



The Spider Farm

by Stuart Marshall

An AD&D Mini-Adventure for 4–8 1st-Level Characters

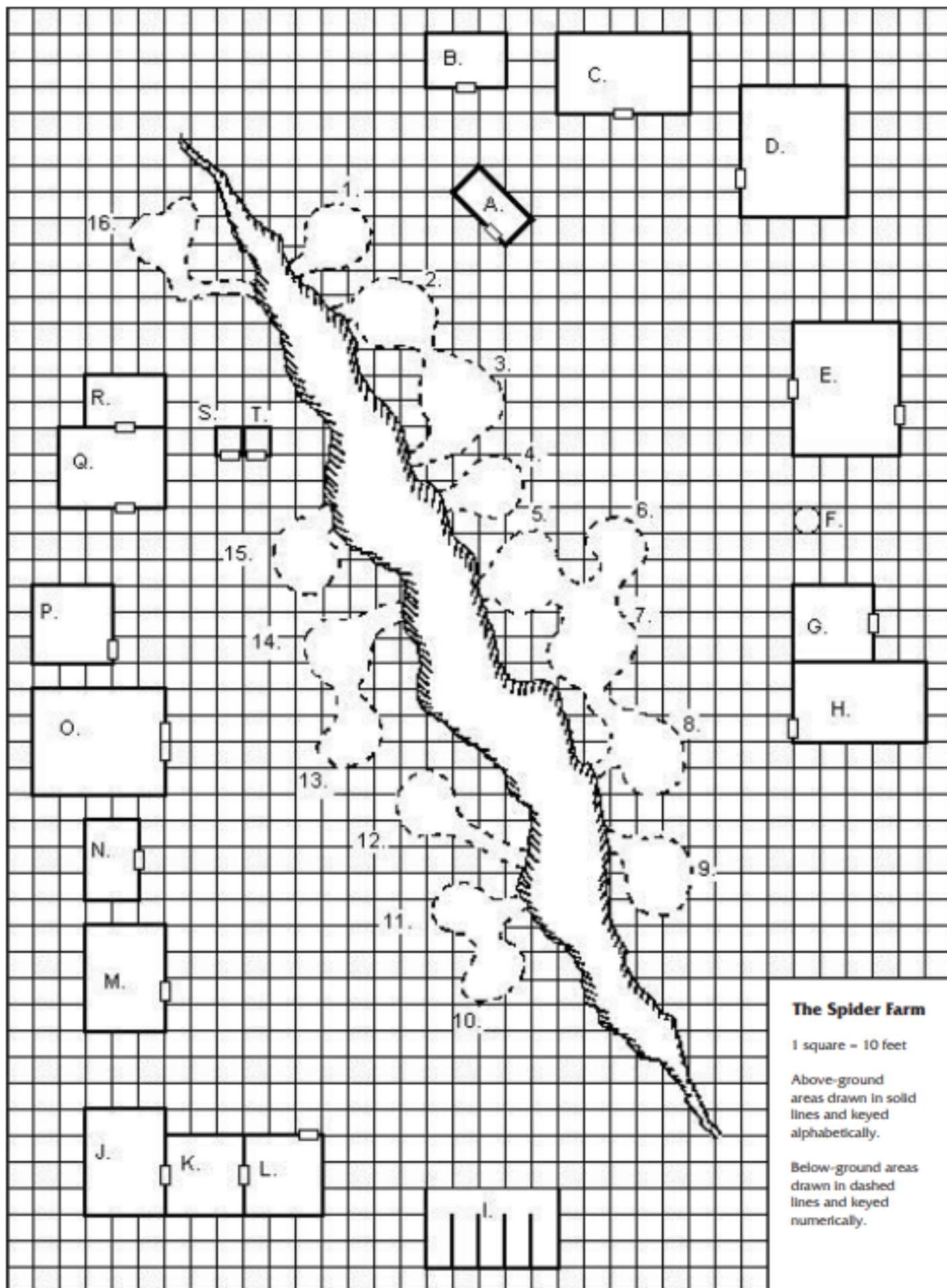
Design & Typesetting: Darren J. Bellisle / Artwork: Peter Bradley / Cover Art: Nicole Cadet © 2003

Copyright & Distribution Information

The material within this AD&D game resource is copyright 2005 Dragonsfoot UK or has been used under exclusive permission. You may download, store, redistribute or generally circulate this material within this publication; but you must keep all copyright information intact and distribute the files as is. No modification is permitted without express written permission from Dragonsfoot UK. You may not claim this work as your own unless you are the original author. Enquiries may be sent to material@dragonsfoot.org.

Dragonsfoot UK recognises the intellectual rights of the author(s) of this document and promotes the legal protection of said material. Dragonsfoot UK acknowledges all copyrights, trademarks, and registered trademarks detailed in this work that do not belong to Dragonsfoot UK and in no way make any challenges to the ownership of said property rights.

Dragonsfoot UK is a non-profit organisation that is committed to bringing you the best in free, original, roleplay resources. We are not affiliated with any roleplay manufacturer or distributor. Work such as this is supplied free of charge by RPG gamers to share with the roleplaying community as a whole. Contribute your material to Dragonsfoot and help keep this free supply of material updated.



The Spider Farm

1 square = 10 feet

Above-ground areas drawn in solid lines and keyed alphabetically.

Below-ground areas drawn in dashed lines and keyed numerically.

