



# Qui s'y frotte, s'y pique

Un scénario pour AD&D2 par Pitche, illustrations de Benjamin Schwarz

Une sordide et banale mission entraîne nos PJs sur les rivages côtiers. Mais très vite, il y aura plus à y faire, à y découvrir !

marielouschmitt@gmail.com

## Au préalable

Ce scénario a été écrit à l'aide des 3 livres de base d'AD&D 2e Edition, à savoir le **Guide du Maître**, le **Manuel des Joueurs** et le **Bestiaire Monstrueux**. En conséquence, il devrait être aisément transposable en DD3.5.

Ce scénario peut se dérouler sur n'importe quel rivage côtier. Il n'est pas ancré à une situation géographique particulière. Les caractéristiques des PNJs, armes ou situations particulières sont décrites à la fin de ce scénario.

Il s'adresse à un groupe de 3-4 PJs de niveau Moyen (3-5).

## Synopsis

Les PJs sont employés comme « **dératiseurs** » sur un champ de bataille envahis d'**oursins charognards**... Il faut donner une sépulture décente, réclamée par leurs familles, à tous ces pauvres bougres

Un mourant leur révèle alors l'existence d'un **trésor fabuleux** enterré non loin d'ici. Il ne pourra de toute façon jamais en profiter, la vie en a décidé autrement...

Voilà les PJs partis à la chasse au trésor !

Ils auront aussi l'occasion d'explorer l'**épave d'un navire** qui devrait contenir des coffres de richesses. Mais en sortiront-ils vivants pour en profiter ? Une exploration qui se révélera des plus périlleuses !

## Introduction

### Pour le Maître de jeu

Il n'y a pas de sottise mission pour un groupe d'aventuriers. Ici le groupe a été contacté par les autorités d'un petit village côtier. Les PJs sont invités à s'y rendre, on leur proposera une mission à remplir.

### Au village

Les PJs arrivent dans le village et après qu'ils aient annoncé l'objet de leur visite, on les emmène voir les notables dans la demeure des autorités.

### Mission

Après l'installation des PJs à une table, on leur sert à boire et le chef du village s'adresse à eux directement sans ambages pour leur exposer les termes du marché.

Récemment, une bataille côtière a fait rage sur les rivages tous proches. L'océan a charrié un grand lot de débris, d'épaves mais aussi de corps... C'est un véritable charnier qui s'est formé non loin de leur communauté. Les pêcheurs habituellement s'en seraient bien occupés mais le site a été envahi d'hostiles oursins noirs charognards !

Leurs salves de piquants sont dévastatrices tant ils sont nombreux.

Afin de pouvoir donner une sépulture décente à tous ces militaires et marins, le maire demande d'aller « nettoyer » la zone pour qu'elle soit sans danger et que les croque-morts et brancardiers puissent faire leur office.

Pour la paie, bien évidemment, il est strictement interdit de se servir sur les cadavres, c'est de très mauvais goût et du niveau de vulgaires brigands. Il y a





mieux ! On explique aux PJs que chaque oursin noir renferme une perle très recherchée et utile dans divers sorts de Clairvoyance ou autre. Ils pourront se payer sur ce qu'ils trouvent (valeur d'une pierre de 10 à 100 PO pièce).

Dans le cas contraire où ce sont les PJs qui se livrent à des dépravations, dépouillant les cadavres, un prêtre du groupe ou sur place avec les brancardiers pourrait faire s'abattre sur eux les foudres de son dieux en colère, tel que les sorts cléricaux de Colonne de feu ou de Nuée.

### Demande spécifique

Une mère éplorée harponne directement les PJs. Elle leur adresse une requête toute particulière. Son fils a péri durant la bataille et elle souhaite à tout prix (elle paiera près de 400 PO) pour récupérer son cadavre. Il est facilement reconnaissable car sa tunique et son bouclier sont ornés du blason familial : une étoile blanche sur fond bleu.

## Sur les rivages

Les PJs arrivent après quelques heures de marche sur les lieux de la sanglante bataille. La plage est parsemée de très nombreux débris et diverses caisses.

Mais il y flotte aussi une odeur tenace et dégoûtante de pourriture vu la quantité de cadavres mutilés qui s'y trouvent.

À première vue, il n'y a aucun survivant et le charnier s'étend à perte de vue. Déjà les premiers oursins noirs sont repérés et arrivent vers les PJs déchargeant leurs salves mortelles. Le Maître de jeu peut à sa guise faire pleuvoir une pluie d'épines sur les PJs et choisir si celles-ci renferment un poison ou non.

Le Maître de jeu trouvera ci-dessous quelques rencontres additionnelles que peuvent faire les PJs ou des situations particulières (Annexes).

## Rencontres additionnelles

### Salade de Crabes

Peu après l'arrivée des PJs sur ces rivages, des crabes géants attirés par les cadavres arrivent sur les lieux de la bataille.

Avec leurs pinces coupantes, ils avancent vers les corps eux avec leur démar-

che caractéristique, gênant considérablement le travail des brancardiers.

### Détrouseurs

Les PJs se hâtent d'arriver sur les lieux de la bataille non loin du village. Mais déjà des boucaniers, pilleurs d'épaves plus hardis mais moins scrupuleux que les pêcheurs arrivent aussi sur les lieux pour achever les survivants et prendre tout ce qui est possible : or, bijoux, cargaisons, ...

Ceux-ci ne sont pas prêts à les laisser vivants. Les PJs sont vus comme des victimes potentielles ou de gênants maraudeurs et en tout cas comme de sales petits fouineurs qu'il ne faut pas laisser s'échapper.

