

Les Escarpements d'Ur-Menig

Un site d'aventure par Michael Prescott
Traduction par Joël-Olivier Vidal

Dans les Escarpements

La rumeur veut que le sorcier Bethelan tira son pouvoir depuis les profondeurs de la terre et que le lieu qu'il a choisi pour ses méditations contient un grand nombre de ses trésors.

Les Escarpements

Ces escarpements sont un système de cavernes brutes, instables et humides. Les pentes irrégulières nécessiteront beaucoup d'escalade. Chaque ligne d'élévation indique une différence de dix pieds de hauteur.

De Temps en Temps (Tirez 1d6 deux fois)

d6 #1: 1-2: rencontre; 3-6: son, pressentiment ou vestiges distant(s).

d6 #2: 1: 2d6 isopodes affamés; 2: nuage de phalènes; 3: du sable humide et abrasif se trouve partout; 4: affaissement soudain sur 10'; 5: mille-pattes géant; 6: le dragon de la caverne.

1. Galerie d'Entrée

Cette caverne au haut plafond descend graduellement vers le nord. Une trace d'usure marque le plancher, bifurquant en direction de l'est vers la localisation 4. L'extrémité nord est divisée par une rangée de piquets de fer rouillés, chacun faisant un pied de longueur, plantés dans le sol.

2. Profondeurs Résonantes

L'écho remarquable de ce lieu commencera rapidement à arriver légèrement avant les sons d'origine.

3. Phalènes

Un grand nombre de gros phalènes gris vivent ici. Leurs prédateurs sont les araignées et les uropygi (scorpions).

4. Chambre de Méditation

Le chemin depuis l'ouest abouti sur un plateau de 30' de hauteur. Au sommet se trouve un petit tabouret et un solide étui de cuir contenant un ensemble de diapasons d'argent.

5. Caverne basse

Le plafond oppresse de façon claustrophobique, descendant jusqu'à 3' en son centre.

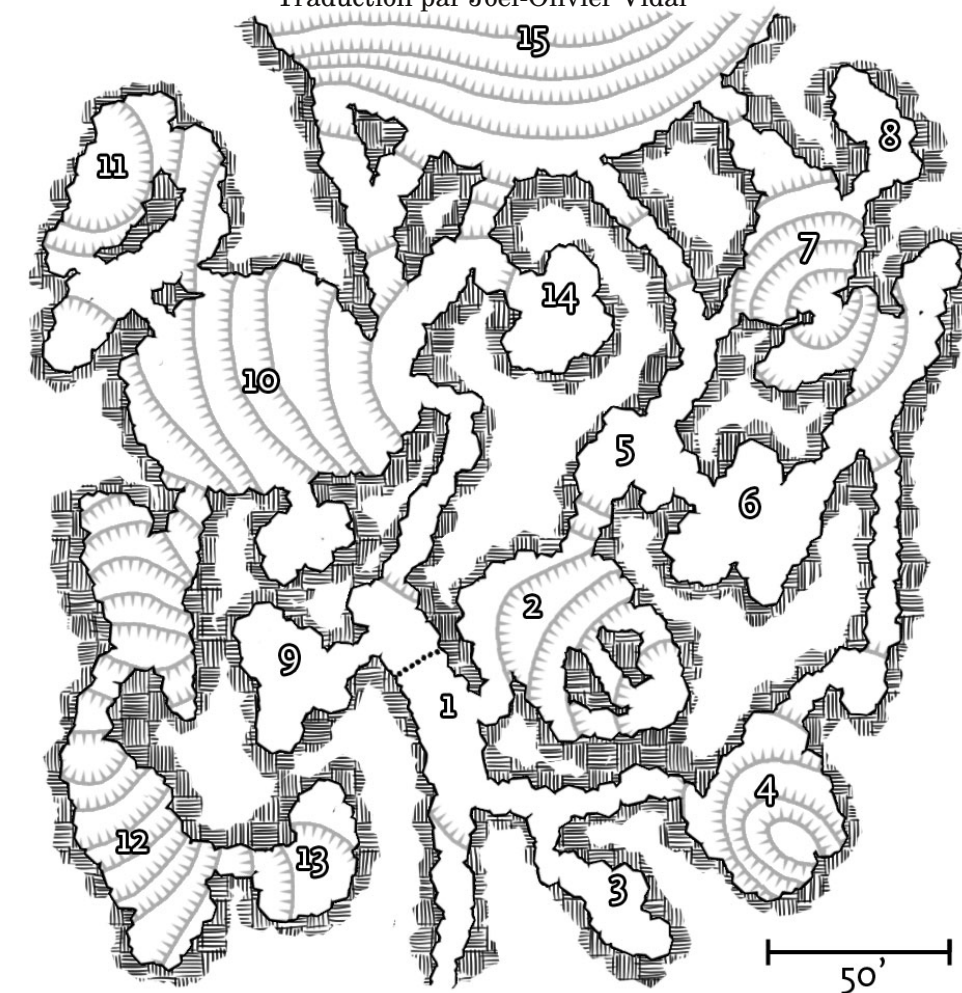
6. Chambre Plate

Caché par des débris autour d'un espace plat et ouvert se trouvent les vestiges de chandeliers et d'un couteau cérémoniel au manche d'or.

