

RENCONTRES

ALÉATOIRES

DE MATT WHITBY 4 À 6

UNE AUDIENCE CAPTIVÉE, UN ARTISTE CAPTURÉ

Rencontre de difficulté moyenne pour un groupe de 5 joueuses de niveau 4 (850 PX au total, 170 par joueuse)

EN RÉSUMÉ

Encerclé par des créatures carnivores, un barde demi-elfe prénommé Vican doit continuer à jouer de la musique pour ne pas devenir le prochain casse-croûte des zorbos.

DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Alors que les personnages approchent, vous pouvez leur lire le texte suivant :

Une mélodie inattendue vous parvient aux oreilles, lointaine et diffuse. Cette musique frénétique provient d'un instrument à cordes. Une voix râpeuse et sèche l'accompagne quelquefois, mais vous êtes trop loin pour saisir les paroles.

Un jet de Sagesse (Perspicacité) ou de Charisme (Représentation) DD 12 permet de remarquer que l'artiste est clairement en train de jouer sous pression.

Vican (Chaotique Bon, barde demi-elfe) est assis, encerclé par quatre zorbos, qui paraissent complètement subjugués par sa performance artistique. Cependant, l'expression de Vican laisse deviner la fatigue qui l'habite, alors qu'il serre fort sa mandoline en pinçant ses cordes et que ses vêtements sont majoritairement déchirés.

En voyant les personnages arriver, il continue de jouer mais modifie les paroles de sa chanson afin de leur expliquer qu'il est tenu en otage par les zorbos et qu'il sera dévoré vivant s'il s'arrête.

Les monstres sont assis à même le sol pierreux, concentrés sur Vican, et ont l'air heureux. Leur armure naturelle s'adapte à leur environnement et leur octroie une CA de 17. S'ils sont attaqués, les zorbos tenteront de capturer Vican pour un futur repas, mais étant des créatures peureuses, elles n'hésitent pas à fuir s'il en va de leur survie.

Autrement, si un autre personnage réussit un test de Charisme (Représentation) DD 14, il peut détourner l'attention des zorbos de Vican suffisamment longtemps pour lui permettre de s'échapper.

TRÉSORS & RÉCOMPENSES

Une fois sauvé, Vican ne pourra pas trouver de mots assez forts pour exprimer sa gratitude envers les aventuriers. La plupart de ses possessions ont été détruites par les zorbos, mais il a gardé sur lui une barrette magique qu'il offrira aux aventuriers en signe de remerciement.

BARRETTE ÉBLOUISSANTE

Objet merveilleux, commun

Cette barrette argentée, lorsqu'elle est sur votre tête, vous permet d'utiliser une action pour changer radicalement votre coiffure. Elle ne peut pas rendre vos cheveux plus longs ou plus courts, mais elle peut couper et nouer des mèches si nécessaire.

PIÈGE À GRENOUILLES, À TIGRE OU À HOMME ?

Rencontre difficile pour un groupe de 5 joueuses de niveau 5 (1,250 PX au total, 250 par joueuse)

EN RÉSUMÉ

Une grenouille géante et un tigre à dents de sabre sont tombés tous les deux en même temps dans des attrape-hommes. Les héros pourront-ils sauver les pauvres animaux à temps, ou subiront-ils le même sort ?

DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Alors que les personnages approchent, vous pouvez leur lire le texte suivant :

La route continue, menant à un sentier envahi par la végétation. Vous entendez des croassements sonores et un rugissement féroce, résonnant à travers l'air humide. Les bruits commencent soudain à devenir frénétiques, et vous lisez la panique dans les cris de ces animaux. Puis soudain, quelque chose semble étouffer ces sons, et vous devez tendre l'oreille pour comprendre d'où ils viennent.

La faune et la flore de cette zone particulière sont anormalement grandes par rapport à la normale, phénomène dû à la présence d'un druide exilé qui parcourt ce territoire et entretient les attrape-hommes.

Pour cette raison, les plantes sont de taille Très Grande, et ont un maximum de Points de vie de 55. Les personnages découvrent trois attrape-hommes, l'un d'entre eux renfermant le tigre à dents de sabre, le deuxième la grenouille géante, et le dernier étant vide.

Les deux premiers attrape-hommes remuent anormalement, et un jet d'Intelligence (Nature) DD 15 permet de comprendre quelle créature est dans quelle plante. La grenouille géante et le tigre à dents de sabre prennent chacun 14 (4d6) dégâts d'acide par tour à moins d'être secourus. Le troisième piège attend qu'une créature passe à sa portée afin de l'engloutir.

Une fois qu'elle a subi au moins 25 dégâts, l'attrape-hommes recrache la créature qu'elle contenait, avant de se refermer pour essayer de ne plus être la cible des attaques.

Une fois libéré, le tigre à dents de sabre tentera de s'échapper au plus vite en grim pant dans les arbres, et il déchiquetera toute créature sur son chemin. Un jet de Sagesse (Dressage) DD 16 réussi permet de comprendre que la créature est paniquée, et qu'il vaut mieux prévenir les autres de s'éloigner de son chemin, ou tenter de l'apaiser.

Au contraire, la grenouille géante étant une bête têtue, elle s'acharnera à piétiner les plantes pour les détruire, ignorant complètement le groupe de personnages.

TRÉSORS ET RÉCOMPENSES

Une fois que les trois attrape-hommes auront été détruites, les personnages avec une Perception passive de 14 au moins pourront remarquer que la végétation recouvre tout le sol, à l'exception d'un petit carré de terre.