Confiants en leur nombre, ils se précipitent menaçants, prêts à leur faire la peau.

### Lacédons

Ces monstres atteignent les rivages à la tombée du jour, avides de chair... Elles se détournent immédiatement des cadavres en décomposition pour goûter à la chair fraîche présente.

## Une chasse au trésor

### Un mourant

Soudain, parmi la masse de cadavres en putréfaction se fait entendre un râle ! Cela doit faire sursauter les PJs qui ne doivent pas s'attendre à ce qu'il y ait encore âme qui vive ici. Rapidement, en se repérant grâce à la provenance du bruit, les PJs rejoignent le mourant qui les hèle.

Il est bien mal en point : à hauteur du ventre, une poutre le traverse de part en part. Empalé de la sorte, il ne va pas survivre bien longtemps... D'ailleurs, ces yeux vacillent dans ses orbites et il est secoué de tremblements qui clôtureront sa lente et pénible agonie.

Au premier PJ qui s'approche de lui, il lui murmure à l'oreille une phrase presque incompréhensible : «... peu à vivre... et pourtant... aurais pu... riche... trouvé ceci...» et dans un dernier déglutissement rauque, il s'éteint définitivement. Paix à son âme.

Tout en même temps, son poing droit crispé se détend et laisse apparaître un morceau de parchemin chiffonné.

Quel destin tragique ! Le malheureux est mort au combat sur ce rivage si proche de l'aboutissement de toute une vie.

Sur l'autre face, une carte est tracée. Sur celle-ci figure encore une note manuscrite du malheureux marin décédé il y a peu. Il titre la carte avec les coordonnées et localité de cette plage ici-même... Il avait apparemment, grâce à quelques portulans ou indices de ses camarades, reconnu l'endroit précis.

Dans sa poche intérieure, on retrouve une feuille de route et un ordre de mission. Il obtient l'autorisation de son état-major que la bataille navale soit engagée sur ces côtes précisément.

Non loin de lui, un survivant de son bataillon, à la demande des PJs peut expliquer que le capitaine Stark avait jeté toutes ses forces dans la bataille lorsqu'il avait atteint ces rives.

### Une carte au trésor

La carte est assez sibylline. Elle montre les rivages en question, une croix rouge est tracée à hauteur de cette plage où vient de se dérouler le carnage.

Les PJs avec plus d'attention peuvent voir qu'on met en exergue une **grotte** surmontant une falaise. En levant leur nez et en scrutant les alentours, à l'horizon, tout droit, on remarque à quelques heures de marche la présence de **falaises calcaires** (genre Cap Blanc Nez - Douvres). Une roche extrêmement fiable entraînant une escalade difficile. La surface est légèrement glissante (friable) entraînant un malus à l'escalade de 25 %.