LA FERME DES ARAIGNÉES

Merci à la Taverne du Grognard pour son aide et son soutien dans le développement de cette aventure. Visitez la taverne Grognard à

<http://JE CASSE LE LIEN QUI NE SEMBLE PAS SUR.com>

(GAYAL du DDD)

Contrairement à la plupart des scénarios, « la ferme des araignées » possède deux ouvertures possibles. La première est à utiliser si la ferme est visitée avant ou après l'invasion des Gobelins de l'Ombre. La deuxième est à utiliser pendant le sauvetage proprement dit.

Les statistiques complètes pour les Gobelins de l'Ombre sont fournies plus loin dans l'aventure. Lorsqu'ils attaquent la ferme des araignées, l'un des fermiers s'échappe et court vers une ville voisine pour avertir et demander de l'aide. C'est ainsi que les PJ sont introduits dans l'aventure.

Les plans extérieurs sont repérés par des lettres ; les zones souterraines (essentiellement les tunnels des araignées) par des numéros.





Première Ouverture

La ferme des araignées entre les mains des humains

Liste des éleveurs d'araignées

Nom	Niveau	PV	CA	AL
Ulayah Reyn	0	3	10	LN
Heri Reyn	0	2	10	LN
Fermiers (26)	0	3	10	LN*

*A quelques exceptions

Ulayah Reyn est le propriétaire de la ferme. C'est un humain de 58 ans, immensément gros. Il est principalement préoccupé par les affaires, et s'il est rencontré avant l'attaque des Gobelins de l'Ombre, il sera très méfiant envers des personnes qui s'approchent de sa ferme en armure ou portant des armes.

Ulayah a un énorme préjugé envers quiconque lui pose des questions sur le poison des araignées. Il refusera d'en vendre ou de communiquer des quelconques informations à ce sujet. S'il est acculé sur ce point, il pourrait devenir hostile.

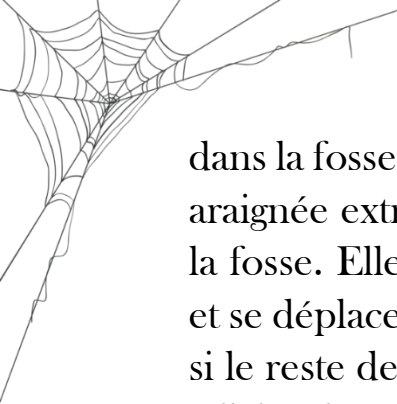
Heri Reyn, la fille d'Ulayah, est âgée de 24 ans et est plutôt dodue, bien qu'elle soit loin de la taille de son père. Elle s'ennuie désespérément de cette vie dans un village de fermiers, et elle sera très intéressée à parler à des étrangers. Elle écoutera les récits d'aventure avec de grands yeux pendant des heures.

Il y a 26 travailleurs dans la ferme (un élevage d'araignées nécessite beaucoup de main-d'œuvre). ils sont généralement taciturnes et dirigeront toute demande vers Ulayah, qui s'occupe personnellement des visiteurs (il est très soucieux des ventes).

Extérieurs

La fosse aux araignées : la fosse aux araignées est recouverte d'une grille de bois massif (30 cm d'épaisseur) afin empêcher les araignées de s'en échapper. Il y a des trappes aux deux extrémités à travers lesquelles la nourriture peut être jetée, mais lorsqu'elles ne sont pas utilisées, ces trappes sont couvertes par des rochers massifs (15 de Force pour les faire rouler sur le côté, 50+ de Force pour en soulever une).

Il y a 19 araignées géantes dans la fosse. Elles ne peuvent pas s'échapper, donc à moins que les PJ ne les libèrent ou ne pénètrent physiquement



dans la fosse, elles ne seront pas affrontées. La « mère » est une ancienne araignée extrêmement grosse qui vit dans sa propre caverne au fond de la fosse. Elle est encore plus grosse qu'une araignée géante « normale » et se déplace lentement en raison de son poids. Elle ne sortira pas même si le reste des araignées s'échappent, étant trop vieille et finalement trop à l'aise dans son repaire nauséabond.

Liste des araignées géantes

	CA	MV	DV	PV	Att	Dg
Araignées géantes (19)	8	18m *45m	1+1	5	1	1+poison
« Mère » (1)	9	12m *36m	1+1	9	1	1+poison



Note concernant les PX : Les PX pour les araignées géantes tuées au cours de ce module doivent être réduits de moitié, car leur poison est peu susceptible d'être mortel (notez également la présence de l'antivenin d'Ulayah).

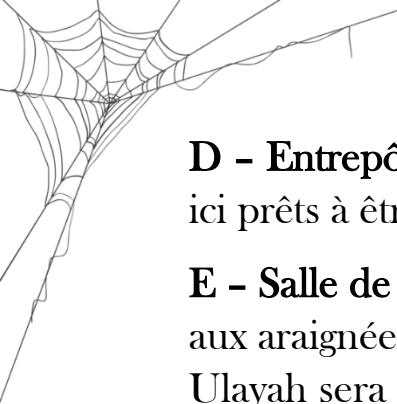
A - Cabane aux crosses d'épines : une crosse d'épines est faite d'un manche en bois avec une extrémité de pointes, ressemblant à une étoile du matin à très long manche. Elle est utilisée pour collecter les toiles d'araignée en insérant l'extrémité du bâton avec ses piques entre les lattes de bois et en la faisant tourner.

