

S'ÉVADER DE L'OUBLIETTE

Premièrement, je confesse n'avoir aucune idée de la façon dont vous évaderez réellement de l'Oubliette. C'est un test d'ingéniosité et d'improvisation des joueurs. Les éléments en italique sont des objets qui pourraient être utilisés par les joueurs pour faciliter leur évasion.

Deuxièmement, une minuterie de 12 heures commence une fois que vous débutez. À l'expiration de la minuterie, une rivière à proximité qui a débordée, envoie de l'eau en cascade vers le bas de l'entrée et progressivement le chemin vers la zone 1. Lire les règles de noyade. Si les joueurs sont hors de la zone 1/2, ils peuvent être en mesure de « remonter » les niveaux d'eau jusqu'à la zone 6 avant que les eaux ne se retirent.

Le donjon est fait de deux couches de blocs de pierre de 1 mètre de long x 0,6 m de large x 0,3 m de profondeur. Dessous se trouve généralement de la terre d'argile. Tous les plafonds sont à 3 mètres de haut (sauf indication contraire). Pas de porte, juste des arcades.

1 Oubliettes - Les joueurs commencent ici. Ils y sont nus et sans aucun équipement. Il fait noir, froid, humide, putride et mortellement calme. Cette caverne grossièrement taillée ne contient que *des os, des cadavres, des roches et des pierres*.

2 Tunnel - Cette rampe mesure 1 mètre de diamètre et va droit vers le haut, monte de travers, puis vers le bas, monte de travers et remonte de nouveau. C'est glissant et les prises pour les mains ne sont pas terribles (DD15). Le tunnel se termine par une *grille de fer cadénassée* (DD20). Le cadenas est sur le petit côté de la zone 3.

3 Donjon - 4,5x4,5 m. Une *torche enflammée* solitaire repose sur le mur du fond. Elle durera 12 heures depuis le début de l'aventure, puis s'éteindra. Elle jette une faible lumière.

4 Salle de Garde - 9x4,5 m. Cette salle contient deux *COLONNES CARIATIDES* qui attaqueront n'importe qui quittant la zone 3 sans porter haut un symbole sacré. Elles s'effondrent en *morceaux* une fois vaincues.

5 Longue Chambre - 22,5x9 m. Cette chambre contient une grande piscine d'eau sombre. Le fond ne peut pas

être vu mais il fait 6 m de profondeur. Un *ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU* moyen réside dans la piscine. Au fond trouble et limoneux de la piscine peuvent être trouvés *28 pièces d'or, 3 bâtonnets de métal rouillé de 5 cm de diamètre et 1 m de long, un petit bouclier et une potion de soin modérée* (Pr3).

6 Escalier - Un escalier bien usé monte pour sortir de la pièce. Chaque volée s'élève de 6m. Un *CUBE GÉLATINEUX* attend dans l'escalier. À l'intérieur du cube, il y a une *dague de maître*.

7 Entrée - 13,5 x 13,5 m. L'entrée contient en son centre un énorme puits de 6 mètres de diamètre x 4,5 mètres de profondeur. Le fond de la fosse est bardé de *deux douzaines de pointes acérées* (chacune de 10 cm de diamètre et de 1,2 mètre de long) et parmi elles des *cadavres* et des *squelettes* sont empalés et à moitié mangés. Parmi les cadavres se trouvent deux *NÉCROPHAGES*. Les Nécrophages attaqueront quiconque entrera dans la fosse mais resteront silencieux jusqu'à ce moment. Une *corde de chanvre* se balance d'un trou du plafond et s'arrête à 0,6 m au-dessus du niveau du mur de soutènement de 1 m de la haute fosse. Il ne peut pas être atteint du fond de la fosse ou de la pièce. Une série de trous de 15 cm de diamètre, chacun de 15 cm de profondeur, se trouvent au centre de chaque mur. Ils sont distants de 3 mètres et partent à 3 mètres du plancher de la pièce, et montent jusqu'au plafond. Ce sont des restes de la phase de construction du donjon. L'ensemble le plus élevé des trous est en réalité un piège de 4 flèches déclenchées par tout ce qui bloque la ligne de vue entre les trous opposés. Le mécanisme de désactivation est sur le côté de la potence zone 9.

8 Puits d'Entrée - Le plafond de la zone 7 possède une énorme ouverture de 6 mètres de diamètre s'ouvrant vers la lumière du jour.

9 Extérieur - Une margelle de soutènement circulaire de 1 m de haut entoure l'ouverture de 6 m de diamètre. Une potence en bois massif surplombe l'ouverture du puits, avec une corde attachée à son extrémité qui pend au centre du puits.

La zone est entourée d'arbre et dans le tronc d'un grand chêne se trouvent les affaires et l'équipement des aventuriers. Fin.

Auteur : Glynn Seal
Traduction : Syrinity

