mettent à fouiller la pièce tous en même temps, il est assez difficile de les réveiller, mais si l'un se réveille ou se fait tuer, les autres se lèveront immédiatement.

Dans les lits de paille, les aventuriers ne trouveront rien d'intéressant, si ce n'est des restes de loques et de nourriture pourrie.

9) Salle centrale:

*C'est une vaste salle au sol bien lisse et aux murs décorés de peintures de guerres. Au centre, une immense table pouvant contenir une bonne vingtaine de monstres et posée. Trois ogres sont assis devant des restes de viande avariée.

La pièce ne contient pas grand chose d'intéressant, si ce n'est des chandeliers d'argent, 4 pièges à ours, et un petit coffret (clé sur l'un des ogres) fermé à clefs contenant 50 CO.

10) La porte du sanctuaire:

*Vous arrivez devant une massive porte de bronze fermée, sans serrure. Au dessus, une inscription indique: "pénétrez dans le sanctuaire et passez les quatre testes, mais, une fois le trésor en votre possession, ne touchez qu'à un objet, ou la malédiction d'Ilendil s'abattra sur vous..." En face de la porte, sur le mur, et gravé ces inscriptions: "Donnez le nom des quatre disciplines et passez la porte de bronze ! La première fait appel à la logique, l'intelligence, et concerne l'esprit. La seconde est en rapport avec la force du cœur, la volonté de ne pas fuir. La troisième est la maîtresse des guerriers, elle fait appel à la force et la volonté, l'art d'affronter ses ennemis. Enfin, la dernière fait appel à l'agilité, la dextérité, elle permet de ne pas tomber et de suivre la bonne voie. Toutes réunies, elles forment l'harmonie du corps et de l'esprit. En dessous de ses inscriptions, quatre gemmes sont incrustées dans le mur. (Magiques, elles s'allument lorsque l'une des quatre réponses sont données = sagesse, courage, bravoure et équilibre. Toutes allumées, la porte s'ouvre...)

11) Vers le sanctuaire intérieur:

*Derrière la porte de bronze s'étend un long couloir obscur. Le sol est dallé, et, à l'odeur, aucun ogre n'a dû mettre les pieds ici...

Les dalles sont piégées. Lorsque l'on marche dessus, un "clique" retentit, et, lorsque l'on quitte la dalle, trois fléchettes partent du mur de droit, une au niveau des jambes, une autre au niveau du torse, et la dernière de la tête. Teste de I pour les éviter... Chaque fléchette fait perdre 1D3 points de dégâts. Il y a en tout huit dalles en longueur, avant d'arriver dans la pièce du sanctuaire.

12) Le sanctuaire intérieur:

*Vous entrez dans une pièce circulaire aux murs et au sol dallés de manière élégante. Il y a cinq portes. Sur la première, celle qui se trouve devant vous, se trouvent quatre serrures. Une inscription au sommet indique: "Passez les quatre épreuves, trouvez les quatre clés, ouvrez les quatre serrures, et pénétrez dans la salle au trésor de votre choix, mais ne prenez qu'un seul trésor, ou la malédiction d'Ilendil s'abattra sur vous..." Les quatre autres portes portent respectivement l'inscription: "porte de la sagesse, porte du courage, porte de la bravoure, porte de l'équilibre".

Le but est d'entrer dans les quatre portes, chacune comprenant une épreuve qui libère une clé. Avec les quatre clés, les joueurs pourront ouvrir la porte principale et pénétrer dans l'avant salle du trésor, au point 17).

13) Salle de la sagesse:

*Vous pénétrez dans une petite pièce exigüe aux murs tapissés de peintures étranges. Au centre de la pièce se trouve une petite cage métallique contenant une clé. Seule une petite barre de métal empêche d'ouvrir la cage. Devant cette cage se trouvent deux bougies éteintes, l'une noire, l'autre blanche. Devant les deux bougies, une inscription est gravée à même le sol et dit: "Bougie noire, bougie

d'obscurité, bougie blanche, bougie de lumière. Cherchez la pénombre, elle fera fondre le fer et vous ouvrira l'accès à la clé".