Les crosses convenablement chargées de toile d'araignée sont dirigées dans ce hangar et placées dans une bassine contenant un liquide spécialement formulé. (la formule n'en est connue que par Ulayah et il ne la révélera pas). Après environ huit heures dans ce bain, la toile aura perdu ses propriétés collantes.

Ce bâtiment sera rempli de crosses d'épines qui, soit trempent, soit sont en train de sécher. Une fois sèches, elles sont transportées dans la zone de tissage B.

B - Salle de tissage : c'est ici que la soie est retirée des crosses, filée puis tissée en tissu de soie sur des métiers à tisser gigantesques. Pendant la journée, il y a une forte agitation et il y aura 1d6 fermiers de la liste.

C - Salle de couture : ici, la soie tissée est transformée en vêtements. Pendant la journée, il y aura 1d6 ouvriers de la liste travaillant ici.



D - Entrepôt : des fagots de tissu et des vêtements finis sont entreposés ici prêts à être vendus.

E - Salle de vente : c'est là que toute la gamme des produits de la ferme aux araignées est présentée aux acheteurs potentiels. Pendant la journée, Ulayah sera normalement ici avec 1d4+1 de ses ouvriers. La caisse (une boîte en fer verrouillée, dont Ulayah possède la clé) contiendra 1d100 PC, 1d100 PA et 1d100 PO à tout moment ; des sommes plus importantes sont stockées dans la zone J.

F - Puits.

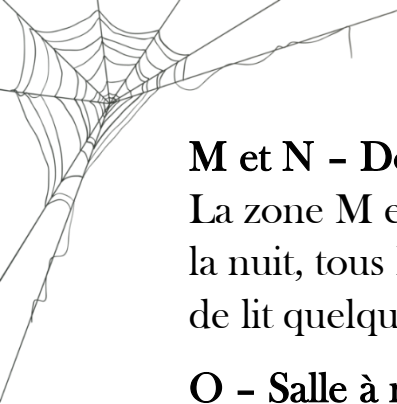
G et H - Réserves de nourriture pour animaux : les araignées sont nourries principalement de chèvres et moutons. Cette zone contiendra des carcasses suspendues prêtes à être déversées dans la fosse à araignées. Il y a une petite chance (10%) de rencontrer un travailleur de la liste ici.

I - Écuries : le cheval d'Ulayah et le poney d'Heri sont gardés ici. Si la ferme reçoit des invités, leurs chevaux seront également placés dans ce lieu.

J - Chambre d'Ulayah : Ulayah dort ici. Ses livres de compte sont sur la table, montrant des bénéfices très limités, qui sont à l'avantage des percepteurs d'impôts. En réalité, la ferme se porte très bien. Il y a une latte de plancher lâche sous le lit contenant une boîte de 28 pièces d'or ; les économies réelles d'Ulayah, 537 PO complémentaires, sont dans une autre boîte enterrée dans le sol à quelques centimètres sous la première.

K - Chambre d'Heri : Heri dort ici. Sa chambre est très « girly » et rose, remplie de dentelle et de froufrous. Elle a plusieurs livres qui traînent (poésie romantique, romans trash mettant en vedette des héroïnes elfes et leurs amours fous, etc.) ; ceux-ci rapporteraient peut-être 5 PO chacun. Elle a également un peigne incrusté d'argent d'une valeur de 10 PO et une broche en bronze d'une valeur de 8 PO, mais pas d'argent (Ulayah ne lui confie en effet aucun argent personnel).

L - Salon : c'est là qu'Ulayah et Heri vont se détendre. Les clients importants sont également invités ici. La salle est une vitrine de produits liés à l'exploitation de la soie d'araignée, tout ce qui est imaginable étant drapé de soie dans la mesure du possible.



M et N - Dortoirs : les fermiers d'Ulayah dorment dans ces bâtiments. La zone M est réservée aux femmes et la zone N aux hommes. Pendant la nuit, tous les travailleurs sauf 1d4 seront là. Dans la plupart des draps de lit quelques pièces de cuivre ou d'argent sont cachées.

O - Salle à manger : c'est ici que les ouvriers prennent leurs repas. Elle sert également de cuisines, et il y aura 1d4 travailleurs ici pendant la journée, préparant probablement un animal rôti à la broche pour sa prochaine consommation.

P - Garde-manger : la nourriture pour les travailleurs est stockée ici. Le bâtiment est verrouillé et seul le cuisinier et Ulayah ont des clés.

Q et R - Zone de dissection : les araignées mortes fournissent de nombreux de produits utiles qui sont préparés ici :

- Leurs sucs digestifs dégradent la chair très efficacement, et une fiole de cette substance peut se vendre pour 5 PO dans une ville (les voleurs et les assassins en ont quelques utilités, et ils sont un des ingrédients dans la formule de plusieurs encres de parchemin, et même de quelques potions). Les travailleurs qui manipulent ces substances portent d'épais gants en cuir !
- Le poison a aussi des utilisations dans la préparation d'encres. Ulayah l'extrait ici, et il prend soin de ne le vendre qu'à des personnes en qui il a confiance pour l'utiliser à ces fins. Il est stocké dans de petits flacons d'argile scellés avec de la cire ; Le poison se dégradera quelques heures après la rupture du sceau.
- Les glandes des araignées stockent la soie sous forme de fluide. Cette substance est l'un des ingrédients dans la préparation d'un homonculus, ainsi qu'un composant inestimable de plusieurs types de parchemins. Ce liquide est également stocké ici.

