

La première victime

Deux rivaux aux sombres pouvoirs, une reine sorcière et un nécromancien, combattent secrètement pour le même royaume et complotent les uns contre les autres. Les serviteurs de la reine sorcière ont convaincu Harlan, un villageois, de lui servir d'espion. Quand Ottvar, un serviteur du nécromancien, a découvert cela, il a décidé d'assassiner Harlan. Comme Harlan revenait de partager des secrets avec sa maîtresse, il a été tué par Ottvar et ses animaux de compagnie (des goules) et laissé sur place pour nourrir les chiens sauvages.

Accroche: en parcourant un sentier dangereux dans les bois, les Pjs découvrent le corps de Harlan en train de se faire dévorer par 6 chiens faméliques. Les Pjs reconnaissent probablement le corps comme celui d'un adolescent du village. S'ils tuent / effraient les chiens, ils découvrent des blessures manifestement infligées par une lame (la dague d'Ottvar). Un second sentier mène des bois vers un complexe de grottes.



Ottvar est un sorcier humain, serviteur du Nécromancien. Ottvar est un lâche mais il est intelligent et s'il est pris au piège lorsque les aventuriers atteignent la salle 9, il liera ses propres poignets et fera semblant d'être un prisonnier de la reine sorcière ("Severen") pour tromper les Pjs et les envoyer chasser l'ennemi de son maître.

Goules d'Ottvar: Morts-vivants humanoïdes; glabres avec des excroissances osseuses sur les bras et les jambes; fort, athlétique et sauvage. Ils se déplacent à quatre pattes. Traitez les comme des goules sauf qu'elles sont plus fortes et moins intelligentes. +1 en HAB par rapport à une goule classique.

Notes de grotte: Ce sont des grottes naturelles au sol inégal, les plafonds se trouvent à environ 3m et il n'y a aucune lumière naturelle.

1 - Entrée. Des broussailles, arbres et gros rochers cachent (mais ne bloquent pas) l'entrée.

2 - Ruisseau. Un ruisseau large de 2m et profond de 30cm coule vers le sud-est. Il y a beaucoup de petites flaques d'eau sur le sol, causées par la condensation.

3 - Embranchement. Le chemin se sépare. Les flaques d'eau se poursuivent vers la droite puis finissent par disparaître 3m plus loin.

4 - Bassin. Le ruisseau se termine ici dans un bassin d'une profondeur d'environ 1,5m qui abrite 3 crabes géants. Ils attaquent toute personne qui entre dans le bassin mais ne s'aventureront pas hors de l'eau. Sous l'eau, un squelettique tient encore en main une épée longue magique. Cette épée longue +1 aux dégâts peut être utilisée par n'importe qui comme s'il était compétent au maniement de l'épée et projette une lumière d'un bleu blanc glacé.

5 - Grottes inférieures. 4 terribles rats se recroquevillent ici après que les goules aient dévoré la majeure partie de leur meute.

6 - Toiles. Le chemin est obstrué par une toile dense qui sert de maison à 5 araignées géantes. Si la toile est dérangée, 2 araignées ramperont le long du plafond et tomberont derrière les Pjs tandis que les autres attaquent de front.

7 - Nid. Pendant la journée, 6 chauve-souris se blottissent endormi près du plafond. La nuit, elles chassent dans les bois. Elles sont réveillées par les bruits forts comme un combat par exemple. Elles ne sont pas dangereuses mais peuvent constituer une gêne lors d'un combat.

8 - Fosse. Le passage est obstrué par un trou de 6m de profondeur. Une corniche étroite (30 cm de large) longe le côté nord. Les côtés de la fosse sont raides mais offrent de nombreuses prises. Au fond de la fosse se trouve un passage de 2m de haut qui ne peut pas être vu que si quelqu'un descend dans le trou.

9 - Antre des goules. 2 Goules vivent ici et grignotent joyeusement des os à moins que les Pjs aient fait du bruit dans la fosse et attiré leur attention. Des os jonchent le sol, une bourse contient 44 pièces d'argent.

10 - La dernière grotte Ottvar réside ici et y étudie, mange ou dort. La chambre contient une lanterne allumée, un hamac, des provisions, un grimoire et un sac appartenant à Ottvar (35 P.Or, 3 gemmes d'onyx noir (25 P.Or chacune)) et une carte de la région montrant l'emplacement de deux autres complexes de grottes.

