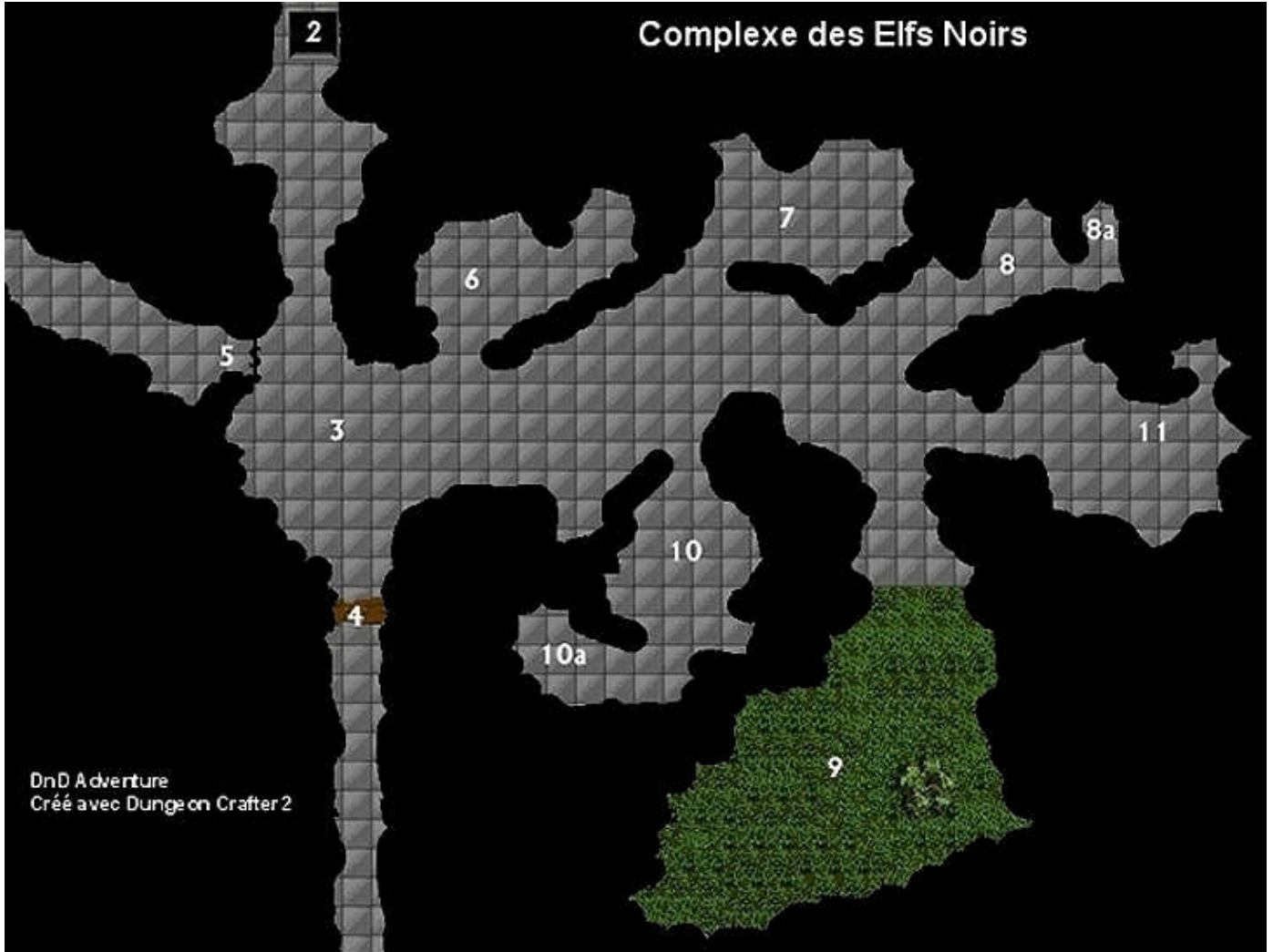




Le Complexe des Elfes Noirs

Cet endroit fait partie de la Campagne des Masques, mais peut être modifié et utilisée pour d'autres aventures.