7. Géodes Musicales de Bethelan

De gigantesques cristaux, deux fois la taille d'un homme, s'enlèvent dans cette large chambre en forme de bol.

S'ils sont frappés, ces cristaux retentissent avec un



ton clair d'une beauté effarante. Après un certain temps passé à apprendre la disposition des géodes il est possible d'apprendre à jouer de la musique ici, peut-être en lançant des pièces de monnaie.

Toute personne entendant cette musique gagne une télépathie locale avec ceux qui l'ont aussi entendu.

8. Ermite

Un homme crasseux et à l'odeur aigre se trouve ici en haillons. C'est un démon, amené ici par Bethelan et emprisonné par le pouvoir des cristaux. Il implora le groupe de lui porter assistance afin de traverser les géodes. S'il est aidé à traverser, il pourrait prendre sa forme naturelle. Il est patient, menteur, et utilisera sa liberté avec une malice

alarmante.

9. Grotte Humide

Des gravures brutes semblent dépeindre des individus asexués gambadant à travers des stalagmites, des bassins et d'étranges cathédrales.

10. Isopodes Dormants

Enterrés dans les pentes escarpées se trouvent 13 isopodes des cavernes géants. Ils sont adultes et mûres et ressemblent à des perce-oreilles de 4 pieds de hauteur à l'exception de leur nombreuses jambes. Ils sont restés dormant pendant des années mais les bruits et l'escalade insouciantes les réveillera : ils sont affamés.

11. Bassin Rempli Abondamment

Ici un bassin frétille d'isopodes immatures. La chambre entière est en fait contaminée avec des œufs d'isopodes, à peine distinguables du sable. Si un quelconque œuf devait trouver son chemin vers de l'eau fraîche il l'infestera.

12. Repaire du Dragon de la Caverne

La partie inférieure de la cave est jonchée d'isopodes brisés en fragments.

Au sommet de la caverne attend le dragon. Aptère, sans yeux et sans pattes avant, il a fait de cette caverne un refuge contre la honte de ses malformations. Quoi qu'il en soit, son instinct d'amassage de trésors est fort, et il poursuivra qui que ce soit qu'il suspecte d'être capable de contribuer à sa richesse.

13. Le Trésor du Dragon

Entassé dans le sable, dans la partie supérieure de cette chambre, se trouvent trois œufs de dragon et une masse en argent mâchée convenant de toute évidence aux selles princières. Les œufs traités avec soin éclorement en tant qu'hybrides semi-dragons semi-isopodes.

14. Avant-Poste Carreg

Cinq êtres asexués avec une peau d'argile souple se reposent ici en mangeant des isopodes. Il s'agit d'un groupe d'éclaireurs carreg, attendant Bethelan dans l'espoir de bénéficier de son expertise guerrière ou de sa magie pour aider leur patrie en guerre. Ils attendent d'être relevés dans trois jours.

Les carreg ont peur du fer mais combattront avec des javelins en os s'ils y sont forcés. On peut trouver ici : un tapis de fungus, des dés en quartz, d6 gemmes.

15. Gouffre d'Ur-Menig

Cette chambre est vaste au-delà de toute estimation. Le plafond monte rapidement hors du champ de vision et le sol fait de succession de pentes ondulées se précipite vers le bas. Autrefois ce lieu était un lac d'une taille considérable mais maintenant il ne s'agit plus que d'un vide obscur rempli de courants d'air galciaux.

À 20' sous le niveau des corridors se trouve une chaloupe retournée et à moitié enterrée. En dessous de celle-ci se trouve un sac contenant des grenats, des émeraudes et une carte montrant le chemin vers la patrie des carreg.

Au-delà du bateau l'air est irrespirable. Quiconque ignore la sensation d'étourdissement se verra bientôt plongé dans un sommeil éternel, au repos jusqu'à ce qu'il soit ramené plus haut.

Si les carreg sont en bon termes avec les PJ et que des échanges semblent possibles, ils leur offriront de les transporter, inconscients, par delà le gouffre vers leur patrie, un service qu'ils déclarent avoir rendu à Bethelan de nombreuses fois.

Copyright © 2014 Michael Prescott

Si vous aimez cette aventure trouvez-en plus sur <http://patreon.com/adventures>