Il y a 20% de chances que la zone R contienne une carcasse d'araignée sur laquelle travaille un ouvrier. Les flacons sont tous stockés dans la zone Q. S'il n'y a pas d'araignée actuellement, le bâtiment sera verrouillé.

S et T - Latrines.





Zones souterraines


La Fosse aux Araignées : si les personnages descendent ici, leurs mouvements (et leur visibilité) sont sévèrement restreints par les toiles. Il sera appliqué une capacité de déplacement maximum de 9m par round dans les zones envahies de toiles, et une visibilité similaire.

Les personnages sont susceptibles d'essayer de répondre à cela en brûlant les toiles. Cela ne fonctionnera qu'à un certain point. La fosse est beaucoup trop humide et mouillée (de l'eau perle sur les toiles), et contrairement à ce que certains joueurs d'AD&D voudraient vous faire croire, les toiles ne brûlent pas particulièrement bien (vous pouvez vérifier cela avec une allumette sur une toile d'araignée dans votre jardin). Les flammes chaufferont et brûleront les toiles qu'elles touchent réellement, mais elles ne nettoieront certainement pas toute la fosse dans un énorme enfer ardent ! Un groupe qui brûle les toiles en utilisant le feu pourra se déplacer à 6m par round, mais ne recevra aucun autre avantage.

Les agressions sur les toiles, que ce soit par brûlure ou par coupure, commenceront à attirer les araignées en 1d6 rounds. Rappelez-vous que les araignées peuvent se déplacer très rapidement à travers la toile. 1d4 araignées arriveront tous les 1d4 rounds, jusqu'à ce que les personnages aient été repoussés ou tués, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'araignées dans la liste (sauf la mère).

Un groupe explorant la fosse aux araignées peut essayer de les attirer dans un piège (potentiellement avec de la nourriture) et d'en éliminer autant que possible avec un sort de sommeil ou une autre attaque d'effet de zone. Cela fonctionnera jusqu'à un certain point, attirant 1d20 des araignées en fonction du moment auquel elles ont été nourries.

Il est également possible que les membres du groupe essaient de jeter des broussailles par les trous de la grille pour brûler toutes les toiles d'un seul coup. Cela nécessitera de nombreux allers et retours de collecte de bois pour ensuite de les faire tomber et avoir un effet réel, et dans tous les cas, les araignées se retireront dans les tunnels. Ainsi elles ne seront pas anéanties par cette technique, bien que les toiles soient dégagées, permettant une visibilité et un mouvement normal. Dans ce cas, vous devez positionner les araignées en lançant 1d20 pour chacune d'elles et en les plaçant dans la pièce qui correspond au nombre sur le dé ; sur un 17-20, l'araignée est brûlée vive.



Les tunnels aux araignées : ils sont creusés dans la terre et renforcés par des toiles, semblables au repaire d'une araignée dans sa trappe. La « mère » se trouve normalement dans la zone 7.



Les autres zones ne sont pas décrites individuellement à l'exception de la zone 6 : c'est là que se trouve le sac d'œufs de la mère. Il y a 94 bébés araignées dans le sac (pas d'attaque efficace, 1 PV chacun). À côté du sac se trouve le premier repas des bébés : le corps d'un hobbit Clerc, stupide, qui s'est faulé dans la fosse aux araignées il y a quelques semaines, croyant qu'Ulayah avait caché un vaste trésor là-bas. Le hobbit porte *l'Amulette de Galidor* (cf.).

Deuxième Ouverture

La ferme des araignées entre les mains des Gobelins de l'Ombre

Liste des Gobelins de l'Ombre

Gobelin de l'Ombre	CA	MV	DV	PV	Att	Dg	Armes
Soldats (8)	6	36m	1d4+1	4	2 (à -1/-3)	1d6 1d4	Epée courte Dague
Archers (6)	6	36m	1d4+1	3	2	1d6	Arc court
Leaders (3)	6	36m	1d8+2	6	2 (à -1/-3)	1d6 1d4	Epée courte Dague
Illusionniste Voleur ^a	5*	36m	2d8+4	12	2 (à 0/-2)	1d6 1d4	Epée courte Dague
Clerc Voleur ^b	5*	36m	2d8+4	13	2 (à 0/-2)	1d6 1d4	Epée courte Dague

^a Sorts mémorisés : *Force fantasmagorique*. Porte la *Robe de Vaenu*. Le livre de sorts de l'illusionniste gobelin est bien caché, et ne peut être découvert que si les PJ parviennent à attraper le gobelin vivant et à trouver un moyen de l'interroger (il ne parle pas commun). Si les personnages font cela, ils trouveront le livre bien caché dans un endroit éloigné à déterminer par le MJ, et gardé par le serpent venimeux du gobelin Illusionniste. Le livre contient les sorts suivants : *Force fantasmagorique*, *Détection des Illusions*, *Réflexion des regards*, *Lecture de la magie d'Illusion*.

^b Sorts mémorisés : *Bénédictio*, *Injonction*, *Soins mineurs*. Porte le *Masque merveilleux de Melve*.