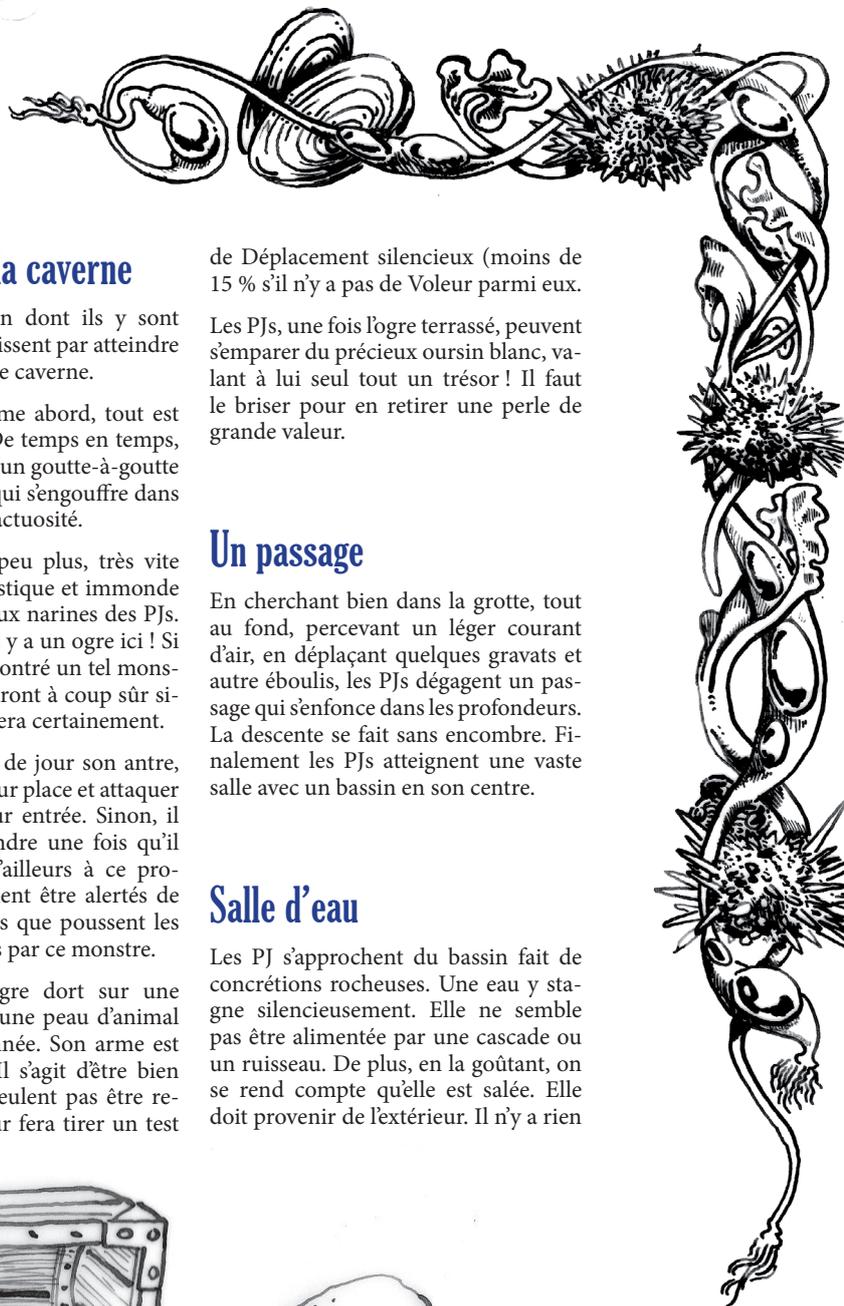
## Aux abords des falaises

Après quelques heures de marche, les PJs atteignent le pied des falaises en question. Le Maître du jeu tiendra compte des marées et à son choix fixera les éventuelles rencontres ou événements.

### Suivis par les détrouseurs

Il n'est pas non plus impossible que les suivent à une distance respectable les détrouseurs ayant flairé une bonne piste. Leur présence assurera une tension supplémentaire, les PJs n'étant pas les seuls sur la piste.

Les détrouseurs ne tenteront rien d'hostile et se montreront discrets tant qu'ils ne sont pas sûrs d'être arrivés au terme de la chasse au trésor. L'idéal est qu'ils apparaissent tout à la fin dans le



genre : «Merci de nous avoir conduit jusqu'ici, maintenant vous allez mourir et le magot sera à nous !»

Le Meneur effectue de temps en temps des tests de Mouvements silencieux d'un Voleur de niveau 2 (soit 21 %) si l'occasion s'y prête ou si les PJs soupçonnent quelque chose.

Si les PJs se rendent compte qu'ils sont poursuivis, le Maître leur laissera la décision de leurs actions quant à ces poursuivants. Ils peuvent aller à leur rencontre, profiter d'un endroit propice pour leur tendre une embuscade, etc.

### Escalade ou chemin sinueux

Le Maître du jeu décide si un chemin sinueux démarre de la côté pour atteindre le haut des falaises ou si les PJs sont bons pour une petite séance d'escalade avec tous les risques que ça comporte.

La hauteur à franchir est d'environ 20 m.

## À l'entrée de la caverne

Qu'importe la façon dont ils y sont parvenus, les PJs finissent par atteindre l'entrée d'une sombre caverne.

À l'intérieur de prime abord, tout est noir et silencieux. De temps en temps, on perçoit le bruit d'un goutte-à-goutte ou le bruit du vent qui s'engouffre dans l'une ou l'autre anfractuosité.

En s'enfonçant un peu plus, très vite une odeur caractéristique et immonde de lait suri monte aux narines des PJs. Sans aucun doute, il y a un ogre ici ! Si les PJs ont déjà rencontré un tel monstre, ils s'en souviendront à coup sûr sinon ça les interloquera certainement.

Si les PJs pénètrent de jour son antre, l'ogre pourrait être sur place et attaquer à vue les PJ dès leur entrée. Sinon, il pourrait les surprendre une fois qu'il revient chez lui. D'ailleurs à ce propos, les PJs pourraient être alertés de sa venue par les cris que poussent les détrousseurs surpris par ce monstre.

En pleine nuit, l'ogre dort sur une paillasse crasseuse, une peau d'animal écorchée et mal tannée. Son arme est posée à ses côtés. Il s'agit d'être bien silencieux s'ils ne veulent pas être repérés. Le Maître leur fera tirer un test

de Déplacement silencieux (moins de 15 % s'il n'y a pas de Voleur parmi eux.