1. Porte principale : C'est la première barricade sur laquelle des étrangers de la surface butteront. Elle se situe à 70 mètres de l'entrée extérieure. Dans le couloir un mur de bois épais bloque entièrement le tunnel. Une porte a été construite dans le mur par commodité mais est inaccessible de l'extérieur. Il est habituellement manipulé par les 2 gardes les plus inexpérimentés.

Note : Le mur est fait d'un bois dur et renforcé de plaques de métal. Il fait 30 cm d'épaisseur avec des pieds de soutien qui sont enfoncés dans le sol. Il peut être brûlé mais ce serait un processus très lent et les défenseurs pourraient éteindre plusieurs petits feux. Le mur s'arrête avant d'atteindre le plafond, cependant, bien qu'il ne fasse que 4 mètres de hauts (le tunnel fait 4,5 mètres à cet endroit), les défenseurs sont tranquille (ils attendent sur une passerelle à 2,4 mètre de haut) et peuvent laisser tomber de l'huile ou du feu sur les assaillants près du mur. Il y a 2 fentes, pour les flèches, construites dans le mur à 1,2 mètre de hauteur. Elles sont (couverture de 90%) extrêmement étroites permettant de tirer sur des cibles plus loin vers le haut le tunnel. Détruire le mur sera plus difficile. Il devra probablement être détruit à la main (dureté 7, PdV : 150)





ou employer la magie pour y réussir. Une autre possibilité serait de forcer les défenseurs à s'écartier loin du mur en jetant le feu par dessus ou en employant un sort comme « nuage puant » pour les forcer à s'éloigner tandis que le groupe le passe. Rappelez-vous que les Drows considèrent le mur comme étant extrêmement important pour la défense et ne se rendront pas facilement. Un ennemi qui a passé le mur abat leur seule ligne de défense et aucune autre défense n'existe vraiment.

2. Fosse piégée : Ce puits déguisé, caché par de la mousse couvrant le piège, est conçu pour ralentir n'importe quelles troupes d'invasion qui souhaite passer le mur. Les couloirs ici rétrécissent sur 3 mètres de large et le puits fait 2 mètres de large et 3,5 mètres de long. Il s'ouvre 6 mètres de fond, pas assez pour énormément de dégâts mais assez pour ralentir tout envahisseur qui aurait besoin d'aide pour sortir du puits.

3. Zone principale : Cette zone sert aux elfes noirs pour se reformer après une attaque ou à se regrouper après une déroute au mur. C'est seulement un terrain découvert avec des tunnels menant au sud vers la zone 4 ou vers les baraquements. Le passage secret dans le mur ouest mène à la zone 5. C'est une mince feuille de roche qui dissimule l'entrée par l'utilisation du sort « Façonnage de la pierre » du « capitaine Sheltan's ».

4. Barricade : Elles sont les défenses contre les incursions des habitants d'en dessous. Ce secteur n'est pas aussi bien défendu mais inquiétez-vous toujours est pris en cas d'attaque réelle. Il n'y a pas de mure à cet endroit mais une barricade haute de 1,2 mètre qui traverse le couloir. La barricade peut être déplacée (une force de 25 suffit) elle est faite de bois et possède des piques tournés vers l'extérieur.

Habituellement 2 gardes de bas niveau sont placés derrière elle. Si attaquée, la barricade prévient toutes attaques pour les gardes de 50% (en mêlée) jusqu'à une couverture de 90% (attaque à distance). Celui ou ceux qui montent par dessus la barricade doivent faire un jet de dextérité (DD 15) pour éviter les piques. S'il échoue il reçoit 1d6 de dégâts et doit faire un deuxième jet de Dex ou se retrouver planté sur les piques. Celui à qui cela arriverait doit utiliser 1 round complet pour se libérer.