* Grace à une Dex : 17

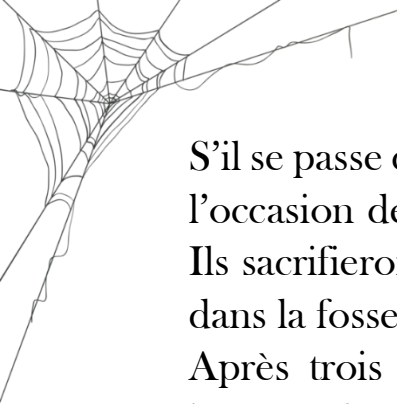
Résumé des événements avant l'arrivée des PJ

Les Gobelins de l'Ombre ont attaqué et capturé la ferme avec une facilité considérable. Leur plan était bien préparé et bien exécuté. Ils ont donné l'assaut dans l'obscurité et les défenseurs humains ont été rapidement démoralisés et maîtrisés ; pas un seul gobelin n'a été blessé.

Ils ne savent pas que l'un des humains s'est échappé, et ne s'attendent donc pas à des représailles rapidement.

Les humains capturés ont été emprisonnés dans la salle à manger sous bonne garde. Des groupes de Gobelins de l'Ombre explorent la ferme et tentent de localiser des objets de valeur, tandis que le gobelin prêtre et le gobelin illusionniste interrogent Ulayah dans un dortoir voisin.

L'emplacement de Heri dépend si le MJ souhaite forcer les personnages à descendre dans la fosse à araignées (voir fin de l'aventure).



S'il se passe du temps avant l'arrivée des personnages, les gobelins auront l'occasion de finir de fouiller la ferme et d'en collecter tous ses trésors. Ils sacrifieront également 1d6 fermiers par jour pour Lolth en les jetant dans la fosse à araignées.

Après trois jours, les gobelins auront fini de transporter le butin et jetteront les travailleurs restants dans la fosse avant de disparaître, pour ne plus jamais être revus. En d'autres termes, les personnages feraient mieux de réagir rapidement face à la situation !

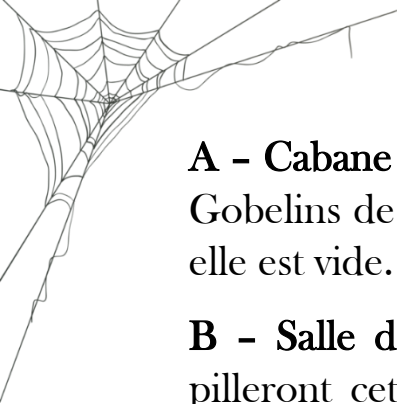
Les événements ici dépendent de la façon dont les PJ abordent la ferme. S'ils approchent de nuit, ils courent un risque important d'être repérés. Si les personnages se dirigent vers la ferme en portant des torches ou d'autres sources lumineuses, la détection est automatique et les Gobelins de l'Ombre répondront avec une force mortelle.

Remarque: Les Gobelins de l'Ombre sont très intelligents, et ils supposeront que toute approche aussi évidente est un piège. Ils tenteront au départ de ne pas aller au contact directement. S'ils en ont l'occasion, ils utiliseront des archers dissimulés pour tendre une embuscade aux personnages avec une volée de flèches d'arc courts. Pendant ce temps, un autre groupe tentera d'encercler les PJ et d'attaquer par derrière ; rappelez-vous que les Gobelins de l'Ombre attaquent dans le dos comme le font les voleurs. Dans ce cas, le groupe est susceptible d'être totalement anéanti. En tant que MJ, vous avez l'obligation morale de le permettre ! Massacrer un groupe qui se dirige vers un repaire de monstres connu avec des torches flamboyantes n'est pas de la cruauté, c'est juste l'évolution du destin en action.

Si les personnages s'approchent de la ferme plus intelligemment que cela, vous devez déterminer les chances de détection en fonction de leur approche. S'ils sont repérés, les Gobelins de l'Ombre sonneront l'alarme rapidement et réagiront de manière appropriée.

Si les PJ approchent de jour, leurs chances de détection sont réduites, car les Gobelins de l'Ombre ne voient pas très bien à la lumière. Leur temps de réaction sera également plus lent car la plupart d'entre eux seront endormis. Prévoyez une base de 75% de chances que les personnages soient vus s'ils s'approchent sans précaution, réduite à 25% ou moins si l'approche est prudente et secrète.

Les rencontres décrites supposent que les Gobelins de l'Ombre ne sont pas avertis de l'arrivée des PJ.



A - Cabane aux crosses d'épines : la nuit, il y a 25% de chance qu' 1d3 Gobelins de l'Ombre (de la liste) se promènent ici. Pendant la journée, elle est vide.

B - Salle de tissage : la nuit, 1d3 Gobelins de l'Ombre (de la liste) pilleront cette pièce, emportant systématiquement des piles de tissu. Pendant la journée, elle est vide.

C - Salle de couture : la nuit, 1d3 Gobelins de l'Ombre (de la liste) pilleront cette pièce, emportant systématiquement des piles de tissu et des vêtements. Pendant la journée, elle est vide.

D - Entrepôt : la nuit, 1d4 Gobelins de l'Ombre (de la liste) pilleront cette pièce, emportant une fois encore des piles de tissu et des vêtements. Pendant la journée, l'entrepôt est vide.

E - Salle de vente : cette zone a déjà été pillée au moment où les personnages arrivent. Les Gobelins de l'Ombre ont facilement trouvé la serrure de la caisse, et l'argent a déjà été emporté. La nuit, il y a 25% de chance de rencontrer un gobelin solitaire (de la liste) qui poursuit le pillage réalisé.