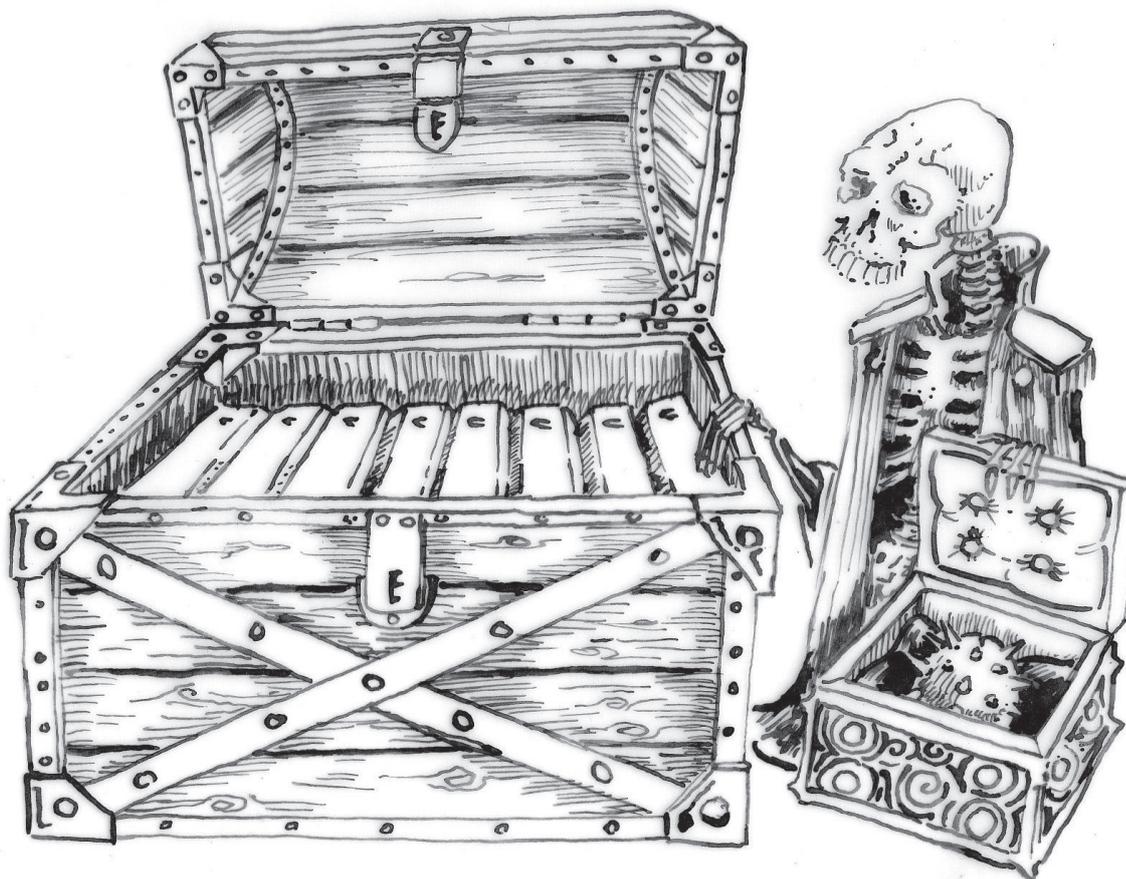
Les PJs, une fois l'ogre terrassé, peuvent s'emparer du précieux oursin blanc, valant à lui seul tout un trésor ! Il faut le briser pour en retirer une perle de grande valeur.

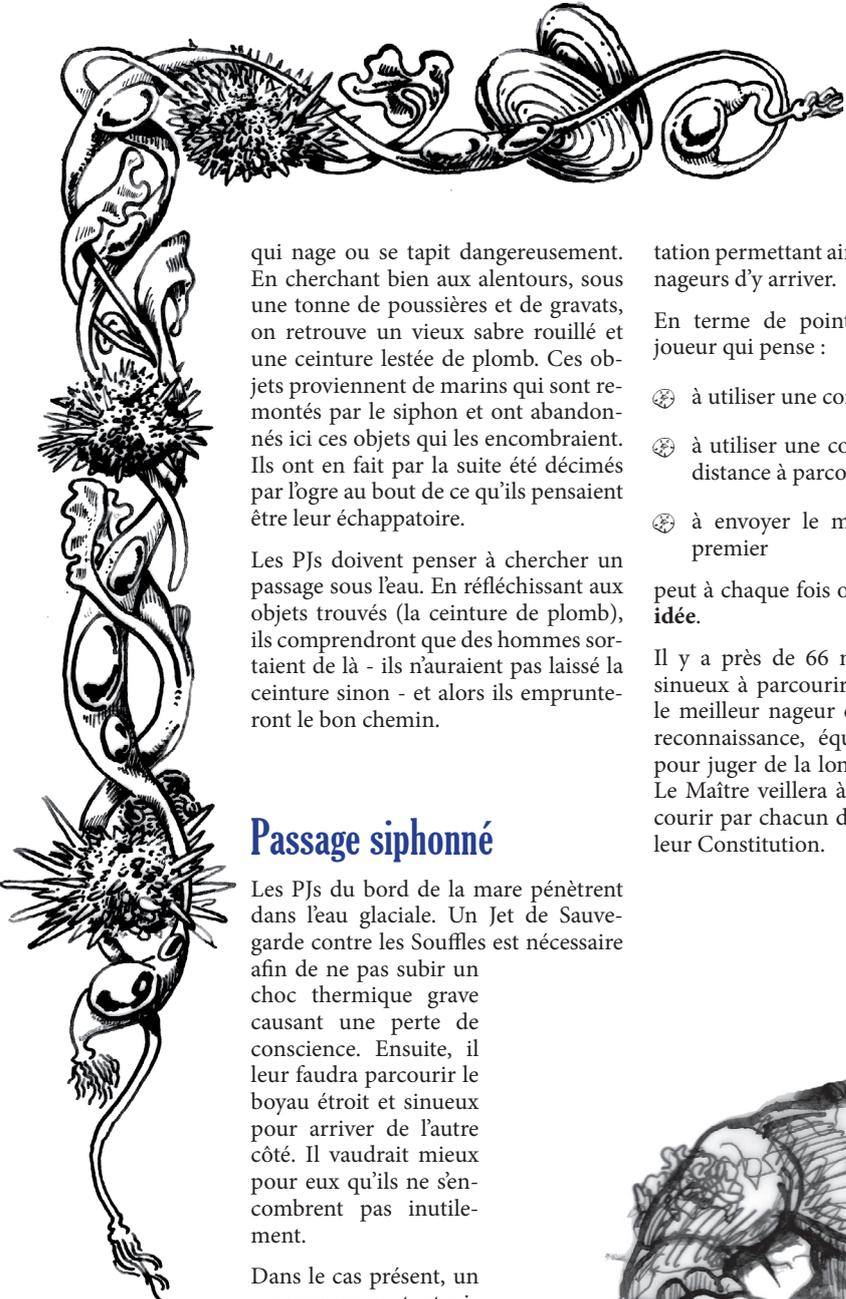
## Un passage

En cherchant bien dans la grotte, tout au fond, percevant un léger courant d'air, en déplaçant quelques gravats et autre éboulis, les PJs dégagent un passage qui s'enfonce dans les profondeurs. La descente se fait sans encombre. Finalement les PJs atteignent une vaste salle avec un bassin en son centre.