Le but est d'allumer les bougies. Là, les joueurs remarqueront que la bougie noire crée une flamme noire, obscure, tandis que la blanche une flamme blanche. Il faut créer une flamme mi-blanche, mi-noire, soit en assemblant les deux bougies, soit en faisant couler la cire de l'une dans l'autre. Ainsi, la barre de métal fermant la cage fondra, permettant de prendre la clé.

14) Salle du courage:

*La salle dans laquelle vous entrez est une longue salle rectangulaire. L'extrémité se termine par une estrade sur laquelle est posée une grosse clé d'or. Pour y parvenir, il faut passer entre de larges colonnes. (il y en a vingt, contre le mur, donc obligé de passer entre).

Lorsqu'un joueur passe entre deux colonnes, il prend deux points de blessure, dû à un choc électrique. Le but est d'avancer le long des 20 colonnes. Lorsque les points de blessure sont au maximum, il n'en perd plus. S'il n'a pas été jusqu'au bout et qu'il désire revenir, il perdra néanmoins ses points de vie, même si cela doit le tuer...

15) Salle de la bravoure:

*C'est une salle carrée. En son centre, un large cercle est tracé, gravé dans les dalles. En son centre, un gigantesque dragon semble attendre qu'on le défie. Vous voyant, il s'exclame:

- La clé apparaîtra si vous me vainquez...

Les joueurs doivent pénétrer dans le cercle et vaincre le dragon (p.237). Ce dragon crache du feu, mais aucune de ses attaques ne portent hors du cercle, et il ne peut en sortir. Lorsqu'il meurt, son corps disparaît pour laisser place à une petite clé d'argent.

16) Salle d'équilibre:

*Vous pénétrez dans une salle aux proportions moyennes, mais à part un plafond particulièrement haut. En levant la tête, vous apercevez une petite clé en mithril suspendue par un petit fil. Un câble tendu y mène, penchant d'environ trente degrés par rapport au sol.

Les joueurs doivent prendre la clé. Pour cela, ils peuvent soit tenter de marcher sur le fil (qui fait 15 mètres) (teste de I tout les mètres avec +10 si acrobatie). Ils pourront aussi se suspendre au fil et aller ainsi jusqu'à la clé, mais ils ne pourront l'atteindre qu'en se mettant debout sur le fil (teste de I). Si les joueurs tombent dans les cinq premiers mètres, ils perdront 1D3-1 points de blessure. Dans les dix premiers, ils perdront 1D3+1 points de blessure. Enfin, à la fin du parcours, ils perdront 2D3 points de blessure. Bien sûr, il y aura d'autres moyens de s'approprier la clé, soit par magie, soit par un autre procédé qu'il faudra juger.

17) L'avant salle du trésor.

*Après avoir passé les trois épreuves, vous ouvrez chacune des quatre serrures avec la clé appropriée et ouvrez enfin la porte. Elle donne sur un petit couloir, long d'à peine deux mètres.

*Au bout du couloir, vous débouchez sur une petite salle aux murs de granit. En son centre, une statue d'elfe trône avec l'inscription suivante: "Kelindil, grand seigneur-mag du pays des elfes". Quatre portes se trouvent dans cette salle, avec les inscriptions suivantes: trésor de la sagesse, trésor de l'équilibre, trésor du courage, trésor de la bravoure.

Chacune des portes mènent dans une salle au trésor possédant des trésors particuliers. Les aventuriers pourront chacun choisir sa porte et un trésor. S'ils prennent plus d'un objet, ils s'attireront la malédiction d'Ilendil (voir point 22). Lorsqu'ils quittent une salle du trésor, chaque personnage regagnera son total de vitalité, et supprimera tout ses points de blessures.

