

LA TOUR DES SEIGNEURS TROLLS

Chapitre III : LE DONJON

Résumé des épisodes précédents

En cours des épisodes précédents, les PJ étaient entrés en possession d'une carte indiquant l'emplacement de la légendaire Tour des Seigneurs Trolls.

Après un périple de plusieurs jours à travers la Grande Forêt puis les landes frontalières du nord, les voici dans les montagnes des anciens royaumes nains.

Suivant une antique route, ils sont finalement arrivés au pied du but de leur quête: la Tour des Seigneurs Trolls se dresse devant eux.

La Tour des Seigneurs Trolls

La fameuse tour est une construction cylindrique haute d'une vingtaine de mètres. L'édifice semble avoir fort souffert des assauts du temps. On devine que jadis la tour devait être bien plus haute mais la partie supérieure de l'ensemble est tronquée, comme si la tour avait été décapitée par un coup d'une formidable hache, comme celle dont parlent les légendes, ces armes fabuleuses brandies par les géants de pierre.

Autour de la tour s'étendent les ruines d'une cité dont il ne reste plus que le tracé approximatif des rues et des murs branlants envahis par la végétation; la cité est déserte. Ces rues ne sont plus parcourues que par les vents glacés descendant des sommets.

Un test de Sagesse (Diff. +5) permettra aux PJ d'être certains que l'endroit est totalement désert. Pourtant on devine des traces d'un passage récent. Les traces semblent mener à la Tour des Seigneurs Trolls elle-même. De toute évidence, cette piste a été laissée par des gobelins. On peut estimer que les traces sont vieilles d'au moins une semaine. Il n'en subsiste que très peu de choses mais l'absence de précipitation ces derniers jours dans les montagnes a préservé les traces. Il est par contre impossible d'estimer le nombre de gobelins qui sont passés par là. Au moins une trentaine d'individus, en tout cas une troupe nombreuse.

En approchant de la Tour, les PJ se rendent compte que les lourdes portes de la tour sont ouvertes. Plusieurs flèches plantées dans la parois, des armes abandonnées ça et là et des tâches sur les dalles de pierre (du sang de gobelin) indiquent clairement qu'il y a eu **un violent combat**. **Les gobelins semblent avoir attaqué la tour. On peut donc en déduire que la tour était (ou est encore) toujours occupée.**

Plusieurs lames courbes retrouvées près de l'entrée indiquent que **les défenseurs étaient des gnolls**.

Un test supplémentaire de Sagesse Diff. +3 indique que le hall derrière les portes entrouvertes est désert.

Les PJ peuvent prendre le temps de faire le tour de l'édifice mais les portes semblent bien être l'unique entrée de la tour. L'arche qu'elles défendent est haute de 5 mètres environ. Si on en croit la légende, l'endroit était le centre d'un puissant royaume Troll. On peut donc s'attendre à ce que les pièces intérieures soient également aux dimensions des anciens occupants de la tour. D'ailleurs le diamètre de la construction laisse deviner un grand nombre de pièces. Il est également fort probable qu'une grande partie de l'édifice soit souterraine, les trolls n'appréciant guère la lumière du jour (il n'y a d'ailleurs aucune fenêtre ni meurtrière perçant les parois de la tour).

Franchissant prudemment les portes, l'arme à la main, les aventuriers pénètrent dans la Tour des Seigneurs Trolls.

Le hall de la tour

Au-delà des portes de la tour, les PJ devinent un hall aux dimensions impressionnantes.

Encore des traces de bataille, des flèches, des armes, des pièces d'armure et des boucliers abandonnés, quelques corps. Ce sont bien des gobelins et des gnolls qui se sont affrontés ici; on peut estimer leur mort à plusieurs jours.

L'endroit est désert et assez délabré. Les étages supérieurs de la tour n'existent plus. Le sommet de l'édifice a été comme décapité. Sous le poids des décombres, le plafond du hall s'est brisé. Ça et là, le sol est jonché de débris.

Du monumental escalier qui menait jadis dans la partie supérieure de la tour, il ne reste rien. Seul un passage reste encore ouvert vers les profondeurs, sous la tour...

Un test de Sagesse (Diff. +2) indique que les combattants (attaquants et défenseurs) ont emprunté ce passage.

Il semble évident que les trésors de la Tour des Seigneurs Trolls, s'ils existent encore, se trouvent dans les niveaux inférieurs de l'édifice, dans les catacombes qui s'étendent sous la cité en ruines.

Laissez les PJ se préparer à cette exploration périlleuse.

L'escalier vers les profondeurs

L'immense escalier s'enfonce dans les ténèbres de la tour.

Les marches, disproportionnées pour des êtres humains (les bâtisseurs de la tour étaient des Trolls), mènent les PJ dans un large corridor où une furieuse bataille semble s'être déroulée.

A en juger par le nombre de cadavres de gobelins et de gnolls, le chapitre finale de l'attaque gobeline a dû se jouer dans ce passage. Mais quel parti en est sorti vainqueur?

Le corridor est large, le plafond très haut et les murs faits de pierres larges et pesantes. Il s'enfonce dans les ténèbres.

Alors que les PJ avancent le long de ce large couloir, ils entendent soudain un bruit semblable à un aboiement canidé. Du fond de l'obscurité, à la lueur vacillante de leurs torches, les PJ voient foncer sur eux un groupe de gnolls. Leurs yeux jaunes brillent d'une lueur féroce. Ils brandissent des épées courbes et des poignards. L'affrontement semble inévitable.

Gnolls

2-8; grand; PV 2d8; Mv. 9m; CA 15; Att. arme; JdS P; Int. faible; Chaotique Mauvais; humanoïde; Tr. 1; XP 10+2

Le groupe de gnolls semblait garder une porte aux lourds panneaux de fer.

