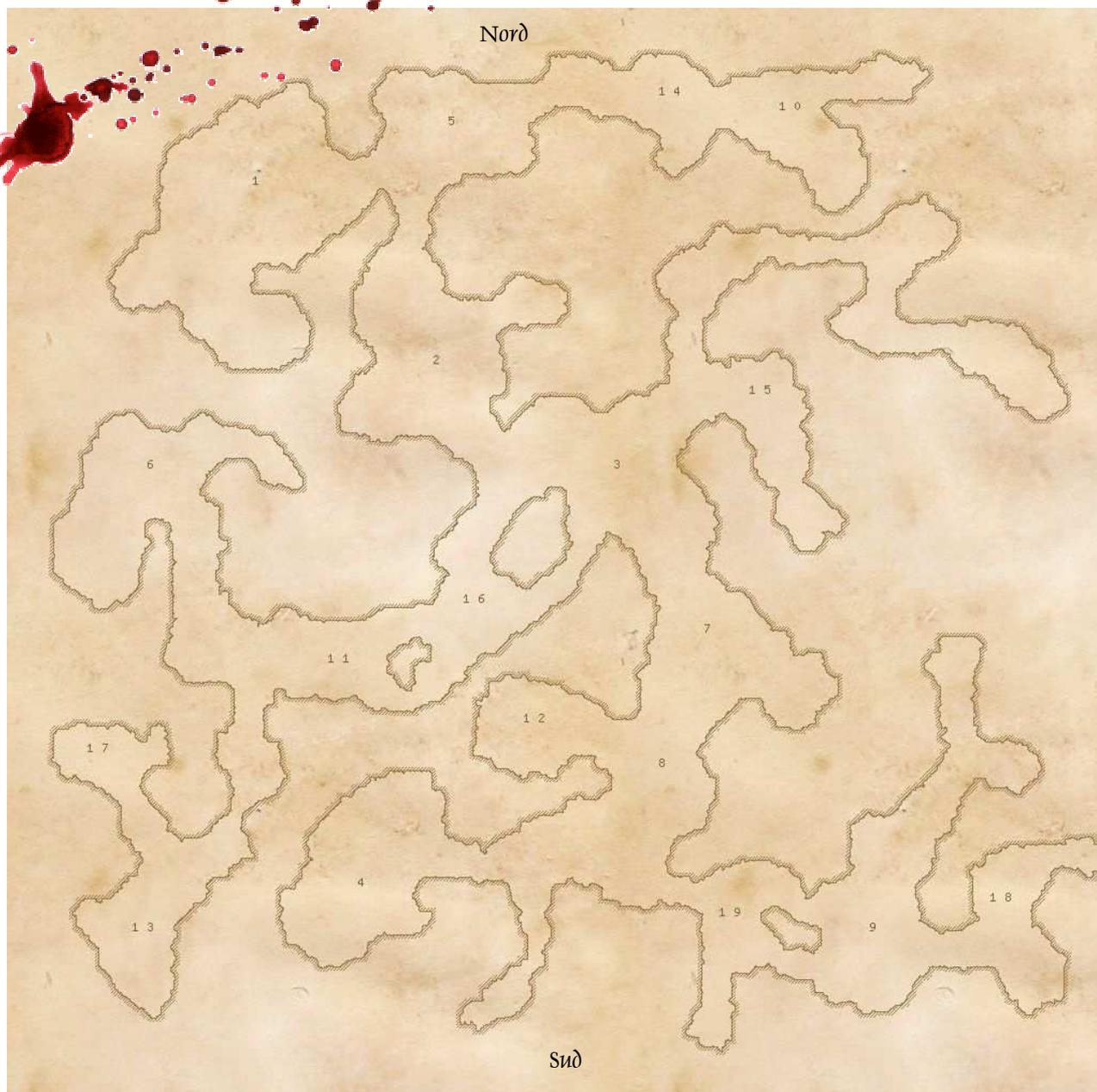


Carte de la partie Est de la Grande Forêt du Sud - Le chant des arbres



Répartition des zones

1: *Chambre et antichambre des druides. L'antichambre est une vaste clairière occupée par deux golems des bois. La chambre ressemble à une salle du trône, composée de 7 sièges pour les druides (voir tableau des druides). Coffre 7. Enigme 2 après un combat contre les golems, pour entrer dans la chambre.*

2: *Clairière piégée des Gobelins. Zone remplie de pièges à loups (1d6+2), épreuve de détection des pièges (zone silencieuse, donc suspecte). Gobelins chasseurs dans une grotte accolée.*

3: Zone centrale. Arbre immense et clair (référence à Yggdrasil, l'arbre monde) à neuf branches principales et grature de serpent autour du tronc, un serpent constricteur se cache sous le tronc, protégeant une Baguette de Cône de Glace.

4: Arbre à Corbeau. Corbeaux perchés, prêt à l'attaque. Entrée protégée par des ronces. Quelques buissons de baies comestibles.

5: Cercle de champignons blancs (Cercle des sorcières, idem zone 18) pour mettre les aventuriers sur une fausse piste.

6: Etang d'eau potable. Coffre 6 (butin de voleurs) caché parmi les pierres aux alentours de l'eau. Tanière de sangliers noirs à l'est de la zone. zone d'herbe Allanguira au Sud-Ouest.

7: Grotte des Gobelins chasseurs au Sud-Est, Coffre 4.

8: Mégalithes éparpillés, sur jet Int découverte du coffre 2. Arrivée du Golem de la zone 12. Fosse piégée dissimulée sous feuilles mortes sur le passage à la zone 7. Buisson de baie Brasix dans le sentier au sud.

9: Clairière dégagée recouverte de cercle de champignons blancs. Tanière de loups au Nord et Coffre 1

10: Podium de bois, qui a dû servir à décapiter des humains. Coffre 8 dans une réserve ouverte (tente) au fond.

11: Pollen Kirmu volant dans le large sentier.

12: Clairière d'un golem des bois attaquant la zone 8. Coffre 3. Le golem s'est déraciné du sol créant un écart dans le sol.

13: Troupeau de Chapons fanghiens (difficilement domptables et impossible de décoller car canopée fermée)

14: Crânes et os éparpillés

15: Grotte de Gobelins chasseurs (renforts zone 7 si bruits: coups de feu,...)

16: Sentier ordinaire

17: Cabane de l'ermite. Maison d'un ermite décédé (squelette encore présent). Potager à salades envahis par les mauvaises herbes (salades comestibles). Terrier de lapins.

18: Entrée de la forêt. Squelette couché. Enigme 1 pour y accéder

19: Herbe Allanguira sur la zone et tanière d'araignées tranchantes au sud, attaque rapide.

Le nombre d'ennemis n'est pas indiqué, à vous de l'ajuster en fonction du nombre d'aventuriers.