18) Trésors de la sagesse:

*Vous arrivez dans une petite salle tapissée de riches tapis. Au fond de la salle se trouve un grand meuble contenant les objets suivants:

- Un grimoire de chaque type de magie, avec 5 sorts chacun. Ces grimoires sont magiques, et deux de ces sorts seront appris sans testes d'In
 - Joyau d'énergie
 - Joyaux de sortilège (il y en a plusieurs, avec les sortilèges boule de feu, guérison légère, apparence illusoire, aura de protection.
- Baguette de Jais
Bâton magique: +10 In
Bâton magique: +10 Vo

19) Trésors de la bravoure:

*C'est une petite salle où divers objets irradiant la magie sont posés en vrac:

- Epée enflammée (+1D8)
- Rune de rapidité + Rune d'infailibilité (les deux dans un petit sac de cuir).
- Bouclier mithril
- Amulette d'adamantine
- Amulette de Jade enchanté
- Epées magiques (à choix, +10 dans n'importe quelle capacité, ou +1, sauf A, In, Vo)

20) Trésors de l'équilibre:

*Vous trouvez dans cette salle une multitude de tables élégantes, toutes nappées de riches étoffes de soie blanche. Sur ces tables se trouvent:

- Arme magique +20 I
- Botte de vitesse
- Botte de saut
- Rune de retour
- Corde enchantée 10 M
- Epée animée (seul. 1 attaque)

21) Trésors de la volonté:

*C'est une salle massive et imposante, aux murs de diamant. Partout, des cavités de pierre précieuses ornent la pièce. Dans ces cavités, il y a:

- Amulette d'argent vertueux.
- Arme magique confusion
- Arme magique peur
- Botte de dissimulation
- Botte de commandement
- Arme magique +20 Vo
- Amulette de fer

22) La malédiction d'Ilendil

Si l'un des personnages prend plus d'un objet dans une salle au trésor, un spectre à l'aspect majestueux apparaît et déclare d'une voix d'outre-tombe:

*- Tu as enfreint la règle, mortel, que la malédiction d'Ilendil s'abatte sur toi!

Là, le spectre fonce sur sa victime, lui causant une terreur (aucun teste possible pour en éviter les effets) telle que le personnage se prend 1D4 +1 points de folies. De plus, ce spectre est animé par

l'esprit du légendaire seigneur Ilendil, et sa rage fait perdre encore 2D3 points de folie supplémentaires. De plus, le personnage contractera une peste noire (p.83) un peu particulière, du fait qu'elle ne sera pas contagieuse. Mis à part cela, elle sera comme toutes les pestes noires.

23) La fin

*Arrivés au bout de l'aventure, vous quittez la grotte sans trop de problèmes et vous retrouvez à l'extérieur sous un ciel parsemé d'étoiles scintillantes. Avec admiration, vous contemplez les trésors que vous avez ramenés. A ce moment, un vent tourbillonnant apparaît devant vous, pour donner naissance à un spectre d'une majestuosité inégalable. Avant que vous n'ayez le temps de réagir, le spectre lève une main en signe de paix et parle d'une voix grave:

- Vous êtes désormais parmi les rares à avoir eu un aperçut de mon sanctuaire. Jadis, j'étais un roi puissant et respecté parmi les elfes, mais ma soif de richesses fit que j'en perdis la vie. Les Dieux m'ont condamné à devenir le gardien de ce trésor, qui fut jadis miens. Mon devoir est à présent de faire profiter les mortels qui en sont dignes de ces richesses, jusqu'à ce que le trésor soit épuisé... A présent, je me dois de vous quitter, sans néanmoins reprendre ce petit parchemin qui vous a conduit jusqu'à moi... Disant cela, le spectre disparaît dans un courant d'air. Avec stupéfaction, vous remarquez que la carte du trésor s'évanouit dans vos mains en même temps. Ce courant frais vous donne 200 points d'expérience (plus ou moins, à juger selon la façon dont les aventuriers ont joué) à répartir entre vous, avant que vous vous en alliez loin de ce lieu infesté de monstres.