Au pied de la porte, les monstres avaient installé un genre de bivouac. Des traces sur les panneaux indiquent que les gnolls ont tenté de défoncer la porte, en vain.

La porte est verrouillée.

A deux mètres de hauteur, une serrure.

Encore une fois, cette porte a été fabriquée par les Trolls.

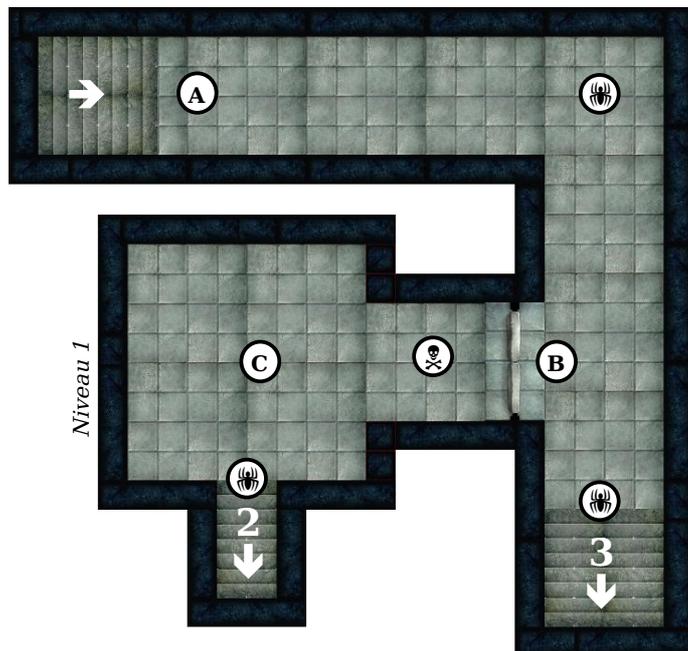
La serrure présente une ouverture d'une vingtaine de centimètres de large. La clé pour ouvrir une telle porte doit ressembler à une massue. Malheureusement, les PJ ne possèdent pas une telle clé.

Il va donc falloir crocheter la serrure.

Crocheter une serrure de cette taille demande de la dextérité mais l'opération est rendue plus aisée par le fait que le crocheteur peut carrément introduire sa main dans la serrure, vu sa largeur **(Diff. +1)**

Premier niveau

Derrière la lourde porte de fer s'étend le domaine souterrain des Trolls.



A) Un large escalier mène à un long couloir. Ici, tout est aux proportions inhumaines des Trolls. Le passage est large d'au moins 10 mètres. Le plafond est à 6 mètres au moins.

Au fond du couloir, quelque chose de grande et menaçant s'est animé. Les pas de la créature décharnée résonne sous la voûte du sombre corridor. Deux yeux rougeoyants fixent les intrus avec malveillance. La chose vient à la rencontre des PJ.

Dans la lumière vacillante de leurs torches (ou lanternes), les PJ voient ce qui fut jadis un puissant Troll s'avancer vers eux. La chose est morte depuis des centaines d'années et pourtant elle s'avance d'une démarche d'automate vers les malheureux aventuriers.

Le Troll mort-vivant brandit une énorme massue hérissée de pointes rouillées. Un raclement sinistre s'échappe de la gorge séchée du Troll.

Face à cette apparition d'un autre âge, les PJ sont glacés d'effroi.

Tous les PJ doivent faire un JS contre la peur (Diff. 18). Un échec les prive de l'initiative pour le premier assaut.

Troll mort-vivant

1-8; grand; PV 6d8; Mv. 9m; CA 16; Att. Arme + morsure 2d6 + griffe 1d4; Att. spéc. Régénération (récupère 1 point de vie par round); JdS P; Int. faible; Chaotique Mauvais; géant; Tr. 5/8; XP 400+6

Si les PJ arrivent à bout du troll mort-vivant, ils découvriront sur le corps de la créature (morte cette fois-ci) des runes étranges. On dirait de l'elfique. **S'il y a un elfe dans les rangs des PJ, il reconnaîtra sans hésitation les sinistres glyphes de la magie impie des elfes noirs, les Drows.**

Il semble que la Tour des Seigneurs Trolls ait été investie par les Drows. Alors que les gobelins et les gnolls se battaient en surface pour y entrer, les Drows pénétraient dans la tour par les sous-sols, venant sans doute directement des sombres cavernes qui forment leur domaine souterrain.

Il convient d'être très prudent. Les Drows sont les créatures les plus malfaisantes qui existent.

B) Une large porte de fer verrouillée (**possibilité de crocheter la porte Diff. +8**).

Le corridor au-delà de la porte est **piégé**. Dès qu'on pose le pied sur certaines dalles, une lame balaie le passage, fauchant les intrus (2d6 points de dégâts).

Une détection de piège s'impose (Diff. +6).

Les PJ peuvent choisir de ne pas ouvrir cette porte et continuer leur exploration en suivant le couloir. Un escalier descend dans l'obscurité des catacombes.

De longs filaments blanchâtres collants tapissent le sol, les murs et le plafond. Certains pendent du plafond et forment un genre de voile transparent. On dirait une toile d'araignée...

Un bruissement insectoïde alerte les PJ.

Une créature arachnide surgit du passage et bondit littéralement au milieu des PJ, les mandibules claquant furieusement.

Araignée géante

1; grand; PV 4d8; Mv. 9m; CA 15; Att. 1d4; Att. spéc. poison, toile; JdS P; Int. animal; Neutre; animal; Tr. 3; XP 200

Dès le 2e round de combat, l'araignée géante tentera d'entraver ses proies avec des filaments collants.