## Salle d'eau

Les PJ s'approchent du bassin fait de concrétions rocheuses. Une eau y stagne silencieusement. Elle ne semble pas être alimentée par une cascade ou un ruisseau. De plus, en la goûtant, on se rend compte qu'elle est salée. Elle doit provenir de l'extérieur. Il n'y a rien





qui nage ou se tapit dangereusement. En cherchant bien aux alentours, sous une tonne de poussières et de gravats, on retrouve un vieux sabre rouillé et une ceinture lestée de plomb. Ces objets proviennent de marins qui sont remontés par le siphon et ont abandonnés ici ces objets qui les encombraient. Ils ont en fait par la suite été décimés par l'ogre au bout de ce qu'ils pensaient être leur échappatoire.

Les PJs doivent penser à chercher un passage sous l'eau. En réfléchissant aux objets trouvés (la ceinture de plomb), ils comprendront que des hommes sortaient de là - ils n'auraient pas laissé la ceinture sinon - et alors ils emprunteront le bon chemin.

## Passage siphonné

Les PJs du bord de la mare pénètrent dans l'eau glaciale. Un Jet de Sauvergarde contre les Souffles est nécessaire afin de ne pas subir un choc thermique grave causant une perte de conscience. Ensuite, il leur faudra parcourir le boyau étroit et sinueux pour arriver de l'autre côté. Il vaudrait mieux pour eux qu'ils ne s'encombrent pas inutilement.

Dans le cas présent, un personnage peut retenir son souffle pendant 1/6 de son Trait de Constitution, en rounds (arrondis à l'unité supérieur). Après ce nombre de rounds, le personnage doit lancer un test de Constitution avec une pénalité progressive et cumulative de -2 pour chaque round supplémentaire. En cas d'échec, il doit respirer sinon il se noie.

Les personnages peuvent parcourir en nageant par round trois fois leur vitesse de déplacement en mètres, soit 3 x VD m voir moins si l'on considère le temps passé à se diriger et à repérer le passage. Une corde servant de guide permet au choix du Maître d'augmenter la vitesse de na-

tation permettant ainsi aux moins bons nageurs d'y arriver.

En terme de points d'expérience, le joueur qui pense :

- ⊗ à utiliser une corde comme guide,
- ⊗ à utiliser une corde pour jauger la distance à parcourir,
- ⊗ à envoyer le meilleur nageur en premier

peut à chaque fois obtenir 300 PX **par idée**.

Il y a près de 66 mètres tortueux et sinueux à parcourir. L'idéal serait que le meilleur nageur du groupe aille en reconnaissance, équipée d'une corde pour juger de la longueur à parcourir. Le Maître veillera à la distance à parcourir par chacun des nageurs suivant leur Constitution.