5. Tunnel secret : Ce tunnel est utilisé pour faire des sorties ou des missions de surveillance contre des attaquants du monde extérieur. Il est localisé à 150 mètres à l'ouest de l'entrée actuelle du tunnel et environ 25 mètres plus haut. L'entrée ne peut pas être trouvée de l'extérieur car le mur est recouvert de pierre, de sorte que les éclaireurs doivent réellement le casser pour le traverser. Les elfes noirs ne feront pas de retraite par ce chemin mais l'emploieront malgré tout si la diplomatie échoue.

6. Baraquement : Il y a 12 lits de camp dans cette chambre qui sont placés contre les murs ouest et est partant mur nord. Les lits de camp sont faits de bois et les effets personnels de chaque soldat sont placés sous au pied de la paille. Le long du mur nord quelques cibles simples ont été placées pour la pratique du poignard ou de l'arbalète.

C'est le lieu pour dormir pour les gardes de bas niveau. Il y a un total des 12 guerriers de 2emes niveau qui vivent dans ce quartier. 4 sont habituellement tour de garde et 2 autres auront d'autres fonctions telles que le jardinage, la cuisine, ou l'entretien des armes. Trésor : pour chaque soldat, leur richesse se trouve parmi leurs effets personnels. Puisqu'ils tendent à jouer pour passer le temps. La valeur est différente pour chacun. Chaque soldat possède de 10 à 100 PO et 0-3 gemmes d'une valeur de 10 à 40 PO. (tirez au hasard ou faites directement un choix).

7. Baraquement des officiers : 3 lits de camp en bois sont placés dans cette chambre. Il y a beaucoup plus d'espace ici que nécessaire. Chaque effet personnel des officiers est placé sous son lit de camp.

Ce sont les quartiers pour les guerriers de 3 à 4èmes niveau qui servent comme officiers pour les gardes de basse extraction. 1 de ces officier est toujours en service dirigeant les gardes en service et





supervise les tâches manuelles. Les 2 autres dirigeants seront ici ou être allé discuter ou jouer avec les troupes dans le secteur 6. Trésor : Parmi les effets personnels de chaque officier, on peut trouver de 10 à 100 PO, de 5 à 20 PP, et 0 à 3 gemmes d'une valeur de 10 à 60 PO.

8. Cuisine : Ce lieu est employé pour la préparation de la nourriture. Un four en pierre a été construit ici et la fumée est éjectée vers l'extérieur à travers une évacuation naturelle dans le plafond. Ce trou est peu susceptible d'aider les joueurs puisque qu'elle fait seulement quelques centimètres de large. La nourriture qui est préparée ici est la plupart du temps faite de champignons qui sont développées dans le jardin et de quelques animaux (généralement des rats ou de grands insectes) ou des lézards qui peuvent être chassés.

8a : C'est une caverne utilisée pour dessécher les champignons ou entreposer divers produits alimentaires.

9. Jardin et latrine : Cette grande chambre contient 9 rangées de plantes dans ce qui est évidemment un jardin cultivé. Vous notez également l'« arôme » intense qui se dissipe ici et apercevez plusieurs seaux qui semblent avoir une double utilisation, soit comme pots de chambre soit comme seaux à fertiliser (engrais). En fait, plusieurs des plantes ici semblent être tout à fait bien fertilisées. Beaucoup de grands insectes rampent parmi la végétation et les ordures.

Cette zone remplit plusieurs fonctions. D'abord elle est un jardin où divers produits alimentaires poussent, elle sert également à faire pousser les mycètes (champignon) qui sont cultivés ici et utilisés pour créer un poison soporifique. Troisièmement, elle sert de latrine, fournissant un engrais naturel pour les diverses variétés de champignons, ainsi qu'une cour de jeu pour les araignées qui sont les animaux de compagnie de Sheltan. Ces créatures maintiennent le jardin exempt de toutes vermines qui pourraient nuire aux plantes. Un druide pourra discerner les utilisations de la plupart des plantes présente ici.

3 araignées monstrueuses moyennes MM p 000 ont leur tanière ici et attaqueront les personnages s'ils s'attardent plus longtemps qu'une minute. Ces créatures sont élevées pour n'obéir qu'aux ordres de Sheltan.