Sur une attaque réussie, lancez 1d6. Un score de 1 à 3 indique que la cible est entravée. Elle subit alors un malus de -5 à toutes ses actions physiques.

Un résultat de 6 signifie que la cible a été piqué par le dard empoisonné de l'arachnide. La victime commencera à perdre 1 point de vie tous les 2 rounds. Il sera alors urgent de trouver un antidote.

C) Cette grande pièce au plafond haut semble être une chapelle dédiée aux divinités trolls. Une estrade occupe une partie de l'espace et supporte un autel rudimentaire.

Une idôle repoussante représentant un troll ventrue se dresse derrière l'autel.

L'endroit sent la magie ancienne et malveillante.

Au pied de l'autel, les PJ trouvent un objet extraordinaire (tirer au sort dans la table des Objets Extraordinaires et Magiques).

Un passage s'ouvre dans le fond de la pièce, face à l'autel. Un escalier s'enfonce dans les ténèbres.

Alors que les PJ examinent la pièce, un crissement étrange les fait se retourner vers le passage sombre.

De l'obscurité émerge lentement une forme mi-humaine, mi-araignée.

Le Drider considère ses proies d'un oeil expert.

Il a un arc à la main et une flèche encochée.

Drider

1; grand; PV 7d8; Mv. 9m; CA 17; Att. Arme (arc 1d6+1, épée longue 1d8+2) + griffes 1d4; Att. spéc. Sorts + poison + toile + talents de guerrier niv. 7; JdS P; Int. haute; Chaotique Mauvais; aberration; Tr. 7; XP 720+7

En plus du trésor de type 7, **le Drider transporte une fiole contenant du venin d'araignée**. Il est possible de fabriquer un antidote au venin d'araignée à partir du contenu de cette fiole (**test Int. Diff +5**).

Les Driders sont des créatures maudites, jadis des Drows punis et exilés de la société des Elfes Noirs.

Encore une preuve que les Elfes Noirs ont investis les niveaux inférieurs de la Tour des Seigneurs Trolls.

Un peu d'histoire (MIA only)

Que se passe-t-il exactement dans ce donjon ?

La Tour des Seigneurs Trolls a été abandonnée par ses maîtres il y a plus de 1000 ans. Depuis, l'endroit a connu de nombreux occupants.

Actuellement, les maîtres des lieux sont les Elfes Noirs qui ont investi les catacombes en empruntant des voies secrètes et magiques donnant directement sur leurs domaines souterrains.

Les Driders, exilés par la société drow, occupent les niveaux supérieurs, partageant l'espace avec d'autres créatures malfaisantes comme les araignées géantes.

Plus bas, on trouve les couloirs tenus par les drows.

En fait, les Elfes Noirs ont mis la main sur la fameux trésor des Seigneurs Trolls.

Au même niveau que les elfes noirs, on trouve une petite communauté de Flagelleurs Mentaux. Ces derniers font commerce avec les Drows et échangent des armes contre certaines pierres magiques indispensables à certaines expériences qu'ils mènent actuellement.

D'autres peuplades des profondeurs sont arrivés dans les catacombes en suivant les tunnels et les passages mis en place par les elfes noirs.

C'est ainsi qu'on peut rencontrer des Troglodytes et même quelques créatures amphibiennes venues d'un lac des profondeurs.

Tout ce petit monde vit plus ou moins en harmonie, même s'il y a de temps en temps des affrontements entre les communautés pour le contrôle de certaines ressources.

En surface, les gobelins (qui occupent une partie de l'ancienne forteresse naine) tentent depuis plusieurs mois de déloger un groupe de gnolls qui sont eux aussi venus pour investir la tour (en vain jusqu'à présent).

C'est dans ce contexte que le groupe des PJ entrent dans le donjon... ce qui ne va bien sûr pas simplifier les choses.

Second niveau

Ce niveau est tenu par les Driders.

Exilés de la société drow, les driders ont formé de petits groupes de chasse et arpentent les tunnels en quête de proies. Ils sont impitoyables et cruels. Il ne faut attendre d'eux aucune compassion.

Driders

1; grand; PV 7d8; Mv. 9m; CA 17; Att. Arme (arc 1d6+1, épée longue 1d8+2) + griffes 1d4; Att. spéc. Sorts + poison + toile + talents de guerrier niv. 7; JdS P; Int. haute; Chaotique Mauvais; aberration; Tr. 7; XP 720+7

Chaque drider a 50% de chance de transporter sur lui une fiole d'antidote au poison des araignées géantes.

Les salles tenus par les driders contiennent tout le butin que cette race charognard a pu rassembler au cours de ses raids.

Lancez 1d10; un résultat de 6 à 9 vous indiquera que le groupe vient de rencontrer 1d4 driders.

Un résultat de 10 correspondra à une troupe plus importante càd 4+1d6 créatures.

Ce niveau est extrêmement dangereux et mortel.

En plus des driders, il y a des pièges pour défendre les salles, pièges plus vicieux et cruels les uns que les autres.

Les PJ devront donc se montrer d'une prudence extrême.

A) L'escalier s'enfonce dans les profondeurs obscurs des catacombes. Un palier se présente. L'escalier continue sa descente vers les ténèbres. A partir du palier, un couloir s'amorce vers l'est. Ce couloir est obstrué par des débris de pierre. Une partie du plafond s'est effondrée.

B) L'escalier débouche sur une vaste salle rectangulaire. Il y a des voiles de toile d'araignée sur les murs et le plafond. Des ossements, des armes et des pièces d'armures jonchent le sol. Cette espace est l'antre d'une monstrueuse araignée. Elle attaque les PJ dès leur entrée dans son domaine.

