

[0]

Début. La porte au sud ne s'ouvre que de l'extérieur. La porte du sud est renforcée et récente.

[1]

Les aventuriers peuvent voir l'autre côté des rochers grâce à une fissure. (cela permet de voir le rocher au sud et donc de déduire que l'accès vient de l'ouest.

Les murs ont des gravures à motifs floral.

[2]

Piège mineur (9 dégâts), placé par Draden, "piège modeste".

C'est une dalle creuse qui se brise si on marche dessus avec un pieu juste en dessous.

[3]

Salle contenant plein de vases rangés sur des étagères ornées.

Les vases sont fermés et contiennent beaucoup de poussière.

Ces vases sont en réalité des urnes funéraires et contiennent des cendres (mais de quoi?)

[4]

Humain en habits d'aventurier mais pas visiblement armé.

A engagé les goblins et l'orc pour piller les tombes.

Lors de la rencontre avec l'équipe il prend un ton familier et prétend être un archéologue (cependant il a une pioche mais pas de brosse).

Il indiquera qu'un trésor se trouve dans la région nord-est de ces ruines pour vous leurrer dans un piège. Si questionné sur les pots, il essaiera de les faire passer pour des anciens pots de fleurs et la cendre pour de la décomposition de plantes.

[Draden]

Plus aventurier que mercenaire, il offre ses services de chef d'expédition au plus offrant, ce qui l'amène à travailler dans l'illégalité pour la plupart voir parfois forces du mal.

[5]

Léger courant d'air dans le couloir (du à la salle secrète qui contient une sortie).

[6]

Bureau dans cette pièce.

Porte invisible, sortie vers le reste de la citadelle que Draden connaît et peut utiliser pour s'enfuir, même après que Draden passe par la porte elle reste invisible. Meubles dans cette salle.

Le trésor est caché sous la dalle.

[7]

Pièges sérieux (19 dégâts), posés par Draden en anticipation de visite non désirée.

Ce sont des pièges à loups très fins.

[8]

Salle contenant des grands trous rectangulaires à espaces réguliers.

Ce sont des tombes qui ont été pillées.

[9]

Le couloir est faiblement éclairé (rien de spécial).

[10]

Les aventuriers entendent des voix (si il y a deux orcs) et provenance de derrière la porte.

[11]

Chaise et table dans la piece. nb orc = nb joueurs -1. Les deux orc se la coulent douce. Ils mettent immédiatement sur la défensive une fois les joueurs présents et disent qu'ils étaient sur le point de continuer leur travail. (ils pensent que les joueurs travaillent pour Draden et qu'ils vont avoir des problèmes). Les orcs ont pour travail de sortir les coprs des tombes creusées par les goblins puis d'ouvrir l'accès au mosolé de la salle d'à coté. En cas de conflit ils proposeront de vous laisser passer si vous dite à Draden que vous ne les avez pas vu. Ils connaissent la position du trésor car ils y ont amené ce qu'ils ont pillés. Ils ont remarqués que beaucoup de corps étaient manquant alors le les bijoux funéraires étaient toujours présents.

[Mercenaire expérimenté]

Evitera les combats si possible, mais un fois dans un combat il se battra jusqu'à la mort par fierté.

[12]

Plusieurs tas d'ossements jonchent le sol de la piece. Ces ossements sont humanoïdes mais plus imposant que des os humains, aucuns crane c'est présent. Ce sont des corps déterrés par les orcs dans, les ossements viennent de plusieurs endroits du souterrain. Les cranes étaient déjà absent avant qu'ils soient déterrés. Le trésor est caché sous la dalle, 12 argents.

[13]

Une statue se trouve devant la porte (ne pas placer la porte). C'est une state d'ange avec une coupelle entre ces ses mains. Une inscription se trouve sur la statue "pour passer donnez une preuve qu'il vous étaient cher". La statue s'ouvre pour révéler une porte si une larme est versée dans la coupelle.

[14]

Tombes dans la piece (placer le meuble). Les tombes sont ouvertes et ne contiennent pas de corps, mais ilm reste cependant des masques funéraires qui valident l'objectif d'information.

[15]

Ce couloir possède aussi des gravures florales sur les mur mais en plus grand grand nombre et plus détaillées que dans les autres couloirs.

[16]

Cette salle contient des grands trou retangulaires à espaces réguliers. Dont un à moitié finit en train d'etre creusé par un goblin (ils sont chargé de creuser et piller). (si les aventurier creusent plus ils trouveront un skelette sans crane et des bijoux funéraires (qui ne rapportent rien car trop peux)) nb goblins = nb players. Les goblins seront agressifs directement mais le une fois qu'un seul reste il propose de le laisser partir en échange d'informations. (ils savent où est caché le trésor au sud ouest mais n'indiqueront pas qu'il faut révéler une porte invisible.)

[17]

La salle est vide à l'execption d'un pot de chambre (fermé). Il contient de la merde de goblin.

[18]

La porte sud est invisible, contient une table. La salle a suspiciesement peu de poussière.

[19]

Coffre en vue, contient les bijoux funéraires qui valident l'objectif d'exploration.

[20]

La porte peut s'ouvrir depuis ce coté.

[21]

Il y a une mauvaise odeur dans ce couloir. Elle vient des réanimés de la pièce cachée.

[22]

Porte inisble, corps des défunts réanimés parun nécromancien mais laissé dans cette salle à cause de sa nature secrette. Les corps sont donc restés réanimés dans cette piece longtemps.