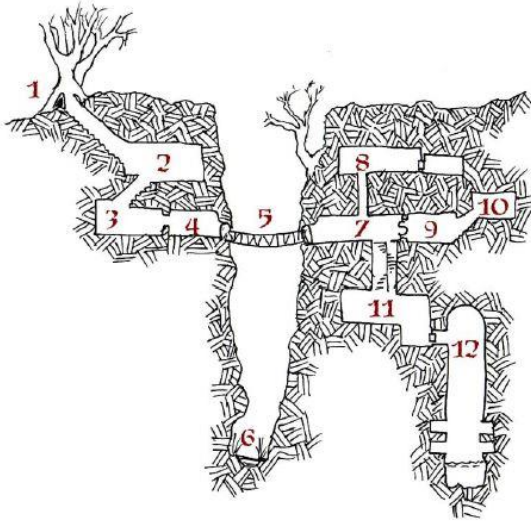


La ravine aux gobelins

Une mini-aventure de [Dysons Logos](#), traduite en français et adaptée à Tunnels & Trolls 8 par P. Geille, à l'attention de personnages de niveau 1 à 2. Illustrations, © 2012 Cristian Bodea (<http://warcards.blogspot.ro/>).



Contexte

Tout le monde dans le coin a entendu parler de "la fosse aux esclaves", située au fond de la ravine où coulait autrefois une rivière, presque entièrement asséchée durant la Guerre des Sorciers (voir [Le lac aux gobelins](#) sur cette guerre et sur les gobelins de la Terre des Trolls). C'est là qu'étaient parqués les esclaves du sorcier qui vivait autrefois dans le manoir dont il ne reste à peine que quelques blocs de pierre. Une petite garnison empêchait les esclaves de grimper vers la surface, c'était très pratique :-). Mais le temps a passé, et depuis des générations, elle est devenue le terrain de jeu favori des jeunes paysans des alentours qui se prennent pour des aventuriers en poursuivant des chiens sauvages un bâton à la main. Tout le monde en riait, mais dernièrement, les rires se sont tus. En effet, la ferme d'Anduin, proche de la ravine, a été retrouvée dévastée, sans aucune trace de la famille qui l'habitait. Par ailleurs, *quelqu'un* a reconstruit le pont reliant les deux versants de la ravine...

Rumeurs

Jetez 1D12 ou deux dés ordinaires, puis reportez-vous à la liste ci-dessous. Chaque aventurier pourra apprendre au moins une rumeur en parlant avec les gens du cru. Un aventurier plus expérimenté ou plus charismatique, ou ayant un talent pour faire parler les gens, pourra en apprendre plus (et son joueur pourra lancer le ou les dés plusieurs fois). Certaines rumeurs reposent sur des faits véridiques (V), et d'autres sont fausses (F). Pour faire la différence, l'aventurier devra réussir une MEP de son INT ou d'un talent approprié au N1.

1-2 (V) : l'ancien camp des esclaves est à présent occupé par une bande de pillards gobelins ;

3 (V) : l'ancien camp des esclaves comporte des zones secrètes qui n'ont jamais été explorées depuis son abandon ;

4-5 (F) : la famille Anduin possédait une hache magique qui n'a pas été retrouvée ;

6-7 (F) : l'ancien camp des esclaves est tenu par d'anciens esclaves ayant subi de terribles mutations ;

8 (F) : un passage secret se trouve au fond de la ravine ;

9 (V) : au plus profond du souterrain qui formait autrefois le camp des esclaves sont tapies des créatures cauchemardesques, l'ancien fruit des terribles expériences menées autrefois par le maître-sorcier ;

10-11 (V) : l'accès principal au souterrain est une grotte dont l'entrée est désormais masquée par un arbre gigantesque ;

12 (F) : le souterrain n'est habité ni par des gobelins ni par des mutants, mais par un gamin du village qui y a été abandonné et est retourné à l'état sauvage.

Le souterrain

1 - Entrée

Deux gobelins stupides, juchés dans l'arbre, font le guet. Par contre, leur position ne leur permet pas d'avertir le reste de leur bande. En cas de danger, ils ne peuvent que sauter à l'attaque (effet de surprise possible). Leur CM est de 22 (3D6 + 11) chacun. S'ils ne sont pas rapidement mis hors d'état de nuire, leurs couinements risquent en revanche d'alerter les gobelins de (3).



2 - Antichambre (vide)

3 - Grand hall

Quatre gobelins (CM de 22 chacun) sont stationnés dans cette pièce d'environ 12 m de large bordée de colonnes. On accède à (4) par la bouche d'une énorme tête de démon sculptée dans la paroi du fond (escalade nécessaire). Ils peuvent être aidés par les archers de (4).

4 - Premier poste de garde du pont

Deux gobelins, guerriers de N1 (FOR: 14 ; DEX : 18 ; CH : 13 ; VIT : 14 ; bonus : + 12) armés d'un arc léger (3D6) gardent l'accès au pont (5). Ils tirent par la bouche du démon en cas de combat dans la salle (3). Ils prendront la fuite par le pont plutôt que de se battre au corps à corps.

5 - Pont

Ce pont de singe a été construit par les gobelins avec des cordages et des planches en bois, mais les ancrages de part et d'autre de la ravine sont en pierre de taille ancienne. Bien que peu engageant, il est relativement robuste et sûr si on le traverse très lentement et en file indienne.