Araignée géante

1; grand; PV 4d8; Mv. 9m; CA 15; Att. 1d4; Att. spéc. poison, toile; JdS P; Int. animal; Neutre; animal; Tr. 3; XP 300

Au fond de l'antre de l'araignée, deux dalles portent des symboles magiques (**on peut les trouver par un sort de détection de la magie**).

Ce sont des glyphes de téléportation.

Si on pose le pied sur une de ces deux dalles, on se trouve téléporter instantanément dans la salle qui se trouve de l'autre côté de la paroi (en C).

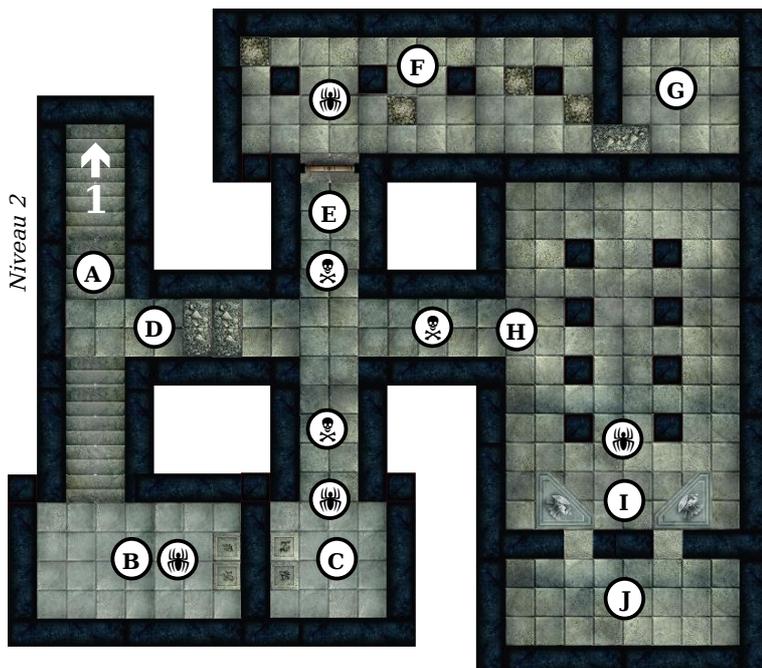
C) Cet espace froid et sombre est occupé par deux driders.

Si les PJ arrivent par le couloir, les driders les attendront de pied ferme (d'autant que le couloir est protégé par un piège mis en place par les driders).

Par contre, en surgissant par les dalles de téléportation, les PJ bénéficieront de l'effet de surprise.

Driders

2; grand; PV 7d8; Mv. 9m; CA 17; Att. Arme (arc 1d6+1, épée longue 1d8+2) + griffes 1d4; Att. spéc. Sorts + poison + toile + talents de guerrier niv. 7; JdS P; Int. haute; Chaotique Mauvais; aberration; Tr. 7; XP 720+7



D) A partir du palier, un couloir s'amorce vers l'est. Le couloir est en partie obstrué par des décombres. Le plafond s'est effondré. Il y a à peine la place pour se faufiler entre le tas de débris et la voûte (**Dextérité Diff. +5**).

Au-delà du tas de débris, le couloir continue tout droit. Après quelques mètres, trois directions sont possibles. Le couloir continue vers l'est. Au nord, une porte, apparemment en métal, ferme le passage. Au sud, un troisième couloir s'enfonce dans les ténèbres.

Les trois couloirs sont piégés. Il y a des toiles d'araignées un peu partout, sur les parois et au plafond. Si on pose un pied sur les dalles du sol, des pics surgissent des murs, transperçant les imprudents (1d8 points de dommages + poison 1d2/round).

De plus, les driders seront prévenus de la présence d'intrus dans leur domaine.

Les driders marchent sur les parois ou sur le plafond (ce sont des créatures mi-elfe, mi-araignée), évitant ainsi le piège mortel.

Il est possible de détecter le piège (Diff. +8).

E) Une épaisse porte de métal défend cette issue. La serrure est de bonne facture. Il est possible de la **crocheter (Diff. +8)**. **On peut aussi défoncer la porte (Diff. +10) très solide.**

F) Cette salle est LA SALLE aux trésors des driders. Outre la porte, cet espace est défendu par 5 driders, bien armés.

Driders

1; grand; PV 7d8; Mv. 9m; CA 17; Att. Arme (arc 1d6+1, épée longue 1d8+2) + griffes 1d4; Att. spéc. Sorts + poison + toile + talents de guerrier niv. 7; JdS P; Int. haute; Chaotique Mauvais; aberration; Tr. 7; XP 720+7

G) Au fond de la salle à colonnes où les driders montaient la garde, un ébouli bouche partiellement une entrée. C'est dans cette petite pièce que les driders ont entreposé leur butin.

Le butin des driders se compose d'un trésor de type 8 + 3 objets magiques ou extraordinaires (voir liste des objets magiques à la fin de ce livret).

H) Cette salle de grande dimension à la voûte soutenue par d'épaisses colonnes est un temple dédié à la Reine Araignée. Les parois, les colonnes et la voûte sont couvertes de toiles d'araignées.

Deux statues entourent un autel fait de crânes.

Il y a 4 prêtres driders en train de prier.

Prêtre Driders

1; grand; PV 5d8; Mv. 6m; CA 15; Att. Arme (dague 1d4+2) + griffes 1d4; Att. spéc. Sorts + poison + toile + talents de guerrier niv. 7; JdS P; Int. haute; Chaotique Mauvais; aberration; Tr. 7 + clé de bronze noir; XP 600

L'autel sacrificiel comporte un mécanisme secret.

Un examen minutieux (Diff. +10) permet de le découvrir.

J) Derrière les statues, une salle secrète (qu'un elfe peut détecter) renferme un coffre allongé en bronze noir.