F - Puits.

G et H - Réserves de nourriture pour animaux : en plus des chèvres et des moutons, deux ouvriers qui ont été tués lors de la capture de la ferme gisent ici. La nuit, il y a 25% de chance de rencontrer un Gobelin de l'Ombre solitaire (de la liste) qui s'est faufilé ici pour chercher une collation.

I - Écuries : le cheval d'Ulayah et le poney de Heri sont toujours là, bien qu'ils soient énormément effrayés par tous les mouvements, bruits et odeurs inconnus.

J - Chambre d'Ulayah : cette pièce sera déserte. La première nuit, les gobelins n'auront pas encore trouvé l'argent d'Ulayah ; ils le récupéreront au cours de la deuxième nuit (parce qu'Ulayah craquera sous la torture et leur dira où il se trouve).

K - Chambre d'Heri : cette pièce sera déserte. Les livres, le peigne et la broche de Heri ont déjà été découverts et emportés.



L - Salon : cette salle a déjà été pillée. La nuit, il y a 25% de chance de rencontrer un goblin solitaire (de la liste) qui fouille une fois de plus pour chercher un butin supplémentaire.

M et N - Dortoirs : ces bâtiments ont déjà été pillés. Les Gobelins de l'Ombre illusionniste et cleric seront là (de jour comme de nuit), interrogeant Ulayah. Ils auront 1d4 membres (de la liste) avec eux. Si les personnages ont tardé à arriver ici (c'est-à-dire la deuxième nuit ou après), Ulayah sera réduit à 1 PV par la torture et la privation de sommeil.

O - Salle à manger : les seize fermiers survivants et tous les Gobelins de l'Ombre non rencontrés ailleurs seront dans la salle à manger. Pendant la journée, 80% des gobelins de l'ombre seront endormis ; la nuit, 20% d'entre eux seront endormis.

P - Garde-manger : les Gobelins de l'Ombre ont facilement forcé la serrure de cette pièce et se sont bien nourris ! Pendant la nuit, il y a 25% de chance de rencontrer un goblin solitaire (de la liste) qui grignote une collation.

Q et R - Zone de dissection : les Gobelins de l'Ombre ont forcé ce bâtiment. Pour eux, la pratique consistant à découper des araignées mortes et à vendre les fluides corporels est extrêmement dégoûtante, alors découvrir ce qui s'est passé ici les a mis en furie. Les corps de quatre ouvriers agricoles traînent toujours ici, et toutes les bouteilles et flacons auront été brisés.

S et T - Latrines : il y a 25% de chance de rencontrer ici un Goblin de l'Ombre solitaire (de la liste), de jour comme de nuit. Il est probablement préférable de ne pas imaginer sur ce que le goblin fait ici, mais ses armes seront à portée de main même si ses vêtements sont en désordre.

Sauver Ulayah

Si les personnages parviennent à sauver Ulayah, il offrira une récompense de 10 PO par ouvrier survivant, plus 50 PO pour sa vie, et 50 autres pour celle de Heri ; les PJ garderont ce qu'ils trouveront sur les Gobelins de l'Ombre.

En outre, Ulayah récompensera le groupe avec le *Livre de l'Apprenti* (cf.), la *Baguette d'Identification* (cf.) et la *Ceinture du Vétéran* (cf.).



Heri et la fosse aux Araignées



Vous voudrez peut-être jouer une partie de l'aventure impliquant les personnages dans la fosse aux araignées.

Délibérément, Heri n'a pas été placée dans les scènes de rencontre ci-dessus. Si, en tant que MJ, vous voulez utiliser la fosse aux araignées dans l'aventure, vous pouvez présenter aux PJ une paire de Gobelins de l'Ombre jetant Heri dans la fosse pendant les combats. Dans ce cas, Ulayah (en supposant qu'il vit) leur proposera une récompense sauver sa fille.

Heri sera mordue presque immédiatement, puis accrochée dans une zone aléatoire des tunnels (utilisez un d8 et un d6 pour obtenir un nombre aléatoire de 2 à 14, Heri sera dans cette zone). Elle sera immédiatement inconsciente, et les personnages auront quatre heures (24 tours) pour la sortir avant qu'elle ne meure de l'empoisonnement ; si elle est sauvée dans ce délai, Ulayah pourra lui administrer un anti-venin. Si les personnages n'utilisent pas le feu pour brûler les toiles d'araignées, et s'ils fouillent attentivement les murs incrustés de toiles de la salle 15, ils découvriront un parchemin magique contenant le sort *Puzzle Déroutant de Pelin* (cf.).

Si vous préférez ne pas inclure cette intrigue de l'aventure, Heri peut être trouvée avec Ulayah ou ailleurs dans la ferme d'araignées, prête à être sacrifiée à Lolth mais pas encore jetée dans la fosse.

