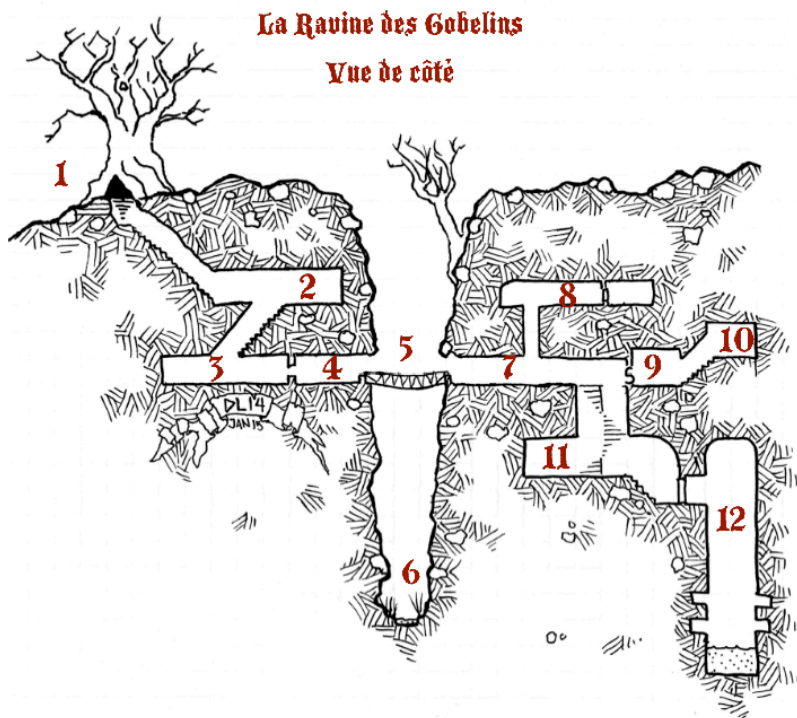


La Ravine des Gobelins

Une aventure pour niveau 1-2 par Dyson Logos



Tout le monde dans le coin connaît la vieille fosse aux esclaves de Kale dans le ravin en dehors de la ville. Elle a été abandonnée avec la chute de l'Empire de Kale, et seuls quelques groupes d'adolescents aventuriers en devenir trainent là bas maintenant.

Puis un jour la ferme des Erhurr a été retrouvée saccagée, la famille disparue. Et apparemment, quelqu'un a reconstruit le vieux pont entre les deux côtés de la vieille fosse à esclaves.

Rumeurs

Lancez 1d12 pour les rumeurs sur la table suivante. Chaque aventurier originaire de la ville connaît 1d3 rumeurs, les visiteurs peuvent apprendre 1d2 rumeurs en parlant aux gens.

- 1-2. (V) Des pillers gobelins se sont installés dans la fosse
3. (V) Il y a des endroits secrets dans la vieille fosse à esclaves qui n'ont jamais été explorés depuis qu'elle a été abandonnée.
- 4-5. (F) La famille Erhurr avait une hache magique parmi leurs biens volés.
- 6-7. (F) La fosse à esclaves est maintenue par des esclaves mutants abandonnés.
8. (F) Il y a une entrée secrète vers la fosse au fond du ravin.
9. (V) Des résidus rampants d'anciennes expériences de Kale rodent toujours dans les profondeurs de la fosse à esclaves.
- 10-11. (V) L'entrée principale de la fosse est une grotte maintenant cachée par un énorme arbre.
12. (F) Ce ne sont ni des gobelins ni des mutants qui vivent dans la fosse, mais un enfant du village qui a été abandonné là bas et qui est devenu sauvage.

1. **Entrée** – deux **gobelins** montent la garde dans l'arbre. Le problème c'est qu'ils ne peuvent pas faire grand-chose contre les intrus à part les attaquer ; leur position fait qu'il est improbable qu'ils arrivent à descendre pour prévenir leurs compagnons en cas d'attaque.
2. **Antichambre Vide**
3. **Grand Hall** – Cette pièce de 12m de long contient des colonnes le long de chaque mur et abrite 4 **gobelins**. Entrer dans la zone 4 demande de grimper dans la bouche d'un bas relief représentant un énorme démon.
4. **Salle du Pont Ouest** – 2 **gobelins** avec des arcs courts se trouvent ici et tirent sur ceux qui se trouvent dans la zone 3 ou gardent le pont (zone 5).
5. **Le Pont** – ce pont de cordes et de bois a été construit par les gobelins mais ses supports sont d'anciennes pierres sculptées. Bien que dangereux en apparence, ce pont est plutôt stable et sûr. Les déplacements sur le pont se font au quart de la vitesse normale au mieux, et ne peut être fait qu'en file indienne.
6. **Fond de la Ravine** - Regarder à travers les roseaux le long du ruisseau au fond de la fosse révèle le corps décomposé d'un homme adolescent, disparu de la ville depuis 2 ans après avoir été poussé de la zone 4 par ses amis, bien avant que les gobelins ne reconstruisent le pont.
7. **Chambre Vide** – un goblin dans la zone 8 surveille les intrus pour lancer une attaque surprise – de préférence quand ils descendent dans la zone 11.
8. **Chambre du Chef** – les gobelins grimpent dans cette pièce par un conduit étroit, en général en utilisant une corde attachée à un anneau au sol. Il y a 4 **gobelins** ici, ainsi que leur **chef** qui a les points de vie maximum et qui attaque avec +1 au toucher et aux dégâts. La deuxième pièce est la chambre privée du chef, et contient la plupart des vêtements de la famille Erhurr ainsi que le trésor des gobelins de **5000 pièces de cuivre, 2000 pièces d'electrum**, un parchemin de **bénédictio**n et une **potion de résistance contre le feu**.
9. **Chambre secrète** – Les gobelins n'ont pas trouvé cette pièce secrète. La porte secrète est piégée, et fait tomber une lourde pierre dans l'ouverture quelques secondes après avoir été ouverte. Quiconque ouvre la porte doit faire un jet de sauvegarde contre la pétrification ou subir 1d10 dégâts. La pièce contient les squelettes de deux gardes elfes équipés de cottes de mailles et de heaumes rouillés (aucune valeur) et chacun a une **épée à deux mains** préservée magiquement (mais pas magique) qui émet une **lumière continue**lle.
10. **Entrepôt secret** – cette pièce contient des tonneaux pleins d'anciennes flèches pourries et il y a les restes d'arcs et d'épées sur les murs. Contre le mur du fond, se trouve une **statue de cristal animée** représentant un elfe qui attaquera quiconque touche au contenu de cette pièce.
11. **Caserne** – 6 autres **gobelins** vivent à la base de ces escaliers en colimaçon. Les gobelins de la zone 8 suivront discrètement et attaqueront ceux qui se dirigent vers les escaliers. La porte vers la zone 12 est barricadée de ce côté.
12. **La Fosse** – le fond de cette pièce est inondé et se trouve à 15m sous l'entrée. Quelques marches en colimaçon descendent jusqu'aux alcôves juste au dessus du niveau de l'eau. Une fois que la porte est ouverte, un son de gargouillement et de pataugeage peut être entendu venant d'en bas. La fosse abrite une masse putrescente de chair mutante – les derniers restes des expériences de Kale. Elle est considérée comme un **pudding noir** mais semble bien plus terrifiante à cause des appendices putrescents qui grandissent et sont réabsorbés. Les créatures de moins de 4 dés de vie qui la voient doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts ou fuir comme sous les effets d'un sort de **peur**. Si ils n'arrivent pas à verrouiller la porte, la créature sera libre de détruire la ville...