Le coffre est lui aussi piégé (détecter le piège Diff. +10). Si on tente de forcer le coffre ou de crocheter la serrure, de fines lames surgissent des bords du coffre (1d4 points de dommages). La clé du coffre pend au bout d'une chaîne au cou d'un des prêtres.

Le coffre renferme une épée vorpale +5 (elle décapite l'adversaire sur un 20 naturel). Mais c'est aussi une épée maudite qui fera perdre un point de Constitution tous les 3 niveaux à son possesseur).

Troisième niveau

Ce troisième niveau est le domaine des elfes noirs.

Ils ont investi les lieux via un portail magique (niveau 6).

Ce sont des combattants redoutables et sans pitié.

Elfe Noir

1 à 5; normal; PV 2d8; Mv. 7m; CA 16; Att. Arme (arc 1d6+1, épée courte 1d6+2); JdS P; Int. haute; Chaotique Mauvais; humanoïde; Tr. 5; XP 300

A) Cet espace est gardé par 5 elfes noirs. Si les PJ sont suffisamment **silencieux**, ils ont une chance de les surprendre (**Diff. +7**).

B) Cette petite porte est verrouillée (crochetage Diff. +5).

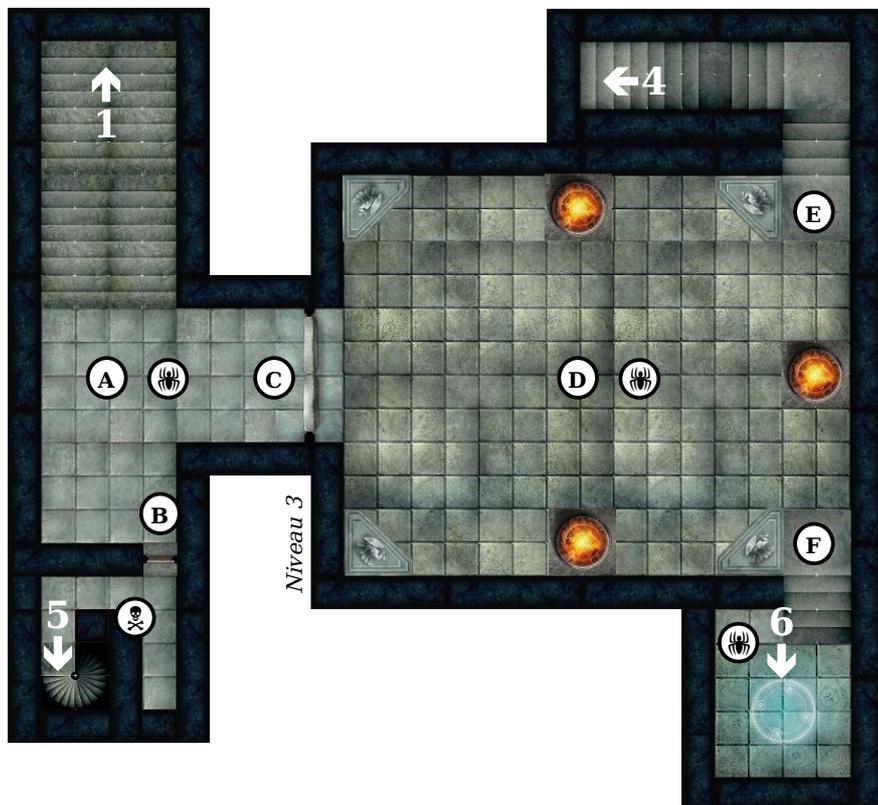
Derrière la porte, un étroit couloir au fond duquel se trouve une arbalète chargée. Si la porte est ouverte sans précaution, l'arbalète fait feu, projetant un **carreau empoisonné (1d4+3)**.

Il est possible de détecter et de **désamorcer ce piège (Diff. +6)**.

Un couloir sur la droite donne sur un escalier en colimaçon qui plonge dans les ténèbres.

C) Une solide porte de fer garde ce couloir. La porte semble fermée de l'intérieur. La seule possibilité pour la franchir semble bien de la **défoncer (Diff. +10)**.

D) Au-delà de la grande porte, un temple éclairé par trois chaudrons enflammés. Au quatre coins de l'antique salle, des statues de guerriers de pierre.



Au centre de la salle, les elfes noirs ont installé leur bivouac. Ils sont nombreux (5+1d6) et sont menés par une **prêtre de la Reine Araignée (mêmes capacités qu'un guerrier elfe noire mais avec un sort d'éclair, 2d6, et de toile d'araignée, CA de la cible - 2)**.

E) Derrière une des statues, un escalier descend dans les profondeurs.

F) Derrière une des statues, un escalier mène à une petite salle gardé par un golem de pierre.

GOLEM DE PIERRE

Nombre: 1

Taille: moyenne

Dé de vie: 5d10+10

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 17

Attaque(s): lame de pierre (1d8)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: -

Alignement: Loyal Neutre

Type: créature artificielle (et magique)

Trésors: -

XP: 500

Le golem garde un portail magique. Les runes tracés sur le sol et qui délimitent le portail sont l'oeuvre de la prêtre elfe noire. Il s'agit très certainement du passage magique que les drows ont utilisé pour investir la Tour des Seigneurs Trolls. Les dieux seuls savent où peut bien mener ce portail... Peut-être dans les sombres royaumes secrets des Drows.

Quatrième niveau

Ce niveau est occupé par une communauté de flagelleurs mentaux. Ces étranges créatures font du commerce avec les Elfes Noirs. Ils ont établi des laboratoires où ils mènent des expériences impies.

A) Un long escalier descend encore plus profondément dans les entrailles de la Tour des Seigneurs Trolls.