GOBELIN DE L'OMBRE

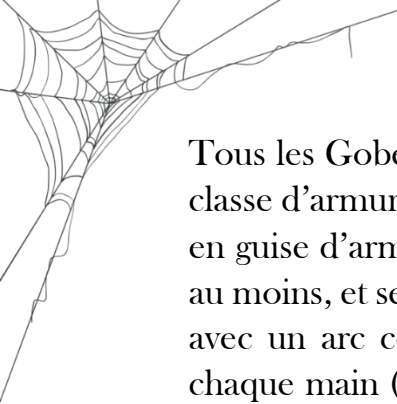
Fréquence	Très rare
Nombre	4-24 (errants) 20-120 (gîte)
Classe d'Armure	6 ou mieux
Déplacement	36m
Dés de Vie	1d4+1 ou mieux
% d'être au gîte	25%
Trésor	K par individu P, T au gîte
Nb Attaques	1 ou 2
Dégâts/Att	Selon arme
Attaques Spéc	Attaque dans le dos Sorts parfois
Défenses Spéc	Non, Sorts parfois
Résistance magique	Standard (voleurs)
Intelligence	Très ou élevée Parfois exceptionnelle
Alignement	Neutre Mauvais
Taille	P
Capacités Psy	Sans
Modes d'Att/Déf	Sans
Valeur en PX	7+1/PV ou plus



Une tribu dégénérée et dégradée des Drow ? Une race de gobelins favorisée par Lolth ? Ou un hybride étrange des deux ? Personne ne connaît vraiment l'origine de ces désagréables créatures à la peau noire, mais les sages conviennent qu'elles ne s'associent ni avec les Drows ni avec les gobelins de nos jours, préférant la seule compagnie de leur propre espèce.

Les Gobelins de l'Ombre mesurent de 1,10 à 1,20m de haut. Physiquement, ils ressemblent à des gobelins minces avec des yeux jaunes ou dorés et une peau noire de jais. Leurs cheveux sont naturellement fins, longs et blancs, ressemblant à des toiles d'araignées, mais la plupart des Gobelins de l'Ombre les teignent en noir ou en violet pour un meilleur camouflage dans l'obscurité. Leurs dents sont tranchantes comme les dents d'un requin, et s'ils sont désarmés, ils peuvent mordre pour 1d3 dégâts. Leurs langues sont fourchues.

Au combat, ils portent des peintures de guerre étranges selon des modèles asymétriques. Leur équipement n'a pas les propriétés magiques de l'équipement des Drow, mais est toujours soigneusement fabriqué et de très bonne qualité, le cuir est clouté selon des motifs associés à leur clan et à leur religion, et les lames de leurs armes sont souvent incrustées de runes maléfiques.



Tous les Gobelins de l'Ombre sont furtifs et habiles (Dex 16 ou mieux), d'où leur classe d'armure. La plupart ne portent rien de plus qu'un simple pourpoint en cuir en guise d'armure. Ils possèdent tous les capacités d'un voleur du premier niveau au moins, et se battent généralement avec une épée courte et un poignard (65%) ou avec un arc court (35%). Beaucoup d'entre eux se battent avec une arme dans chaque main (les MJ noteront les pénalités -1 main principale / -3 autre main « au toucher », à l'image d'un PNJ avec Dex 16 faisant cela).

Pour quatre Gobelins de l'Ombre normaux, il y aura un leader avec 1d8+2 points de vie et les capacités d'un voleur de deuxième niveau. Pour douze Gobelins de l'Ombre normaux, il y aura un leader exceptionnel avec 2d8+4 points de vie et les capacités d'un voleur 3^{ème} niveau (40%), ou d'un voleur 2^{ème} niveau / Illusionniste 1^{er} niveau (30%), ou d'un voleur 2^{ème} niveau / clerc 1^{er} niveau (30%).

Les clercs seront des serviteurs de Lolth et posséderont trois sorts de premier niveau plutôt qu'un en raison de leur sagesse. Les leaders s'ajoutent au nombre apparaissant sur le dé de rencontre.

Si les Gobelins de l'Ombre sont rencontrés dans leur repaire, il y aura aussi un sous-chef avec 3d8+8 points de vie. Le sous-chef peut être un voleur de 4^{ème} niveau (40 %), ou un voleur 3^{ème} niveau / Illusionniste 2^{ème} niveau (30%), ou voleur 3^{ème} niveau / clerc 2^{ème} niveau (30%).

Si plus de 60 Gobelins de l'Ombre sont présents dans leur repaire, il y aura enfin un chef avec 4d8+8 PV qui peut être un voleur 5^{ème} niveau (40%), ou un voleur 4^{ème} niveau / Illusionniste 3^{ème} niveau (30%), ou un voleur 4^{ème} niveau / clerc 3^{ème} niveau (30%).

Dans leur repaire, il y a 25% de chance qu'il contienne également 2-12 araignées géantes comme gardes ou animaux domestiques. Aucun chiffre n'est donné pour les femelles et les enfants. Comme dans le cas des Drow, les femelles Gobelins de l'Ombre se battent aux côtés des mâles, de sorte que le nombre apparaissant indiqué comprend les deux sexes ; les enfants sont non-combattants.

Les Gobelins de l'Ombre ont une très longue espérance de vie, jusqu'à cinq cents ans. Ils parlent leur propre langue qui est très proche au drowic, et les leaders parlent parfois (20%) le commun. Ils sont nocturnes, éblouis par la lumière du jour de la même manière que les orcs.

Je suis redevable à Barney Sloane pour son prototype de Gobelin de l'Ombre, à l'origine publié dans le numéro 26 de White Dwarf (Août/Sept. 1981).

Compte tenu du fait que plus de 20 ans de droits d'auteur ont passé, que le titre White Dwarf ne traite plus d'AD&D, et que je n'ai aucun moyen d'entrer contact avec M. Sloane, j'ai utilisé son idée de base sans sa permission. Le monstre a été fortement révisé par moi-même sous presque tous les aspects.



