

LES SOMBRES CAVERNES

Ce donjon très classique constitue un excellent scénario pour débiter une nouvelle campagne. Très simple à maîtriser, il s'intégrera dans toute région agricole peu urbanisée dotée d'un bourg de moins de mille âmes. La région de référence est celle présentée dans le scénario *La Citadelle des ténèbres*. Pour en savoir plus sur cette région, vous pouvez télécharger gratuitement sur le site asmodee.com le *Kit de démarrage de campagne* et son scénario additionnel *L'ancienne crypte de Beltar*.

Ce réseau de cavernes se trouve dans une zone retirée de collines, à flanc de vallon. Il est taillé à même la roche de la colline. Ces cavernes sont habitées par un des groupes de gobelins récemment expatriés de *La Citadelle des ténèbres* (cf. p 19). Ils s'y sont installés pour essayer de se constituer une base d'opérations pour effectuer des actes de brigandage dans la région. Pour l'instant, les activités de pillage des gobelins ne sont pas très concluantes, ce qui explique que les villageois de la Chênevraie (le village local cf. *Kit de démarrage de campagne* ou *La Citadelle des ténèbres* p3) ne soient pas conscients de l'existence de ce repaire.

Portes : l'installation de la tribu est récente et les gobelins n'ont installé que des portes rudimentaires dans les cavernes, de plus aucune n'est dotée de serrure.

☛ 2 cm d'épaisseur ; solidité 4, pr 9, CA 5 ; DD 17 pour les enfoncer.

Lumière et aération : 6 m après le début de l'entrée tout le complexe est plongé dans l'obscurité la plus totale. Malgré les odeurs de charogne, de déjection et de sueur, on peut respirer convenablement dans tout le donjon.

1 – Entrée cachée par des buissons (ND 1). Ce passage s'ouvre à la base du flanc sud de la colline. Derrière les buissons, les gobelins ont conçu deux pièges sommaires.

☛ **Fosse camouflée** : FP1 ; Fouille (DD 20), Jet de Réflexes (DD 15), profondeur 3 m (1d6, chute), Désamorçage/sabotage (DD 20).

2 – Le boyau d'entrée et l'intersection (ND 1/2 ou 1+). Juste à la fourche, il y a deux gobelins postés en sentinelle. Ils sont assez inattentifs surtout en journée (-1 à leurs jets de Détection et de Perception auditive, -2 en journée). Tout combat se déroulant à cet endroit risque d'alerter les gobelins dans la salle 3 et 5. Pour la salle 3 cette détection sera automatique (DD 0), quant à la salle 5, faites jouer un jet de Perception auditive (DD 5) pour tout le groupe de gobelins.

☛ **Gobelins (2)** : FP 1/4 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 1d8 ; (pv 5, pv 3) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 ; Att morgenstern (+0 corps à corps, 1d8 -1), javeline (+2 distance, 1d6-1) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +2, Vol +0 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8.

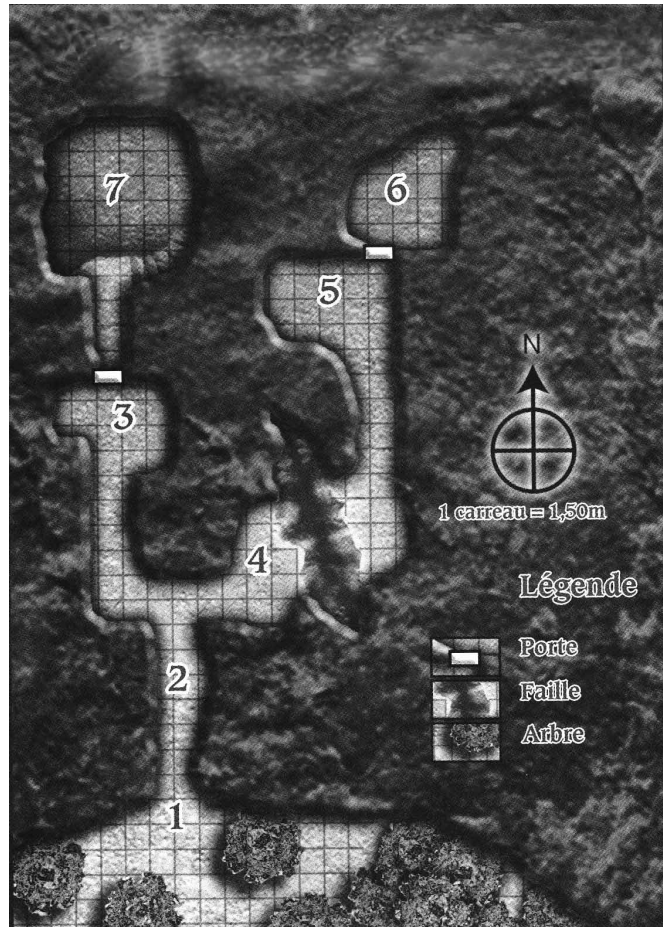
Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +6, Perception auditive +3 ; Vigilance.

Description : ces petits humanoïdes à la silhouette frêle et voûtée, possèdent un faciès plat au nez épaté et aux oreilles pointues. Leur visage, d'un brun orangé, percé de deux yeux jaunes à l'expression chafouine, ne laisse aucun doute sur la nature vicieuse et maléfique de cette espèce.

Possessions : une morgenstern, une armure de cuir cloutée, deux javelines et chacun possède 1d6+2 pa.

3 – Le deuxième poste de garde (ND 1/2). Le chef gobelours est légèrement paranoïaque surtout depuis l'attaque de leur repaire par une autre faction de gobelins se trouvant dans la région (cf. *L'ancienne crypte de Beltar*). Il a donc fait poster ici deux autres gobelins. Si les sentinelles en 2 appellent à l'aide, les gardes de la porte viendront voir ce qui se passe, ceci mettra 3 rounds.