B) Cette vaste salle comporte plusieurs issues fermées par des portes en bois verni. L'endroit est décoré de tapisseries épaisses et éclairés par des lanternes suspendues à la voûte.

Ce corridor est gardé par quatre créatures assez déconcertantes. Ce sont des êtres humanoïdes dont la tête ressemble à un poulpe. Ils sont habillés de riches vêtements et de longues capes. Leurs mains crochues saisissent des épées à courte lame dès que les PJ font leur entrée dans la salle.

Ce sont des flagelleurs mentaux, créatures malfaisantes aux pouvoirs mentaux terrifiants.

Outre leurs épées, les flagelleurs peuvent assaillir l'esprit de leurs victimes.

Au cours de ce combat, les PJ devront régulièrement faire des jets de sauvegarde contre leurs attaques mentales. En cas d'échec, ils subiront un malus de -1 à toutes leurs actions physiques ou mentales. Ce malus est cumulatif.

Les PJ ressentiront d'abord une légère douleur à la tête, douleur qui ira grandissante pour devenir une véritable torture, les empêchant de se concentrer et affectant leurs facultés.

Flagelleur mental

1; normal; PV 5d6; Mv. 6m; CA 14; Att. Arme (épée courte 1d6+1); Att. spéc. Attaque Mentale (JdS); JdS M; Int. haute; Chaotique Mauvais; Tr. 8; XP 650

C) Cette petite salle est un dortoir pour les gardiens de la salle B. Outre les couchettes, les PJ trouveront quelques parchemins couverts de runes inconnus et une petite quantité d'or (5d10+10 po).

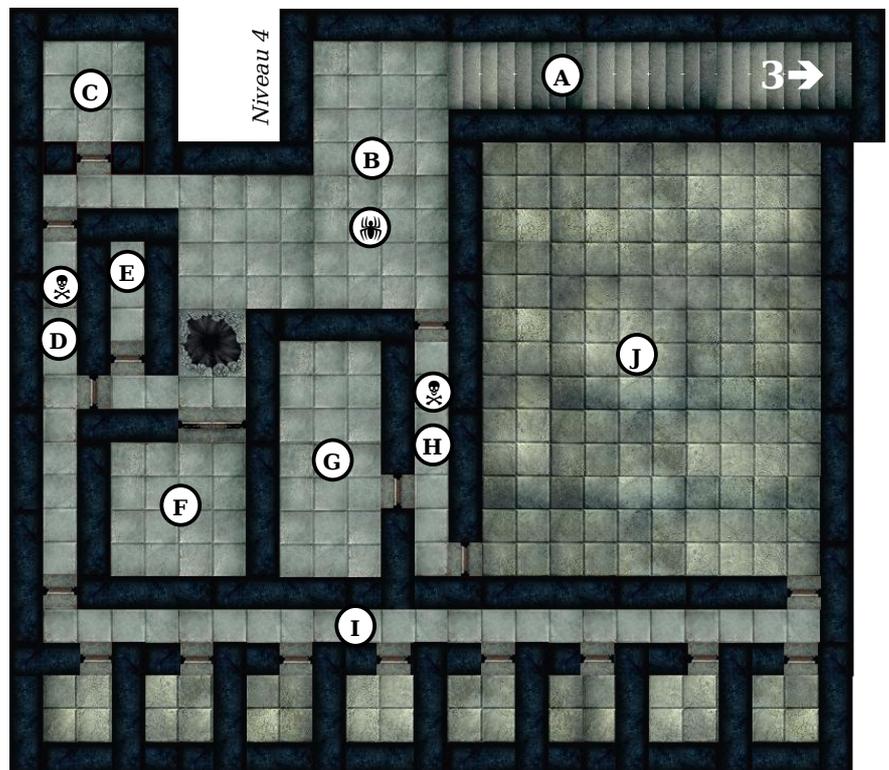
D) Ce couloir d'accès est étroit et **gardé par un piège**. Une dalle sur trois est piégée. Si on pose le pied dessus, **des gouttelettes d'acide s'écoulent par des orifices dans le plafond, arrosant d'une pluie mortelle les intrus (2d6 points de dommages)**.

E) Cet petit espace contient des vivres; ce sont essentiellement des flacons et des jarres contenant de la bouillie nutritive dont les flagelleurs mentaux sont friands.

F) Cette pièce est un laboratoire: des étagères couvertes de bocaux contenant des substances étranges, des onguents visqueux et d'autres choses indéfinissables. Sur une large table de bois, des alambics et une grande quantité de flacons. **Un flagelleur surveille une préparation en cours**. Si on en juge par le contenu de certains récipients, ce lieu semble être la cuisine de ces étranges créatures.

G) Encore un laboratoire mais cette fois, en plus des étagères et de plusieurs tables, il y a un autel de pierre gravé de runes comportant des sangles. Une fine rigole cours le long de cette table de pierre (il s'agit d'une table d'opération et la fine rigole est là pour récolter les humeurs liquides du «patient»). **Plusieurs flagelleurs en tablier écarlate préparent une nouvelle «opération»**.

H) **Ce couloir** (qui garde le domaine des flagelleurs) **est piégé comme le couloir D**. Des gouttelettes d'acide aspergent les intrus (si on pose le pied sur les mauvaises dalles).



I) Ce long couloir (**gardé par deux flagelleurs**) mène à une série de cellules. Chaque cellule est fermée par une épaisse porte de bois. Dans les cellules, des créatures capturées par les flagelleurs; Parmi les prisonniers, il y a un goblin, deux humains et un elfe de la surface, un nain des profondeurs et une gnoll.

Les PJ peuvent éventuellement les libérer et peut-être s'en faire des alliés.