10. Quartier du magicien et laboratoire d'alchimie : Cette pièce est un désordre. Les plats de nourriture se trouvent au petit bonheur autour de la salle. Ici il y a un vrai lit, mais il semble non fait et diverses tâches marquent les couvertures. Quelques griffonnages marquent les murs qui semblent avoir été inscrits pour expliquer une part du passé (Il y a 2 ans, 4 mois, et 6 jours pour être précis). Il y a divers papiers qui traînent dans la salle qui (si lus) semblent être des sorts ou des notes de potions magiques non finis et froissés. Aucun trésor réel ne se trouve dans cette chambre. Un rideau éclaboussé de tâches semble mener plus loin.

Ce sont les quartiers du magicien « Durgaan » ; Durgaan ne se mélange pas aux soldats et ne se plaint pas constamment du destin qui l'a amené ici. Il est le responsable pour la création et la préservation du poison des Drow. Il également fait plusieurs tentatives pour brasser divers breuvages magiques mais il est limité car il lui manque l'approvisionnement nécessaire dont il a besoin pour ses créations.

Note : À moins qu'une alerte soit déclarée, Durgaan est ici ou dans le jardin aux champignons.

10a. Laboratoire d'alchimie : Dans la partie au delà du rideau ce trouve le laboratoire d'alchimie de Durgaan. Il est assez pauvre et naturellement en désordre. Tout magicien un peu expérimenté pourra dire que le laboratoire est mal équipé pour fabriquer pas mal de produit. Les seules matières facilement disponibles sont les champignons secs employés pour fabriquer le poison soporifique des Drow.

Autres éléments : Sous la grande table du laboratoire se trouve un coffre. Il est ouvert et ne possède aucun piège, il contient le Livre de sort de Durgaans, et quelques notes lisibles pour créer le poison soporifique des Drow. S'y trouve également sa richesse personnelle (300 PO, 3100 PA et un anneau





avec une gemme d'une valeur de 50 PO.) et plusieurs pages de mauvaise poésie Elfe noir que Durgaan a essayé d'écrire. Durgaan a également plusieurs cartes des tunnels environnants. Ceux-ci sont tous dans sa langue maternelle avec certains symboles personnels utilisés pour certaines « choses ».

11. Quartier des capitaines : Ces quartiers se trouvent à part. Il y a ici un vrai lit, avec des draps de soie usée. Une grande tapisserie orne 1 mur montrant l'histoire d'une famille noble elfe noire. Il y a également un petit tombeau consacré à un dieu Drow. Ce tombeau est décoré de symboles d'araignées et de plusieurs crânes, tous ont de petits trous forés sur le dessus. Il y a également un mannequin avec une armure qui a plusieurs poignards plantés dans son visage.

Ce sont les quartiers personnels du capitaine Sheltan L'entrée est gardée par un glyphe de garde (dégâts de froid au niveau approprié) Sheltan se tiendra ici avec son araignée de compagnie à moins qu'elle ne soit requise ailleurs. Elle prend plaisir à imaginer et penser aux vengeance qu'elle prendra sur ceux qui l'ont condamnée ici à cette obligation minable.

Le dernier objet d'intérêt est une grand armoire qui contient un grand choix de vêtements, qui, bien que luxueux et élégants semblent avoir été peu utilisés. Caché dans le fond du l'armoire se trouve la richesse personnelle du capitaine Sheltan : une petite boîte contenant 500 PO, 100 PP, une amulette : un collier d'or avec une araignée argentée possédant des yeux de rubis (600 PO). Il y a également un parchemin de mage avec les sorts suivants : Téléportation, globe mineur d'Invulnérabilité, renvoi et animation des Morts (Sheltan garde ce dernier pour Durgaan et elle le lui donnera si la situation semble le justifier.)

Sheltan elle-même sera ici, à moins qu'une alerte soit lancée, avec son animal de compagnie préféré : une araignée monstrueuse moyenne au maximum de PdV MM p 000, qui obéit à tous ses ordres. Cette créature a une petite toile établie dans le coin le plus éloigné des effets personnels de Sheltan. Elle part souvent en chasse dans le monde du dessous pendant plusieurs jours.