Gardes Gobelins (2) : le chef a choisi les plus costauds pour cette mission. De plus leur statut particulier leur



permet de profiter d'un meilleur équipement, par conséquent certaines caractéristiques diffèrent par rapport aux gobelins standards : pv 10 et 12 ; Att : épée courte (+1 corps à corps ; 1d8/19-20/X 2) ; VD 4,5 m ; CA 19 (+1 taille, +1 Dex, + 5 cottes de mailles, +2 écu de bois) ; Fo 10.

Possessions : épée courte, cottes de maille, écu de bois, 10 po chacun.

4 – La faille. Cette fosse n'est pas très profonde (chute de 3m, dégât : 1d6) mais les aventuriers auront beaucoup de mal à franchir discrètement cet obstacle sans alerter les gobelins de la salle 5 qui peut-être les repéreront (jet de Perception auditive DD 14 pour les sauts des personnages en armure, DD 9 pour les aventuriers sans armure). Sauter par-dessus la faille nécessite un jet de Saut DD 15, plusieurs jets d'Escalade DD 5 ou toutes autres méthodes inventées par les personnages.

5 – L'autre des gobelins (ND 2). Dans cet espace réduit s'entasse le gros de la tribu. Le sol est jonché de débris divers (os, excréments, reliefs de repas, morceaux d'armures...), seul quelques paillasses miteuses permettent de comprendre la véritable fonction de l'endroit, celle de dortoir insalubre.

L'amoncellement d'objet sur le sol obligera les aventuriers qui combattent ou se déplacent dans cette salle à faire un jet d'Équilibre DD5 par round, sous peine de tomber au sol.

➤ **Gobelins (7)** : pv 7, 6, 5, 4, 4, 3, 2.

6 – La réserve. Dans cette caverne quasi-naturelle, les gobelins ont amassé leur butin.

Trésor : près du mur ouest, il y a trois caisses contenant pour 50 po de marchandises (divers outils d'artisans, cf. *Manuel des joueurs*), deux sacs contenant chacun 10 Kilos de safran (valeur 300 po par sac), un ballot de lin de 10 m (valeur 40 po).

Un coffret est caché (Fouille DD 18) derrière une pierre dans le mur nord dans lequel se trouve 33 po, 90 pa, 321 pc.

7 – La salle de Garud, le chef (ND 3). Cette salle de forme assez régulière est étonnamment bien rangée. En plus d'une peau de bête près du mur nord et d'un râtelier d'armes à l'est de la pièce, Garud a entassé son trésor dans un coffre de bois vernis au coin nord-ouest de la salle. Juste après l'entrée, il y a une corniche (suivit d'une volée de marches sur la gauche) haute de 2 m par rapport au sol de la pièce. Les aventuriers peuvent décider de combattre depuis celle-ci ou depuis ces marches, ils profiteront ainsi d'un +1 pour toucher, ils peuvent aussi décider de sauter de la corniche pour atteindre le sol de la pièce (faites leur jouer un jet d'Acrobatie ou un jet de Dex DD 10, sous peine de prendre 1d3 de dégât suite à une mauvaise réception). S'ils s'avancent jusqu'à la moitié des escaliers pour sauter, la difficulté n'est plus que de 5 pour 1 point de dégâts en cas d'échec.

➤ **Garud, le chef gobelours** : FP 3 ; Hda 2, humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 5d8 + 5 ; (pv 23) ; Init +1 (Dex) ; VD 6 m ; CA 21 (+1 Dex, + 3 naturelle, + 6 clibanion, +1 rondache) ; Att épée longue (+6 corps à corps, 1d8 +2), javeline (+3 distance, 1d6+2) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +1 ; For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5 (-1)*, Détection +7, Perception auditive +7, Escalade +7 (+1)*, Intimidation +4, Natation +3 (-7)* ; Vigilance.

*scores intégrant les pénalités d'armure

Description : Garud est assez atypique pour un membre de sa race, féru de sciences militaires, il a réussi à instaurer une certaine rigueur dans les tours gardes, toutefois ceci n'a changé en rien les habitudes déplorable des gobelins en matière d'ordre et d'hygiène. Les armes et armure du chef sont rutilantes, et l'importante pilosité de son faciès léonin est peignée avec soin.

Possessions : épée longue, clibanion, rondache de bois (les trois sont de qualité supérieure), la clé du coffre.

Tactiques : fervent croyant dans le principe de la délégation militaire, Garud n'interviendra pas dans les différentes rixes que ne manqueront pas de provoquer les aventuriers tout au long de leur progression dans les cavernes. En effet, il considère, que compte tenu de la formation qu'il a fournie à sa petite troupe, celle-ci est à même de gérer toute agression à son niveau. Si ce n'est pas le cas, elle ne mérite pas de vivre.

Par contre, s'il perçoit que les aventuriers sont arrivés jusqu'à son antre, Garud se positionnera près du râtelier de javelines (qui en contient 15), se mettra en « préparation d'action » : dès que le premier personnage à portée se profilera dans le couloir, il lui lancera une javeline. Ainsi, il fera pleuvoir sur eux une pluie de projectiles jusqu'à ce qu'ils rentrent au corps à corps.

Trésor : le coffre est fermé à clé (Crochetage DD 20), il contient 180 po, une perle de 50 po, une potion d'*Invisibilité* et un petit manuel d'art militaire nain (valeur 40 po), dans lequel il a griffonné ses projets d'attaques sur *La caverne de Beltar*.