J) Cette vaste salle contient une nef éthérée des flagelleurs mentaux. Ce curieux moyen de transport ressemble à un bateau de petite taille, sans voile mais avec deux larges ailes membraneuses de part et d'autre de la coque.

La coque semble faite de bois verni et plusieurs éléments de ce navire sont faits d'os sculptés.

Au centre du pont, une pierre noire d'environ un mètre de diamètre. C'est le «moteur» du navire. Cet artefact concentre l'énergie magique et permet au navire de se mouvoir dans l'éther, à travers les plans jusqu'au domaine secret des flagelleurs mentaux mais aussi dans n'importe quel plan au choix des voyageurs (et à leurs risques et périls).

Les PJ peuvent s'emparer de cet étrange vaisseau mais il leur faudra étudier longuement les parchemins et les grimoires aux pages couverts de runes des flagelleurs s'ils veulent manoeuvrer efficacement ce moyen de transport magique.

La salle du navire est gardé par trois flagelleurs.

Cinquième niveau

Ce niveau est une nécropole. Les corps momifiés des Seigneurs Trolls reposent dans une immense crypte.

A) L'escalier en colimaçon mène à un hall gardé par quatre guerriers drows.

Elfe Noir

1 à 5; normal; PV 2d8; Mv. 7m; CA 16; Att. Arme (arc 1d6+1, épée courte 1d6+2); JdS P; Int. haute; Chaotique Mauvais; humanoïde; Tr. 5; XP 300

Etrangement, ces elfes noirs gardaient un corridor dont l'unique issue est bouchée par des gravats. La voûte s'est effondrée.

En examinant le passage de plus près, on peut se rendre compte (**Diff. +2**) qu'il a été bouché volontairement. On distingue clairement les traces laissés par des pioches.

Les Elfes Noirs ont donc bloqué ce passage délibérément. Pourquoi?

B) Quelques heures de travail devraient suffire pour dégager un étroit passage permettant de franchir les éboulis.

Derrière la masse de roches, un escalier s'enfonce encore dans les profondeurs...

C) L'escalier débouche sur une crypte immense. Plusieurs sarcophages de pierre aux dimensions surhumaines reposent dans l'obscurité glacée. Trois d'entre eux sont brisés.

Une forte odeur de moisi et de chair en décomposition fait suffoquer les PJ.

Trois silhouettes menaçantes se dressent dans la pénombre.

Ce sont d'immenses momies, les restes des corps sans vie des Seigneurs Trolls.

Troll momifié

1-8; grand; PV 6d8; Mv. 9m; CA 16; morsure 2d6 + griffe 1d4; JdS P; Int. faible; Chaotique Mauvais; géant; XP 500+6

D) Au fond de la crypte, une porte de fer, immense, aux dimensions des anciens maîtres des lieux.

Il est possible d'ouvrir cette porte en déclenchant son mécanisme d'ouverture (Diff. +5) ou en la défoncer (Diff. +8).

E) Derrière la porte, un corridor éclairé par le halo bleuté d'un champ de force.

Derrière la barrière magique, les PJ distinguent les reflets d'un monceau d'or... le fabuleux trésor des Seigneurs Trolls dont parle la légende.

Il est possible de forcer le passage en frappant le champ de force avec une arme magique (au risque de la détruire en même temps que le champ de force.

Un sort d'annulation magique peut altérer le champ de force.

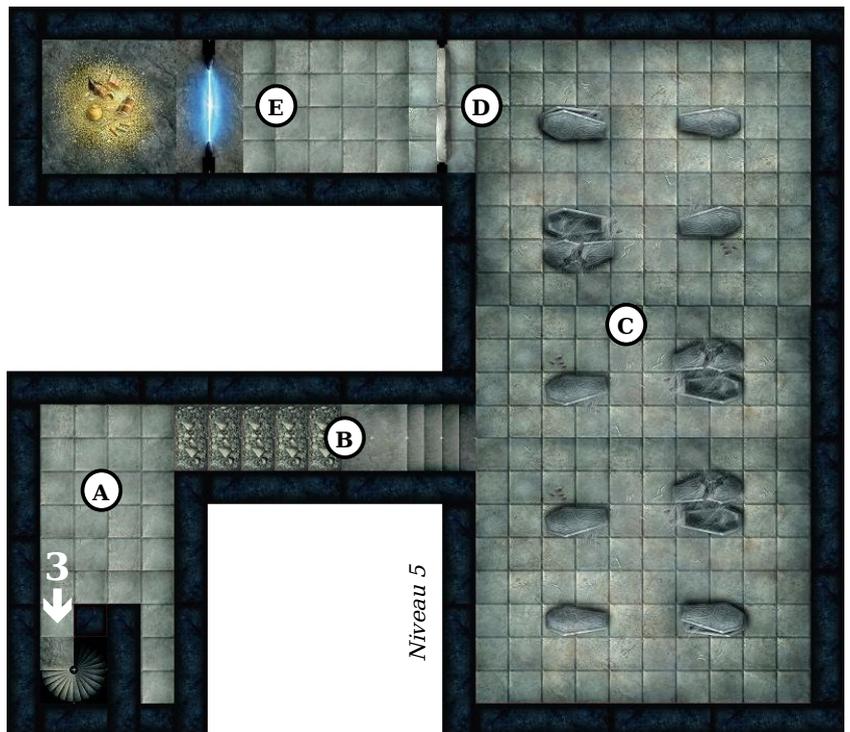
Le mur magique est maintenu en place par une série de runes gravées sur le pourtour de la porte. Les PJ peuvent tenter d'effacer ces symboles magiques. Peut-être cela réduira-t-il le champ de force à néant.

Le trésor des Seigneurs Trolls peut être estimé à 5d10x100 pièces d'or + 1d4 objets extraordinaires ou magiques.

