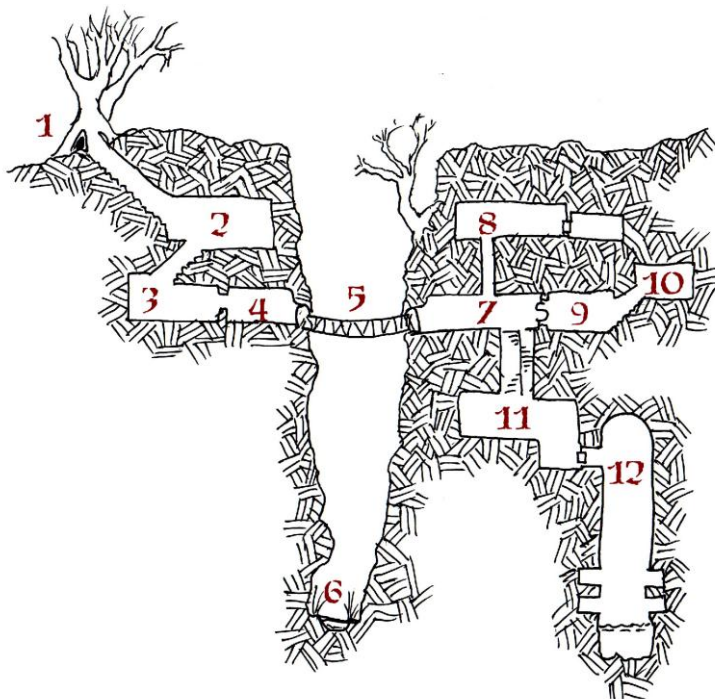


La Ravine aux Gobelins (Niveau 1 - 2)

Contexte - Tout le monde dans la région connaît l'emplacement de l'ancien camp aux esclaves datant de l'Empire Kale situé dans une ravine à quelques lieues de la ville. Dernièrement, la ferme d'Erhurr a été dévastée et ses occupants ont disparus. Et il semble bien que quelqu'un ai reconstruit le pont reliant les deux versants de la ravine...



Rumeurs (1D12) - 3 pour les natifs de la ville, 2 pour les étrangers.

1-2 (V) - Le camp est occupé par un groupe de pillards gobelins.

3 (V) - Des zones secrètes du camp n'ont jamais été explorées depuis l'abandon.

4-5 (F) - Erhurr possédait une hache magique qui n'a pas été retrouvée.

6-7 (F) - Les lieux sont occupés par des descendants dégénérés des esclaves.

8 (F) - Il existe un passage secret reliant les 2 versants.

9 (V) - D'anciens restes terrifiants d'expérience y rôdent encore.

10-11 (V) - L'accès principal est une grotte dont l'entrée est désormais masquée par un grand arbre.

12 (F) - Ce sont des gamins abandonnés retournés à l'état sauvage qui y vivent.

1. Entrée - 2 gobelins sont en faction dans l'arbre. Il est peu probable qu'ils puissent donner l'alerte.

2. Antichambre - vide.

3. Grand hall - 4 gobelins dans cette pièce d'environ 12m de large bordée de colonnes. On accède en (4) par la bouche d'une énorme tête de démon sculptée (escalade nécessaire).

4. Poste de garde Ouest du pont - 2 gobelins (arc courts) surveillent le pont (5). Ils tirent par la bouche du démon en cas de combat dans la salle (3).

5. vieux pont - Renforcé par des cordes et des bardeaux par les gobelins. Bien que peu engageant de prime abord, il est assez solide et relativement sûr si on le traverse lentement un par un.

6. Fond de la ravine - La fouille des roseaux bordant le petit ruisseau qui serpente au fond de la ravine permet de découvrir les restes décomposés d'un gamin de la ville ayant eu un accident avant l'arrivée des gobelins.

7. Poste de garde Est du pont - Un goblin surveille le pont. Il cherche à surprendre les intrus, par exemple lorsqu'ils emprunteront les escaliers conduisant en (11).

8. QG des gobelins - L'accès se fait par un puits étroit au moyen d'une corde fixée à une trappe. On y trouve 4 gobelins plus le leader (point de vie au maximum et bonus de +1 au toucher et aux dégâts). La seconde pièce est sa chambre. On y trouve le butin des Erhurr ainsi que le trésor du groupe (5000 pc, 2000ep, un parchemin de Bénédiction et une potion de résistance au feu).

9. Chambre secrète - Cette salle est inconnue des gobelins. Son accès est piégé par la chute d'un gros bloc de pierre survenant quelques secondes après l'ouverture du passage. Jet de sauvegarde contre la pétrification nécessaire ou 1D10 points de dommages. La pièce contient les squelettes de deux gardes équipés de côtes de mailles et de casques (le tout sans valeur) et de deux épées deux mains en bon état sur lesquelles a été jeté un sort de lumière permanente.

10. Réserve secrète - Elle contient des barils contenant d'anciennes flèches en mauvais état ainsi que des racks supportant des débris d'arcs et d'épées. Au fond de la pièce se trouve une statue de Crystal vivante qui garde ces matériels.

11. Baraquement - 6 gobelins. Les gobelins de la salle (8) prendront les aventuriers à revers pendant qu'ils descendent les escaliers. Au fond de la salle, Mme Erhurr et ses deux enfants sont retenus prisonniers (Erhurr a déjà été jeté en sacrifice). La porte donnant sur la zone (12) est lourdement protégée.

12. Fosse - Le fond de la fosse est inondée à environ 15 m au-dessous du pallier d'entrée. Des barreaux d'échelle scellés à la paroi permettent d'atteindre des alcôves. A l'ouverture de la porte, on peut entendre un bouillonnement suivi qu'un gargouillement. La fosse abrite une masse de chair mutante. Elle est à traiter comme un Pouding Noir en plus terrifiant avec des appendices putrescents qui croissent et se résorbent. Les créatures de moins de 4D de vie doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de fuir comme sous l'effet d'un sort de frayeur. Si elle n'est pas détruite et que la porte n'est pas solidement condamnée de nouveau, la créature sera libre de sortir et pourra, à terme, être une véritable menace pour la ville.