TOTEM DE LA CROISSANCE

Objet merveilleux, commun

Lorsqu'il est placé sous terre, ce totem de la taille d'un poing et taillé en forme de gland permet à toutes les plantes d'un rayon de 4,5 mètres de devenir épaisses et envahissantes. En outre, toute créature végétale qui reste dans la zone pendant 24 heures voit sa taille doubler et son poids multiplié par huit. Cette croissance augmente sa taille d'une catégorie - de moyenne à grande, par exemple. Cet effet ne peut augmenter la taille d'une plante ou d'une créature végétale qu'une seule fois.



PROBLÈME DE LOGEMENT EN FÉERIE

Rencontre de difficulté moyenne pour un groupe de 5 joueuses de niveau 6 (1,800 PX au total, 360 par joueuse)

EN RÉSUMÉ

Un duo d'arbres éveillés est à la recherche de deux dragons féériques bleus. Le groupe pourra-t-il les aider à trouver les malicieux dragons, ou sera-t-il victime de leurs illusions multiples ?

DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Alors que les personnages progressent au cœur d'une forêt ancienne mais banale, vous pouvez leur lire le texte suivant :

La brise agitant les douces branches ondulantes est un spectacle courant dans la nature, mais ce qui l'est moins, c'est lorsque deux arbres semblent échanger entre eux via des grincements d'écorce qui ressemblent vaguement à des mots.

Frêne et Orme sont tous deux des arbres éveillés, auxquels un puissant druide eladrin de la Féeerie a donné vie. Ils se chamaillent actuellement en sylvain, au sujet de la localisation de deux dragons féeriques.

Les arbres éveillés ne savent pas que, au moment où ils parlent, un couple de dragons féeriques bleus appelés Nord et Sud les épient, perchés dans leurs propres branches.

Si le groupe ne parle pas le sylvain, un sort tel que Communication avec les plantes permet aux personnages de s'adresser aux arbres. Autrement, les personnages peuvent tenter un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14 qui leur permettra de comprendre qu'Orme et Frêne sont à la recherche de quelque chose, sans savoir de quoi il en retourne exactement.

Nord et Sud sont des célèbres farceurs, qui utilisent tous leurs sorts d'illusion pour piéger Frêne, Orme et les personnages. Percer ces illusions requiert un jet de Sagesse (Perception) DD 13.

Voici des exemples d'illusions :

- Les dragons dissimulent des racines aux personnages, qui risquent alors de trébucher et s'étaler par terre s'ils ratent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10.
- L'utilisation maline de *Main du mage* pour jouer aux pickpockets avec les personnages ou leur voler leurs couvre-chefs.
- Une image illusoire de deux dragons féeriques rouges en train de voler au loin.
- Une *Image majeure* d'un des membres du groupe, qui répète mot pour mot ce que son original a dit précédemment, ou est en train de dire.
- L'illusion que certains des arbres aux alentours paraissent aussi éveillés.
- Des cris de dragons féeriques en période d'accouplement résonnent au lointain.



REMERCIEMENTS

Merci au scribe Gaspard pour la traduction et à Benoît, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture. Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Alain B., Benoît T., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Marie O., Maxime D., Michel C., Miguel I., Pierre P., PostConceptLab, Ronan M., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D.

Si Frêne et Orme sont attaqués, les dragons féeriques bleus feront tout leur possible pour protéger les arbres, utilisant des sorts de Suggestion ou leur Souffle d'euphorie pour dissuader les attaquants.

Après que 3 à 5 illusions aient été percées à jour, les dragons féeriques sortent de leur cachette pour voler frivolement autour des aventuriers et des arbres. Un jet de Sagesse (Dressage) DD 14 permet de comprendre que les dragons sont en couple, et de remarquer certains indices laissant penser qu'ils sont parents depuis peu.

En effet, Nord et Sud ont récemment pondu trois œufs dans les branches d'Elm. Ils ont ainsi fui la Féeerie pour un peu d'intimité et ont vu en Frêne et Orme une protection bienvenue pour leurs œufs.

TRÉSORS ET RÉCOMPENSES

Une fois prêts, Frên, Orme, Nord et Sud se dirigent tous ensemble vers le plus proche passage vers la Féeerie. Si le groupe les a aidés, Nord et Sud détachent une branche d'Elm et soufflent dessus, avant de leur offrir.

BRANCHE FÉÉRIQUE

Objet merveilleux, peu commun

Cette branche, d'aspect tout à fait normal, est imprégnée des bénédictions des dragons féeriques. En utilisant une action bonus, vous pouvez faire en sorte que la branche prenne l'apparence illusoire de n'importe quel objet en forme de branche (armes, outils, bâtons de marche).

L'interaction physique avec l'image révèle qu'il s'agit d'une illusion, car des choses peuvent passer à travers elle.

De plus, une fois par jour, vous pouvez demander à toute créature touchée par la branche de faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14.

En cas d'échec, pendant une minute, la cible est privée de réactions et doit lancer un d6 au début de chacun de ses tours pour déterminer son comportement pendant le tour :

1–4. La cible ne prend aucune action ou action bonus et utilise tout son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire.

5–6. La cible ne bouge pas, et la seule chose qu'elle peut faire à son tour est d'effectuer un jet de sauvegarde DD 11 de Sagesse, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de succès.

CRÉDITS

Illustration de [Natoyan Pyo](#).

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](#).

Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.

Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.