Statistiques moyennes pour les personnages non joueurs :

Taille : M, For : 10 : Dex 13 : 8 Int : 13 Sag : 11 Cha : 9 (13 pour les femelles)
Qualités spéciales : Résistance à la magie de 11 + niveaux de classe, Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques, Vision dans le noir sur 36 mètres.
Pouvoirs magiques. Leur féérique, lumières dansantes et ténèbres 1 fois par jour.
Niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe de l'elfe noir.
Vulnérabilité à la lumière (Ext). Une exposition brutale à une vive lumière (telle que les rayons du soleil ou l'effet du sort lumière du jour) aveugle les drows pendant 1 round. Par la suite, ils sont l'éblouis tant qu'ils restent dans la zone illuminée.
Autres capacités de base Elfique : Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent. Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil.
Poison (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13), effet initial : perte de connaissance pour 1 minute, effet secondaire : perte de connaissance pour 2d4 heures. Un drow dispose généralement de 1d4-1 doses de poison soporifique. Il l'enduit surtout sur ses flèches et ses carreaux d'arbalète, mais il peut aussi être utilisé sur une arme de corps à corps. Les drows ne sont cependant pas spécialement formés à l'utilisation du poison et risquent de s'empoisonner à chaque application. De plus, ce poison n'étant pas un effet magique, il affecte normalement les drows et les elfes en général.
Sphères possibles des prêtres : Chaos, destruction, mal, et supercherie.
Classe favorisée : Prêtre femelle, magicien male
Alignez : NM
Vitesse : 9





Guerriers

N° 2 ; Taille M (1,40 mètres) ; DdV 2d10-2 ; PdV 9 (- 1 CON) ; Init +1 (+1 Dex) ; Vit 9 m ; CA. 16 (+4 chemise de maille, +1 bouclier, +1 Dex) ; Attaque de mêlée +2 (base +2) ou +3 (+2 base, +1 Dex) à distance ; Sauvegarde Vig +3 (+3 base, -1 Con), Ref +1 (+0 base, +1 Dex), Vol +0 ; For 10, Dex 13 (+1), Con 8 (- 1), Int 13 (+1), Sag 8 (- 1), Cha 9 (- 1).

Langues parlées : commun des Profondeurs

Compétence et dons : Déplacement silencieux +15.

EQ : chemise de mailles (+4 A.C., bonus max de dex. +4, malus au port d'armure -2, Risque d'échec des sorts profanes 20%, poids 12,5 kgs.), bouclier (bonus d'armures de +1, malus au port d'armure -1, Risque d'échec des sorts profanes 5%, poids 2,5 kgs.), arbalète légère (dégâts 1d8, critique 19-20/x2), 10 carreaux d'arbalète, fiole de poison de sommeil (3 doses), épée courte (dégâts 1d6, critique 19-20/x2)

N° 4 ; Taille M (1,40 mètres) ; DdV 4d10-4 ; PdV 18 ; Init +1 (+1 Dex) ; Vit 9 m ; CA. 17 (+4 chemise de maille, +1 bouclier, +1 Dex, Arme de prédilection +1) ; Attaque de mêlée +4 (base +4) ou Attaque à distance +6 (+4 base, +1 Dex, Arme de prédilection +1); Vig +3 (+4 base, -1 Con), Ref +2 (+1 de base, +1 Dex), Vol +1 ; For 11, Dex 14 (+1), Con 8 (- 1), Dex 13 (+1), Sag 8 (- 1), Cha 9 (- 1).

Langues parlées : commun des Profondeurs.

Qualifications et exploits : Déplacement silencieux +21, Esquive, Arme de prédilection (Arbalète).