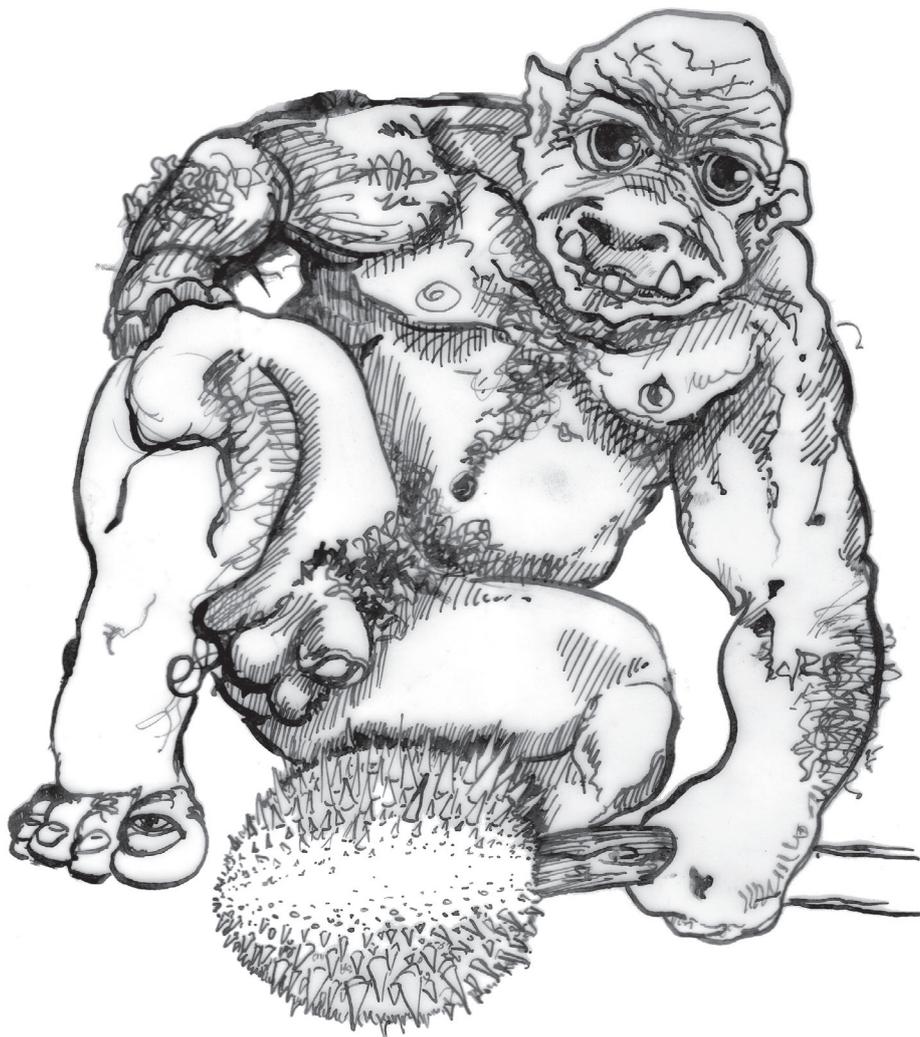
## La caverne obstruée

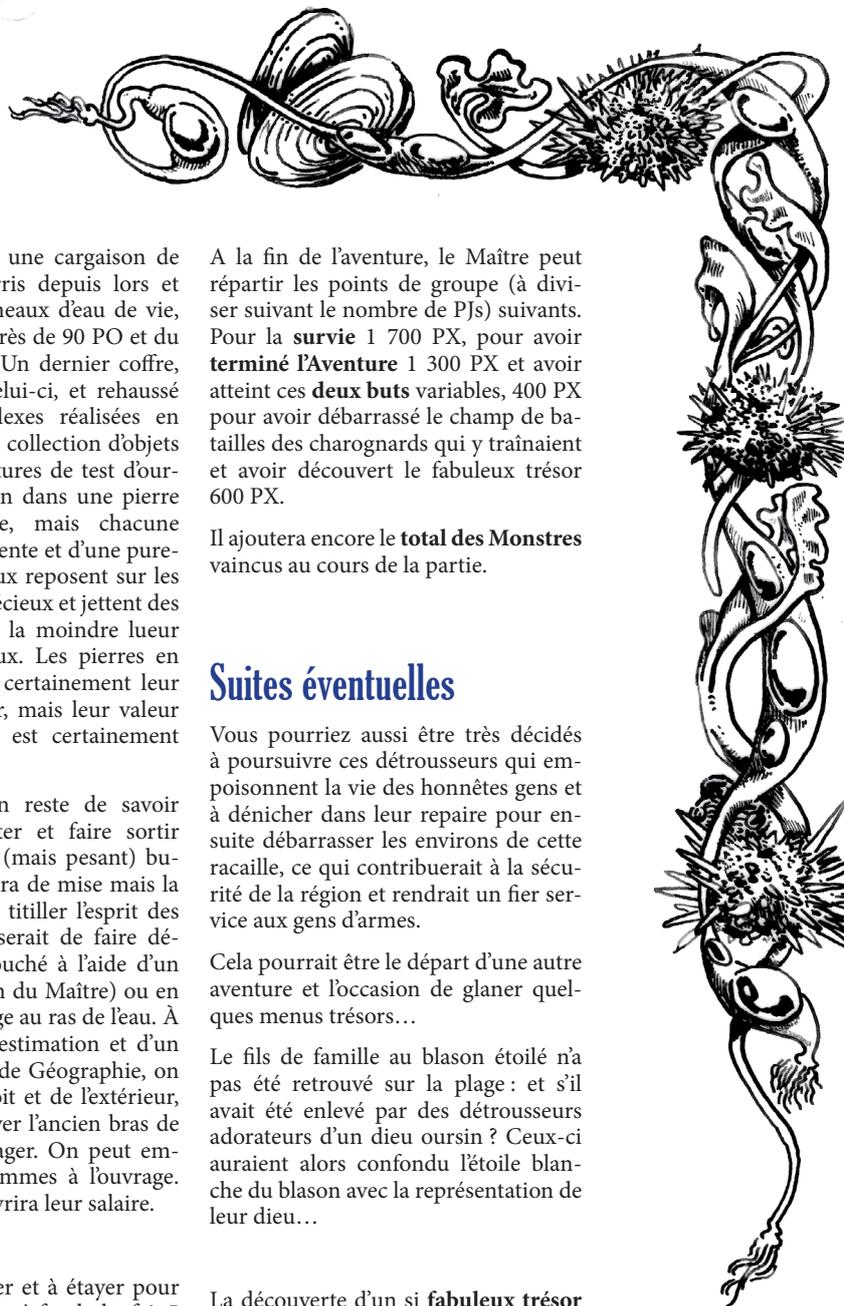
Les PJ atteignent enfin la caverne où se trouve échoué le navire «Le Mirifique». Ils pourraient le lire son nom gravé sur la proue si l'obscurité n'y faisait pas obstacle. L'endroit est impressionnant, une cathédrale rocheuse remplie de stalactites et stalagmites.

Le navire, un galion de la marine marchande gît sur le flanc comme posé sur un banc de sable blanc au grain délicat. Il fait presque totalement noir, de la droite jaillissent quelques traits de lumière. Ça vient du passage éboulé laissant apparaître quelques jours.

Il reste un peu partout des officiers à l'état de squelettes. On les reconnaît, il porte un sabre typique des officiers de la marine. Ils ont été tués, acculés à une paroi. Lors de la mutinerie, ils ont tous été abattus.

En cherchant bien sur eux, on retrouve une vieille note, un parchemin enroulé. «Les hommes sont devenus fous.





Tout cet or ! Ils nous ont emmurés vivants !»