Sixième niveau

Le 6e niveau est accessible par le portail magique mis en place par les drows. Ce portail magique mène directement au royaume souterrain des elfes noirs et à leurs légendaires cités de basalte et de rubis.

Idéalement, les PJ devraient se rendre compte que ce passage magique devrait être condamné. Les Drows sont des êtres maléfiques que même les mercenaires les plus impitoyables doivent craindre. S'aventurer sur les terres sans lumière des elfes noirs est un véritable suicide. Si malgré ces avertissements, les PJ veulent tout de même tenter l'aventure, laissez-les aller au devant de leur destin tragique...



Dans le cas peu vraisemblable où les PJ décideraient de s'aventurer dans le domaine des elfes noirs, faites les tomber dans une embuscade.

Les Drows sont chez eux et surveillent bien entendu les portails ouverts vers le monde extérieur.

Ils se montreront sans pitié envers les envahisseurs.

Elfe Noir

15; normal; PV 2d8; Mv. 7m; CA 16; Att. Arme (arc 1d6+1, épée courte 1d6+2); JdS P; Int. haute; Chaotique Mauvais; humanoïde; Tr. 5; XP 300

Logiquement, après ce combat, les PJ devraient comprendre que leur intérêt est de rebrousser chemin et de retourner dans leur monde.

S'ils ne veulent pas entendre raison, plus rien ne pourra les sauver d'une mort lente et atroce sous les lames empoisonnées des prêtres de la Déesse Araignée.

Épilogue

L'exploration des catacombes et souterrains de la Tour des Seigneurs Trolls est une aventure pleine de dangers de toutes sortes; cela va des monstres qui infestent les salles et les tunnels aux pièges mortels.

Si les PJ réussissent à s'emparer du fabuleux trésor des Trolls, ils seront riches, très riches...

Outre cette richesse, ils auront amélioré leurs aptitudes et leurs capacités personnelles (ce scénario est prévu pour amener des personnages du niveau 1 au niveau 3).

En bonus pour être sorti vivant des pièges et dangers de la Tour des Seigneurs Trolls, chaque PJ recevra 500 XP supplémentaires.

Ce scénario propose plusieurs possibilités de suite.

Les PJ sont riches; ils peuvent quitter la région et s'établir dans une cité pour y dépenser leur fortune et investir.

Le trésor des Seigneurs Trolls est suffisant pour leur permettre de s'installer à leur compte, d'acheter un manoir ou de se faire construire un donjon.

Si les PJ ont mis la main sur le navire astral des Flagelleurs Mentaux, ils peuvent étudier son fonctionnement et tenter l'aventure sur d'autres plans astraux.

Le domaine des Elfes Noirs leur est également accessible. Un portail magique ouvert par ceux-ci existe dans les profondeurs de la Tour.

Laissez les PJ décider de la suite à donner à cette aventure.

Types de trésors

Les monstres transportent (ou gardent) des trésors.

Dans le descriptif des monstres, chaque type de trésors est indiqué par un nombre; ce nombre est associé à un trésor spécifié ci-après.

1: 50% 2d4x10 po + 10% 1d4 gemmes + 10% 1d2 extra + 5% 1 obj. Magique

2: 50% 2d4x10 po + 10% 1d4 gemmes + 15% 1d2 extra + 10% 1 obj. Magique

3: 60% 6d4x10 po + 30% 1d4+2 gemmes + 30% 1d2+2 extra + 15% 1 obj. Magique

4: 60% 1d6x10 po + 40% 1d4+2 gemmes + 40% 1d2+2 extra + 20% 1 obj. Magique

5: 70% 2d6x50 po + 50% 1d6+2 gemmes + 50% 1d4+2 extra + 30% 1d2 obj. Magique

6: 75% 3d6x50 po + 60% 1d6+2 gemmes + 60% 1d4+2 extra + 40% 1d2 obj. Magique

7: 80% 6d6x50 po + 70% 1d6+2 gemmes + 70% 1d4+2 extra + 50% 1d2 obj. Magique

8: 85% 8d6x50 po + 80% 1d6+5 gemmes + 80% 1d4+5 extra + 60% 1d3 obj. Magique

9: 90% 8d6x50 po + 90% 1d6+5 gemmes + 90% 1d4+5 extra + 70% 1d3 obj. Magique

10: 5d10x50 po + 2d6+5 gemmes + 1d6 extra + 80% 1d4 obj. Magique

Objets extraordinaires ou magiques

Lancez 1d20 pour déterminer l'objet magique trouvé par les PJ.

1: Hache de guerre +2 contre les gobelins et les orques, +2d6 dommages contre les gobelins et les orques.

2: Épée enflammée +2, +1d6 dommages lorsque la lame est enflammée.

3: Masse d'armes naine +2 (+3), +1d8 dommages, (+2d8 contre les géants).

4: Cotte de maille elfique, CA +2

5: Amulette de Vie, CON+2, ajustement des points de vie

6: Gants de Dextérité, Dex +2, ajustement à la CA et au jet de tir.

7: Pierre de Chance, bonus +1 aux JdS et aux tests de caractéristiques.

8: Anneau de Protection, CA +1 à +5

9: Anneau de Régénération, +1 PV par tour

10: Baguette de Feu, 5 charges (boule de feu 3d6)

11: Baguette de Soins, 5 charges, +1d6 PV

12: Épée Berserk (maudite) +2. Le combattant entre en état berserk et tue toutes les créatures dans un rayon de 15 mètres; il se bat jusqu'à ce que tous ses adversaires soient tués ou qu'il soit tué lui-même.

13: Parchemins de Soins, +2d8 PV

14 - 15: Bijoux et pierres précieuses

16 à 20: Potions de Soins, 1 dose, +1d6 PV

FIN (à suivre)