

Rédaction :



## CREDITS

Baron.Zéro

### Background :

Un groupe hétéroclite de monstres s'est regroupé et organise des raids dans les environs depuis des mois. Les pillards sont un mélange de gobelins, d'orques et d'ogres dirigés par un affreux sorcier ogre nommé Otorobu. Il dirige les pillards d'une poigne de fer. La désobéissance est puni de mort. Le but des pillards est de causer le plus de chaos possible pendant qu'ils pillent, violent et tuent. Tous les pillards se sont engagés à être loyaux envers Otorobu et sa bannière ancestrale sacrée de la lune de sang.

### Accroches :

- 1) Les marchands locaux embauchent les aventuriers pour traquer et éliminer les pillards.
- 2) Il y a une prime sur la tête des pillards que les Pjs souhaitent gagner.
- 3) Ils tombent sur les vestiges d'un raid récent et trouvent un vieil homme mourant qui leur indique la direction de leur fuite.
- 4) Un noble paie les Pjs pour sauver sa fille des pillards.
- 5) Les pillards ont attaqué quelqu'un que les Pjs connaissent personnellement et ils ont décidé de se venger.

### 1. Piège à fosse:

Le sol cache un piège profond. Tout poids supérieur à 15 kg provoquera l'effondrement du plancher et fait chuter le malheureux dans une fosse de 9m de profondeur pleine de pics métalliques rouillés. Le sol au fond de la fosse est humide. Il y a plusieurs pouces d'eau au fond qui s'écoulent par de petites fissures dans les murs. L'humidité a provoqué la formation de diverses moisissures sur la pierre environnante. Notez que toute plaie ouverte risque de s'infecter. Si le piège est déclenché, la trappe se replace d'elle-même en position au bout de 12 heures.

### 2. ancienne bibliothèque:

Les deux portes de cette chambre sont verrouillées. Leurs cadenas ont été fondus et, de ce fait, il n'y a pas de trou pour une clé. S'ils forcent les portes d'une façon ou d'une autre les personnages trouveront une ancienne bibliothèque recouverte de plusieurs couches de poussière. Il y a beaucoup d'étagères en bois contenant des milliers de parchemins et vieux tomes poussiéreux. Il y a 2 chances sur 6 de trouver 1d3 manuscrits ou livres magiques dans cette bibliothèque.

### 3. La chambre des étoiles

Le passage menant à cette chambre est en forte pente. Le sol est en marbre noir poli. La combinaison de la pente et le sol glissant en marbre donne une chance de perdre pied et de tomber. Les murs sont décorés de pierres sombres. Partout sur les murs et au plafond, des étoiles sculptées et peintes d'une couleur fluorescente les fait briller dans le noir. Caché dans l'une de ces étoiles près de l'entrée se trouve un bouton qui ouvre une dalle du côté gauche du sol. Un trésor se trouve sous cette dalle. Le centre de la chambre étoilée est illuminé d'une lueur en forme d'étoile. Cette lumière soigne entièrement la première personne qui entre dans la pièce.

### 4- poste de garde

Un grand gong en métal bosselé est suspendu à un cadre en bois dans le coin sud-est. Quatre **orques** sont postés dans cette salle. Au premier signe d'intrus, trois des orques les engagent tandis que le dernier frappera le gong pour alerter les gobelins de la chambre suivante.

Au centre de cette salle se trouvent trois foyers, d'épaisses tranches de viande rôtissent sur les feux. À côté des foyers se trouvent de grosses souches de bois utilisées comme planches à découper de fortune. Huit **gobelins** se traînent ici pour préparer les repas pour les ogres et le mage ogre. Le mur nord est tapissé de morceaux de viande de différentes tailles (des restes de prisonniers). Si l'alarme est déclenchée, deux gobelins courront alerter ceux de la Grande Salle tandis que les autres iront aider les orques.

### 6-grande salle

Un grand foyer brûle au centre de la salle. Sur le mur est une grande chaise en bois est posée sur un court dais en pierre. Derrière, haut sur le mur, se trouve la bannière de la lune de sang (tribu personnelle d'Otorobu). Dans chaque coin se trouvent quatre piliers élégamment sculptés. Les piliers représentent une armée d'hommes combattant de nombreuses bêtes étranges. Un **ours** est attaché au pilier sud-est par une laisse de chaîne. Il y a en tout temps 16 gobelins dans cette salle. Il y a 1 chance sur 4 qu'Otorobu soit assis sur son trône mais invisible (c'est sa méthode préférée pour garder un œil sur ses disciples).

### 7-Caserne des orques

Huit orques de la tribu des os brisés se partagent cette salle. Une odeur nauséabonde et musquée envahit la pièce et tout ce qu'elle contient.

### 8-la chambre hurlante

Cette chambre circulaire semble avoir été sculptée directement dans la roche environnante. Les murs se cambrent vers le haut jusqu'à son apex à 9m. 3 mètres au-dessous de l'apex se trouve une série de barres métalliques orientées ouest-est qui bloquent l'accès au plafond. Il y a de nombreux trous creusés dans la roche environnante. Ces minuscules trous agissent comme des tunnels qui acheminent de l'air depuis l'extérieur, produisant une large gamme de sons sifflants et hurlants.

### 9-Sanctuaire souillé

Cette chambre était autrefois un sanctuaire pour un dieu maintenant oublié. Une statue autrefois fière désormais dégradée et sans visage repose contre le mur sud. L'autel est recouvert de sang séché. Dans le coin sud-est, il y a un petit tas de crânes, chacun avec trou dans le front. Les sacrifices sont maintenant effectués au nom du démon vénéré par les pillards..

### 10-Quartiers des frères Clochefer

Cette chambre appartient aux frères Clochefer: Urch, Nurk et Kunch. Ces **ogres** sont particulièrement sadiques et aiment torturer plus faibles qu'eux, en particulier les humanoïdes.



### 11-Quartiers d'Otorobu

Le chef de la bande, un ogre doué en magie utilise cette chambre comme quartiers personnels. Otorobu est un grand ogre à la peau pale et aux longs cheveux vert foncés.

## 12-Trésor

Si les deux portes secrètes sont détectées, elles révéleront une ancienne chambre forte contenant un trésor. Un chevalier décédé est affalé contre le mur est. Ses mains squelettiques reposent toujours sur la garde de son épée, comme s'il était prêt à protéger le trésor qui l'entoure.

## 13-Esclaves

Tous les captifs humains et demi-humains sont enfermés dans cette chambre. Les humains sont généralement utilisés comme esclaves, tandis que les demi-humains atterissent souvent dans la marmite voir comme sacrifices. Il y a actuellement 16 humains, 12 elfes et 3 nains enfermés ici.

## 14- tanière de l'homme rhino

Otoboru garde un homme rhino particulièrement stupide dans cette pièce. De la paille, des os mâchés et des excréments jonchent le sol. Cachées dans la paille se trouvent trois gemmes.