Ceci fait allusion au fait que les mutins pour cacher le navire (qui s'était réfugié après une tempête dans cette caverne bordant le rivage) ont fait ébouler le passage par un travail minutieux de sape, facilité par la roche friable.

## L'épave du «Mirifique»

Le navire devait être splendide du temps où il naviguait sur les flots. Malgré son âge il n'a rien perdu de son prestige d'antan. C'est un fabuleux galion. Il y a une percée dans sa coque. On peut y pénétrer par cette entrée.

À l'intérieur, tout est sens dessus dessous, les PJs avanceront avec peine et difficulté. Il faut escalader des débris, se faufiler, etc.

Dans la chambre du capitaine, on retrouve son journal de bord qui fournit toutes les dernières informations manquantes aux PJs. On peut ainsi suivre les derniers jours tragiques du corps officier suite à la mutinerie. De peur d'être repérés, les mutins l'ont fait échouer dans la caverne puis emmurer.

## À fond de cales

Les poutres s'affaissent et le plancher vermoulu manque de s'effondrer à chacun des pas des PJs. Au plus profond de la cave, cet état de délabrement et de décomposition est des plus remarquables.

En effet, une immonde et vicieuse Vase cristalline a élu domicile en ses lieux et elle phagocyte le bois. Elle stagne et se dissimule dans une mare d'eau salée, dans les cales à moitié submergées à certains endroits.

Elle joue sans le savoir, le rôle de gardienne de l'immense trésor que renferment les cales.

## Fabuleux trésor

Dans la cale, les PJ découvrent enfin ce qui motivait le capitaine Stark à retrouver le navire. Il n'y a pas à dire, ça le valait bien.

Il y a une dizaine de petits coffres contenant chacun 20 kg d'or, soit l'équivalent, par coffre de 2 000 PO. De plus,

on retrouve encore une cargaison de noix séchées (pourris depuis lors et sans valeur), 9 tonneaux d'eau de vie, soit une valeur de près de 90 PO et du jade pour 388 PO. Un dernier coffre, en bois précieux celui-ci, et rehaussé d'arabesques complexes réalisées en bas-relief abrite une collection d'objets d'arts : douze sculptures de test d'oursins réalisées chacun dans une pierre précieuse différente, mais chacune d'une taille conséquente et d'une pureté absolue. Les bijoux reposent sur les restes d'un tissu précieux et jettent des feux multicolores à la moindre lueur qu'on approche d'eux. Les pierres elles-mêmes valent certainement leur pesant de pièce d'or, mais leur valeur comme pièce d'art est certainement décuplée.

La grande question reste de savoir comment transporter et faire sortir cet impressionnant (mais pesant) butin ! L'ingéniosité sera de mise mais la récompense devrait titiller l'esprit des joueurs. Une idée serait de faire dégager le passage bouché à l'aide d'un sort (à l'appréciation du Maître) ou en dégagant un passage au ras de l'eau. À l'aide d'une bonne estimation et d'un jet de Compétence de Géographie, on peut estimer l'endroit et de l'extérieur, sur la plage, retrouver l'ancien bras de mer et le faire dégager. On peut employer quelques hommes à l'ouvrage. La récompense couvrira leur salaire.

Le passage à dégager et à étayer pour faire passer une barge à fond plat fait 5 m sur 5 m sur une longueur de 20 m. En engageant une dizaine de sapeurs dirigés par un ingénieur (si aucun PJ ne dispose de la compétence Mines ou Ingénierie) pourront dégager le passage en une semaine. L'équipe au complet devrait coûter près de 480 PO sans ingénieur et 600 avec ingénieur.

## Suite éventuelle

Les détrousseurs pourraient essayer de détrousser le campement des travaux et des morts-vivants pourraient revenir hanter les lieux maintenant que leur sépulture est à nouveau libérée et accessible au monde extérieur.

## Gain d'expérience

L'attribution des points d'expérience personnelle pour chacun des PJs pour l'amélioration et le plaisir durant la partie est laissée à la discrétion du Maître.

À la fin de l'aventure, le Maître peut répartir les points de groupe (à diviser suivant le nombre de PJs) suivants. Pour la **survie** 1 700 PX, pour avoir **terminé l'Aventure** 1 300 PX et avoir atteint ces **deux buts** variables, 400 PX pour avoir débarrassé le champ de batailles des charognards qui y traînaient et avoir découvert le fabuleux trésor 600 PX.

Il ajoutera encore le **total des Monstres** vaincus au cours de la partie.

## Suites éventuelles

Vous pourriez aussi être très décidés à poursuivre ces détrousseurs qui empoisonnent la vie des honnêtes gens et à dénicher dans leur repaire pour ensuite débarrasser les environs de cette racaille, ce qui contribuerait à la sécurité de la région et rendrait un fier service aux gens d'armes.

Cela pourrait être le départ d'une autre aventure et l'occasion de glaner quelques menus trésors...

Le fils de famille au blason étoilé n'a pas été retrouvé sur la plage : et s'il avait été enlevé par des détrousseurs adoreurs d'un dieu oursin ? Ceux-ci auraient alors confondu l'étoile blanche du blason avec la représentation de leur dieu...

La découverte d'un si **fabuleux trésor** par les PJs leur apportera gloire et surtout fortune ! Il y a fort à parier qu'ils s'attireront les pires convoitises d'une puissante et dangereuse guilde de voleurs bien décidée à les délester.