Sorts et Objets magiques nouveaux

Puzzle Déroutant de Pelin (Enchantement / Charme)

Classe : Magicien

Niveau : 1

Composantes : V, S

Portée : 18m

Temps d'incantation : 5 segments

Durée : 4 rounds + 1r/niv

Jet de Sauvegarde : spécial

Zone d'effet : jusqu'à 6 créatures

Explication / Description : un sort Puzzle Déroutant de Pelin invoquera un motif de lumières brillantes qui formera un labyrinthe, une énigme ou tout sorte de puzzle. L'attrait du puzzle est tel que jusqu'à six créatures seront occupées à essayer de le comprendre pendant toute la durée du sort, même si elles sont au combat ou en vol quand elles le voient, et si elles échouent à leur jet de sauvegarde.

Les créatures avec une intelligence inférieure à « Faible » ne seront pas affectés (ils sont trop stupides pour s'intéresser aux énigmes), et les morts-vivants d'aucune sorte non plus. Si une créature est attaquée alors qu'elle est absorbée dans le puzzle, le sort sera brisé.

Le jet de sauvegarde pour le sort est un test d'Int de la créature à 3d6. Toutes les créatures qui sont absorbées dans le puzzle peuvent tenter un nouveau lancer de sauvegarde à chaque round. Une sauvegarde réussie indique que le puzzle a été résolu et que toutes les créatures qui ont été absorbées seront libérées.

Amulette de Galidor

Ce collier magique ne peut être utilisé que par un clerc ou un druide. Tout en portant l'amulette, les sorts de *Soins mineurs* du prêtre ou de la prêtresse deviennent plus efficaces : il ou elle peut lancer le d8 pour le nombre de points de vie guéris deux fois, et choisir lequel des deux résultats s'appliquera.

L'Amulette de Galidor apporte 100 PX au groupe, et pourrait être vendue à un clerc PNJ ou à un temple pour peut-être 1000 PO.

Cahier d'exercices de l'apprenti

Ce livre buvard peut être utilisé par les membres de n'importe quelle classe. Les notes qui y sont contenues se rapportent toujours à la profession du lecteur, aux traités théologiques pour les clercs, aux études des positions et des techniques de combat pour les guerriers, etc. et elles seront suffisantes pour guider le lecteur à travers la transition du premier niveau au deuxième niveau sans encourir les coûts habituels (voir DMG p.86) et dans la moitié du temps habituel.

Le cahier d'exercices de l'apprenti apporte 100 PX à un groupe, mais ne pourrait pas être vendu plus de 500 PO, car très peu de personnes qui en auraient besoin peuvent se permettre un prix plus élevé.



Ceinture du Vétéran

Cette ceinture magique ne fonctionnera que si elle est portée par un guerrier, un paladin ou un rôdeur mono classé. La *Ceinture du Vétéran* ajoute 2 PV au porteur en plus du nombre initial des PV, qui sont perdus lorsque la ceinture est retirée. Ainsi, par exemple, un guerrier de premier niveau possède 7 PV ; s'il porte la *Ceinture du Vétéran*, il devient un combattant à 9 PV.

Notez qu'il n'y a aucun moyen d'utiliser la ceinture pour regagner des points de vie plus rapidement que la normale.

La ceinture apporte 100 PX et pourrait être vendue pour peut-être 1500 PO à un PNJ Guerrier.

Masque Merveilleux de Melve

Ce masque de tissu noir ne peut être utilisé que par un voleur ou un assassin de classe unique. En le portant, le personnage peut ajouter +10% à ses chances de succès dans les compétences Trouver / Désamorcer les pièges et Crochetage des serrures. Le *Masque Merveilleux de Melve* n'est pas cumulable avec des *Gantelets de Dextérité* ou d'autres objets qui ajoutent aux compétences de voleur, et il ne peut pas élever une compétence au-dessus de 99%.

Le masque apporte 100 PX à son groupe et pourrait être vendu à un PNJ voleur pour peut-être 1500 PO, bien qu'il y ait évidemment un risque sérieux que le voleur ne vole simplement l'objet !

Robe de Vaenu

Ce vêtement magique conviendrait à un elfe, un demi-elfe ou un humain. De couleur rouge flamme, la robe est brodée d'un motif de flammes jaune. Son véritable pouvoir n'apparaît que lorsqu'il est porté par un magicien ou un illusionniste mono classé, car ils seuls les seuls à pouvoir bénéficier de son effet, pour eux inestimable, car il leur permet de mémoriser et de lancer un sort supplémentaire de premier niveau par jour.

La *Robe de Vaenu* apporte 100 PX au groupe et peut se vendre à PNJ magicien ou illusionniste pour 2000 PO environ.

Baguette d'Identification

Contrairement à la plupart des baguettes, la *Baguette d'Identification* peut être utilisée par n'importe quelle classe. Elle peut stocker jusqu'à 100 charges, mais lors de sa découverte, il n'en reste que 7. L'utilisation d'une seule charge permettra au porteur de lancer le sort d'*Identification*.

Elle peut être rechargée, mais seulement en lançant le sort d'*Identification* une fois pour chaque charge (et donc en utilisant une perle de 100 PO par charge).

La *Baguette d'Identification* apporte 100 PX au groupe et peut se vendre à 2000 PO peut-être.