

# RENCONTRES ALÉATOIRES DE MATT WHITBY 7 & 8

## LE SANG DE DÉMON

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 joueuses de niveau 7 (2,900 PX au total, 580 par joueuse)

### EN RÉSUMÉ

Le sang de démon, ou ichor démoniaque, est une substance maléfique qui peut déformer et changer ceux qui l'ingèrent. Un éléphant a été corrompu et s'est transformé en une bête déchaînée qui aide malgré elle un barlgura. Le groupe peut-il survivre à la rencontre de ces deux entités démoniaques ?

### DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Au plus profond d'une jungle humide ou d'une forêt sombre, les aventuriers ayant une Perception passive de 15 ou plus entendent le cri strident d'un animal en grande souffrance. Un jet d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Survie) DD 14 réussi permet de reconnaître un barrissement d'éléphant horriblement déformé et résonnant comme des gargarismes. Trouver l'origine du son est une tâche triviale, et lorsque les personnages découvrent l'éléphant, lisez le texte suivant :

*Dans une clairière d'arbres cassés et de faune piétinée se trouve un éléphant enragé. Sa peau en décomposition est décolorée et recouverte de lésions noirâtres. Ses pupilles sont si sanguinolentes qu'elles sont entièrement rouges, et ses défenses déformées ont bifurqué en des pointes menaçantes. Les sons que fait cette pauvre bête sont des gargouillis suintant d'agonie.*

L'éléphant a été corrompu par l'ichor démoniaque déversé dans un point d'eau voisin. En quelques heures, la bête paisible s'est transformée en une monstruosité du chaos, un véritable démon à part entière. Vous trouverez le nouveau profil de l'éléphant ci-contre.

Au sommet de l'éléphant démoniaque se trouve un barlgura invisible, qui attend l'occasion parfaite pour bondir de l'éléphant et écraser les personnages sous son poing. L'éléphant choisit de charger les personnages et tente de piétiner ceux qui sont touchés par sa *Charge renversante*. Dès qu'une créature est renversée, le barlgura se jette dessus pour la réduire en charpie. De temps en temps, tout au long du combat, le barlgura saute sur l'éléphant ou grimpe dans les arbres pour échapper aux attaques des personnages. Le duo combat en symbiose, avec plusieurs chasses couronnées de succès à leur actif, et ce lien les poussera à se battre jusqu'à la mort. Les démons ne craignent pas la mort sur ce plan, car cela signifie simplement qu'ils retourneront dans les Abysses, pour revenir se battre un autre jour.



### TRÉSORS & RÉCOMPENSES

À part une grande quantité d'ichor démoniaque, ni le barlgura ni l'éléphant ne possèdent quoi que ce soit de valeur. Cependant, la manière dont les défenses de l'éléphant ont été déformées par l'ichor démoniaque leur permet de fonctionner comme des javalots +1 si elles sont récoltées avec succès. L'enlèvement de l'une ou l'autre des défenses nécessite un test de Sagesse (Survie) DD 15.

### ÉLÉPHANT CORROMPU

*Bête de Taille TC, neutre mauvaise*

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 76 (8d12 + 24)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (0)	6 (-2)

**Résistances aux dégâts** feu, foudre, froid

**Immunités aux dégâts** poison

**Immunités aux dégâts** empoisonné

**Langues** —

**Challenge** 4 (1100 XP)

**Charge écrasante.** Si l'éléphant se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de coup de défense lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'éléphant peut effectuer contre elle une attaque de piétinement par une action bonus.

**Téméraire.** Au début de son tour, l'éléphant peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

### Actions

**Coup de défense.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,5m, une cible. *Touché* 19 (3d8 + 6) dégâts perforants

**Piétinement.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,5m, une créature à terre. *Touché* 22 (3d10 + 6) dégâts contondants

# UNE HABITUDE FÉLINE PROFONDÉMENT DISPUTÉE

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 joueuses de niveau 8 (2,400 PX au total, 480 par joueuse).