EQ : chemise de mailles (+4 A.C., bonus max de dex. +4, malus au port d'armure -2, Risque d'échec des sorts profanes 20%, poids 12,5 kgs.), bouclier (bonus d'armures de +1, malus au port d'armure -1, Risque d'échec des sorts profanes 5%, poids 2,5 kgs.), arbalète légère (dégâts 1d8, critique 19-20/x2), 10 carreaux d'arbalète, fiole de poison de sommeil (3 doses), épée courte (dégâts 1d6, critique 19-20/x2)

Lieutenant Durgaan, elfe noir male Mag7

N° 4 ; Taille M (1,41 mètres) ; DdV 7d4-7 ; PdV 14 ; Init +2 (+2 Dex) ; Vit 9 m.; CA 16 (+4 cotte de mail, +1 bouclier, +1 Dex); Attaque de mêlée +4 (+4 Base); Vig +1 (+2 base, -1 Con), Ref +4 (+2 base, +2 Dex), Vol +5 ; For 11, Dex 15 (+2), Con 8 (- 1), Int 17 (+3), Sag 8 (- 1), Cha 9 (- 1).

Langues parlées : commun des Profondeurs, commun.

Compétences et dons : Alchimie +13 (+10 grades, +3 internes), Concentration +10 (+10 grades), métier +13 (+10 grades de charme, +3 interne), la connaissance mystérieuse +13 (+10 grades, +3 internes)

Sort de mage par jour : 4/4+1/3+1/2+1/1.

Liste de sort :

0: la signature magique, hébètement, détection du poison.

1er : projectile magique, bouclier, armure de mage.

2ème : invisibilité, force de taureau

3ème : éclair, rapidité

4ème : porte dimensionnelle

Note : Durgaan est un lâche qui a été envoyé à cet avant-poste avec Sheltan parce qu'il a essayé de rester en dehors d'un conflit de famille. Son choix de rester neutre ont été très mal vus et il a été pris pour un traître des deux côtés. Il est responsable de la création du poison soporifique des drow et du maintien en état des jardins ou les champignons sont cultivés. Il se plaint constamment de son destin, mais n'agira jamais pour le changer, car il pourrait probablement le rendre pire en essayant.





Capitaine Sheltan de la maison Redleev, Gue3/Pre6

N 10 ; Taille M (1,44 mètres) ; DdV 3d10-3 + 6d8-6 ; PdV 54 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Vit 9 m ; AC. 17 (+5 cotte de maille, +2 Dex) ; Attaque de mêlée +11/+6 (+8 base, étoile du matin +2, Arme de prédilection +1), ou +9/+4 à distance ; Vig +7, Ref +5, Vol +7 ; AL : MN ; For 13, Dex 14, Con 8, Int 16, Sag 13, Cha 12.

Langues parlées : Commun, Elfe, Gnome, Orque, Sylvanien, commun des Profondeurs.

Qualifications et exploits : Escalade +7, Concentration +8, Artisanat +12, Désamorçage/sabotage +6, Déguisement +4, Discrétion+5, Intimidation +4.5, Perception auditive +3, Déplacement silencieux +2, Equitation +6, Fouille+5, Détection +3, Natation +4, Acrobatie +5 ; Combat en aveugle, Attaque réflexe, Extension de portée, Emprise sur les morts vivants, Science de l'initiative, Arme de prédilection (étoile du matin).

Sorts de prêtre par jour : 5/4+1/3+1/2+1

1er : blessures légères, les bénissez, bouclier de la foi, sort malheureux, commande

2eme : Aide, force de taureau, résistance, réparation intégrale.

3ème : animation des morts, dissipation de la magie, façonnage de la pierre

EQ : Etoile du matin +2 (fléau contre les elfes de la surface) appelé « La main noire de la vengeance ».

Note : Sheltan est un membre de la Maison Redleev. La maison Redleev est une famille noble drow qui a souffert de récentes pertes. Sheltan est extrêmement arrogante et convaincue de sa supériorité. Ceci l'a menée à être exilée à la limite de l'empire Drow. Elle recherche désespérément d'obtenir, d'une manière ou d'une autre, les bonnes grâces de sa famille ou de trouver une façon de remporter un grand succès sans elles.



Par Steven Clower pour DnDadventure

Traduit par Syrinity pour DnD