6 - Fond de la ravine

La fouille des roseaux bordant le petit ruisseau qui serpente au fond de la ravine révélera les restes décomposés d'un gamin du village tombé là accidentellement bien avant l'arrivée des gobelins et la reconstruction du pont. Descendre jusqu'au fond nécessite l'usage de la magie ou de cordes, ou un sacré bon talent de grimpeur (MEP de N3). Il y a là également un collier elfique de valeur (100 p.o.) qui augmente de 1 point le CHR de celle qui le porte. Par contre, il n'y a aucun passage secret aux abords du ruisseau qui coule encore au fond de la ravine.

7 - Second poste de garde du pont

Un goblin (CM 24) surveille le pont et ira se cacher dans le conduit montant vers (8) pour attaquer (si possible) les aventuriers par surprise lorsqu'ils descendront les escaliers menant vers (11).

8 - Grotte du chef des gobelins

On y accède par un puits étroit, au moyen d'une corde fixée à un anneau scellé dans le sol. On y trouve 4 gobelins (CM 20) et leur chef (CM 32). La seconde pièce est sa chambre. On y trouve les objets volés aux Anduin ainsi que le trésor de leur bande (200 p.c., 100 p.a. et 50 p.o., bien peu de chose en vérité). Parmi le bric-à-brac habituel des gobelins (viande avariée, restes de poissons et autres horreurs...), il y a tout de même la bague que porte leur chef au doigt. À première vue, il s'agit d'une bague de pacotille ne valant pas plus d'une pièce d'argent. Pour les connaisseurs (MEP au N2 d'un talent d'estimation ou de connaissance de la magie) ou les jeteurs de sort (qui détecteront la magie émanant de la bague et pourront jeter un sort comme *Oeil Omnipotent*), il s'agit d'une bague qui permet à celui qui la porte de prendre l'apparence d'un goblin. En retirant la bague du doigt du chef, ils verront qu'il s'agissait d'un homme (peut-être d'un homme du village, d'ailleurs), et non d'un goblin. Ni vu ni connu, il pouvait se livrer à la rapine.

9 - Chambre secrète

Inviolée depuis des siècles, cette chambre se trouve derrière une porte secrète. Si on l'ouvre, un gros bloc de pierre se détache du plafond quelques secondes après l'ouverture du passage. Les personnages se trouvant en-dessous (au moins celui qui a ouvert la porte)

devront subir 2D6 points de dommage à moins de réussir une MEP de sa chance ou de sa vitesse au N2 (nombre cible : 25). Contre une paroi se trouvent encore les squelettes de deux gardes elfes équipés de cottes de mailles et de heaumes (complètement hors d'usage). En revanche, chacun avait une épée à deux mains en bon état et enchantée pour luire de manière permanente dans l'obscurité.

10 - Réserve secrète

Ce réduit contient des barils de flèches devenues inutilisables, ainsi que des râteliers sur lesquels reposent quelques arcs pourris et des épées rouillées. Au fond de la pièce, gardant ce précieux matériel, se trouve un golem de pierre (CM: 50). Pour le tuer, il faut soit user de magie, soit le réduire en pièces au moyen d'armes contondantes (les épées, par exemple, ne feront que l'égratigner et risquent de s'ébrécher). Si jamais l'un des personnages porte le collier enfoui dans la vase du fond de la ravine (6), le golem lui obéira, car il s'agissait du collier de son ancienne maîtresse.



11 - Baraquement

6 autres gobelins se trouvent dans cette salle d'où l'on accède par des escaliers à partir de la salle (7). Les gobelins de la salle (8) chercheront à descendre subrepticement les escaliers pour attaquer les aventuriers par surprise. Si ces derniers n'ont pas déjà été voir la salle (8), ils risquent donc fort de se retrouver pris en tenailles entre les 6 gobelins de (11) et les 5 gobelins descendus de (8)... Au fond de la salle, la femme d'Anduin et ses deux enfants sont retenus prisonniers (Anduin a déjà été jeté en sacrifice). La porte donnant sur la zone (12) est barrée de ce côté-ci (empêchant une dangereuse créature d'en sortir ? MEP de l'INT au N1).

12. Fosse

Le fond de la fosse est inondé et se trouve à environ 15 m au-dessous du pallier d'entrée. Des barreaux d'échelle scellés dans la paroi rocheuse permettent d'atteindre des alcôves surplombant le liquide. À l'ouverture de la porte, on peut entendre un horrible gargouillis et des clapotis à la surface de "l'eau"... car la fosse abrite en fait une masse informe et mutante, produit des expérimentations du maître-sorcier. Cette masse vivante, semi-liquide, est pourvue d'appendices putrescents qui croissent et se résorbent. Il faut être solide pour résister face à une telle vision d'horreur. Chaque personnage doit réussir une épreuve de 2e niveau de son fluide (figurant sa santé mentale) pour se retenir de prendre la fuite en courant et en hurlant. De plus, la masse mutante ronge les armes, les armures et les chairs ! Toute armure entrant en contact avec elle perd 1D6 point(s) de protection. Une arme entrant en contact avec la masse mutante doit subir 1D6 point(s) de malus. Tout personnage qui s'en approche sans protection subit 2D6 points de dommage (le tout, *par tour de combat*). Les aventuriers devraient rapidement comprendre que seule la magie peut venir à bout de cette créature cauchemardesque. Le feu peut avoir le même effet (mais balancer une torche dessus ne sera peut-être pas suffisant). En tout cas, si elle n'est pas détruite ou si la porte n'est pas solidement condamnée de nouveau, la créature sera libre de sortir et pourra, à terme, ramper vers le village et ses sources de nutriment, pour grandir, grandir...