## EN RÉSUMÉ

Les héros se retrouvent au milieu d'une dispute entre un cercle de guenaudes et une rejeton des abîmes qui désirent contrôler une île pleine de chats des roches. De quel côté vont-ils se ranger ?

## DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Au large des côtes se trouve un archipel de petites îles hostiles et inhospitalières que les autochtones appellent les "Pics Rocheux", principalement en raison des chats des roches qui y vivent. Les pêcheurs affirment que l'île est un lieu de pêche privilégié, tout comme les braconniers qui connaissent la valeur des peaux de ces félins, et qui incitent d'innombrables personnes à tenter leur chance, pour ne jamais en revenir..

Un jet d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Survie) DD 15 rappelle aux aventuriers que les chats des roches ont une résistance extraordinaire à la magie à même de faire frissonner un magicien.

Locéan autour des pics rocheux est une violente déferlante de courants, qui obscurcissent l'eau. Les tests de Sagesse (Perception) pour voir ce qui se trouve sous l'eau sont faits avec un désavantage. Toute créature qui tente de nager dans l'eau doit réussir un test de force DD 12 (Athlétisme) ou être emportée 1,5 mètre plus profondément par l'eau agitée. Le test doit être répété chaque fois qu'une créature dans l'eau tente de refaire surface.

Sous l'île se trouve actuellement un cercle de guenaudes marines d'apparence identique, connu sous le nom de "Cercle des Trois". Elles ne sont pas instantanément hostiles aux personnages, mais souhaitent plutôt recruter leur aide, et iront jusqu'à les sauver de la noyade en échange d'une faveur. Le Cercle des Trois veut posséder les chats des roches de l'île, mais ils sont protégés par une rejeton des abîmes appelée Gur'ilek, qui a depuis longtemps désavoué son maître kraken tout en conservant ses pouvoirs maléfiques.

Gur'ilek a besoin des peaux des chats des roches pour éviter la colère de son maître kraken, sachant que si elle était détectée par magie, elle serait rapidement punie. À l'approche des personnages, Gur'ilek prend l'apparence d'une pêcheuse morte des années auparavant pour communiquer avec le groupe et expliquer sa situation. Elle espère retourner les héros contre le Cercle des Trois pour s'assurer que les chats des roches ne seront pas blessés.

Au niveau du combat et de leurs tactiques, le Cercle des Trois et Gur'ilek tentent tous deux d'attirer le groupe dans l'eau. Gur'ilek a trois chats des roches sous ses ordres, ce qui fait d'elle une menace redoutable. En cas de conflit entre le Cercle des Trois et Gur'ilek, cette dernière tente de se déguiser en sorcière pour semer la confusion au sein de la communauté, en ayant recours à son Cri Psychique en dernier recours.

Le Cercle des Trois fait tout ce qui est en son pouvoir pour inspirer la peur et effrayer ses ennemis afin que l'Éblouissement mortel puisse prendre effet.

## TRÉSORS ET RÉCOMPENSES

Quel que soit le résultat du combat, si Gur'ilek est tuée, la cape de furtivité féline peut être trouvée sur son corps, que le Cercle des Trois les invitera à piller. Si le Cercle est vaincu, Gur'ilek offre sa cape en guise de remerciement et laisse le groupe récupérer les nombreux bibelots qui se trouvent dans les poches des guenaudes.

### CAPE DE DE FURTIVITÉ FÉLINE

*Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)*

Lorsque vous portez la cape, vous ne pouvez pas être ciblé ou détecté par une quelconque magie de divination ou perçu par des sens magiques.

De plus, vous pouvez utiliser votre réaction pour gagner un avantage aux jets de sauvegarde qui ne visent que vous (pas les sorts de zone).

Si votre jet de sauvegarde réussit et que le sort est de niveau 7 ou inférieur, il n'a aucun effet sur vous et est renvoyé au lanceur du sort. Une fois que vous avez utilisé son pouvoir, la cape ne peut plus être utilisée avant d'avoir pris un repos court.

### CRÉDITS

Illustration d'un·e artiste inconnu·e pour le jeu *Call of Duty* d'*Activision*.

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](https://www.homebrewery.com/). 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.

### 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..