## ANNEXES

### PNJs ou Monstres (par ordre d'apparition)

#### Oursins noirs

TAC0 19, CA 4, PV 8/6/9/5/7/3

Ils se défendent en lançant leurs épines sur leurs adversaires avec la précision et la distance d'une arbalète légère avec deux salves causant 1d4 de points de dégâts. Leur Clairevoyance leur permet d'ajouter un bonus de +2 au Toucher. La pierre qu'ils secrètent vaut 10x1d10 PO.

#### Détrousseurs, guerrier/voleur niv 1 à 4.

TAC0 18/17/17/19/18/17, CA 8/6, PV 15/27/30/12/16/32

Teint buriné par le vent et l'embruns et visage couturé de cicatrices, ils ne sont pas très sympathiques. Ils se battent féroce ment s'ils ont le dessus, sinon ils préféreront fuir pour vivre plus longtemps.

Ils portent des armures de cuir et le chef porte une cotte de mailles, couteaux, épées et arme d'hast. Ils sont de tempérament et d'alignement mauvais.

#### Crabes Géants

TAC0 19, CA 3, PV 15/12/9

Ils sont gigantesques, ils font 2,65 à 5 m. Ils attaquent par Surprise (-3 sur Jet de Surprise). Ces sont les nettoyeurs des rivages marins et du littoral, aucun cadavres ne pourrit sur les rivages grâce à eux. Ils aiment fondre sur les personnes par surprises. Et bien sûr, ils se déplacent avec une démarche en crabe.

#### Lacédons (goules des mers)

TAC0 19, CA 6, PV 15/12/9/7

Elles attaquent avec leurs griffes de leurs mains et vous mordent sauvagement avec leurs crocs. 1-3/1-3/1-6.

Elles sont immunisées contre les sorts de Charmes et de Sommeil. Elles peuvent être repoussées ou détruites par un clerc. Leur toucher paralyse tout humain, demi-humains ou humanoïdes au simple contact. La personne touchée doit réussir un jet de Sauvegarde contre la Paralyse pour éviter d'être rigide pendant 3-8 rounds. En supériorité numérique et sûres d'elles, elles attaquent sans détour.

#### Ogre

TAC0 17, CA 5, PV 25

Il est armé d'une gigantesque étoile du matin décrite ci-dessous. Il dispose d'un bonus de +2 en Force pour Toucher et d'un bonus de +2 aux dégâts.

#### Vase cristalline

TAC0 17, CA 8, PV 20

De couleur transparente, translucide parcourue par une fine veine bleutée.

Elle est à 75% invisible lorsqu'elle est immergée dans son élément naturel.

La première attaque réussie, à la manière d'un serpent constricteur, elle emprisonne sa victime. Par la suite, exsudant un poison paralysant (Jet de Sauvegarde contre les Poisons), elle se met à digérer la chair, vêtement et bois à raison de 4d4 point de vie par round ! À -20 points de vie, la victime est totalement et irrémédiablement digérée.

Seuls l'électricité et les projectiles magiques lui causent l'intégralité des dégâts. Elle est complètement insensible à l'acide, au chaud, froid, au feu ou aux flammes.

Les armes ne lui causent qu'un point de dommage et les armes en bois doivent effectuer un test de Résistance à l'Acide.

### Situations particulières

Elles peuvent être placées et survenir à la guise du Maître.

#### Sables Mouvants

Véritable piège des rivages, les sables mouvants sont la hantise de tout passant. Leur puissante force d'aspiration ne peut être déjouée que par la promptitude de la réaction, le sang-froid de la victime et l'aide rapide de ses amis.

Il faut lancer un Jet de Sauvegarde contre la Paralyse. En cas d'échec, le personnage commence à s'enfoncer à un niveau critique dans 1d4 + 6 rounds. Toute personne peut tenter de l'en extraire en tentant un Test Barreaux & Herses par round. Par personne qui aide rajouter 20 % au pourcentage de Test Barreaux & Herses. Celle-ci annule prioritairement la fatigue qui s'accumule des personnes qui œuvraient auparavant (10 % par round) et la force de succion qui devient de plus en plus forte au fil des rounds (10 % par round). Un 100 sur le dé indique une malchance : toute

personne qui tentait d'aider la victime vient à son tour de tomber dans le sable mouvant.

#### Marée Haute

Le groupe n'aura pas tout le temps qu'il souhaite pour explorer la ville abandonnée. En effet, 2 heures après, les ruines commencent à être encerclées par l'eau. Il faudra s'enfuir à la nage et abandonner tout ce qui entrave cette pratique tout en risquant de se faire attaquer par les lacédons au beau milieu de la mer ! Il ne faudra pas compter sur l'aide de boucaniers ou pêcheurs, ceux-ci ne s'aventurent pas ici à marée haute. C'est trop dangereux !

### Arme particulière

#### La « Qui s'y frotte, s'y pique »

Masse Contondante Facteur de vitesse : 7 Dégâts : 2d4 / 1d6+1

C'est une gigantesque « étoile du matin » maniée par l'ogre. Sa tête hérissée de pointes est en fait composée d'un oursin argenté (CA 0) extrêmement résistant et pointu. Il s'en est servi pour se confectionner cette arme aux dimensions redoutables : la tête fait presque 1 mètre de diamètre ! Il l'a fixée à un solide tronc d'arbre qu'il manie comme un manche.

Mais sa valeur réside dans la fabuleuse perle (valeur 1 600 PO) enfermée dans l'oursin argenté.

Cette arme vue ses dimensions extraordinaires ne peut être maniée par un humanoïde de taille moyenne. De plus une force minimale de 18 est requise.

OUILLE!

