

RENCONTRES ALÉATOIRES

DE MATT WHITBY 9 & 10

QUI EST LE VRAI DIABLE ?

Rencontre de difficulté élevée pour 5 joueuses de niveau 9 (2,800 PX au total, 560 par joueuse).

EN RÉSUMÉ

Un groupe de quasits a réussi à invoquer un diable barbelé qu'ils ont entrepris de tourmenter pour l'éternité. Le diable veut être libéré à tout prix, les héros l'aideront-ils à annuler le contrat ou se joindront-ils aux plaisanteries des quasits ?

DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

À l'approche de cette rencontre, vous pouvez lire aux personnages ayant une Perception passive de 14 ou plus le texte suivant :

Vous entendez d'abord de lointains ricanements enfantins, interrompus brièvement par une série de sons gutturaux de frustration. Il est clair que quelqu'un se fait ridiculiser.

Cinq quasits nommés Bip, Bop, Bap, Boup et Bibobup sont réunis autour d'un diable barbelé au bord du désespoir. Ils se passent régulièrement la Couronne du Farceur entre eux, et seul celui qui la porte est autorisé à parler. Les autres continuent à faire des grimaces, à se faire trébucher, en bref à semer la pagaille sans parler. Un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14 réussi permet de comprendre que les quasits ne seront pas hostiles tant que les aventuriers rient à leurs plaisanteries.

Gurus, le diable barbelé, a été convoqué par le groupe de quasits et soumis à leur volonté car ils connaissaient son vrai nom (qui est Lur'Skrin). Leur première requête était une couronne à laquelle Gurus obéirait, la Couronne du Farceur, qu'il a forgée dans les forges des Neufs Enfers. Il presse télépathiquement les aventuriers de les aider à rompre son contrat, soit en tuant les quasits, soit en les manipulant pour qu'ils libèrent Gurus par la parole.

Les quasits invitent également les héros à participer à un concours de farces aux dépens de Gurus, et s'ils réussissent, ils peuvent se retrouver couronnés par les quasits. Il y a de nombreux moyens de piéger Gurus, notamment en faisant un test de Dextérité en opposition avec la Sagesse (Perception) de Gurus ou un test de Charisme contre sa Sagesse (Perspicacité). Les quasits n'ont pas été très efficaces pour piéger Gurus, la moindre farce réussie les fera partir dans un fou rire hystérique.

TRÉSORS & RÉCOMPENSES

S'ils aident Gurus, ce dernier insistera pour que les aventuriers récupèrent la Couronne du Farceur comme récompense. Autrement, si les personnages parviennent à piéger le diable, les quasits s'inclineront devant eux et décerneront la couronne au nouveau roi de l'espièglerie.

COURONNE DU FARCEUR

Objet merveilleux, rare

Cette couronne est faite de cinq piques sulfureuses, chacune décorée d'une tête de diabolin grimaçante.

Lorsque vous portez cette couronne, si une créature vous inflige des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour annuler tous les dégâts et récupérer 1d6 points de vie.).

Après avoir utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez plus récupérer de points de vie d'aucune manière que ce soit avant d'avoir terminé un repos court ou long.



LE TOMBEAU DU DERNIER REGARD

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 joueuses de niveau 10 (4,600 PX au total, 920 par joueuse).

EN RÉSUMÉ

Les légendes évoquent un petit tombeau dont personne n'est jamais ressorti vivant. Mais l'endroit est rempli de miroirs qui renvoient le regard de ses gardiens ancestraux, une gorgone et une méduse, qui attendent les groupes d'aventuriers imprudents. Les héros s'en tireront-ils indemnes, ou laisseront-ils leur dernier regard s'éteindre dans cet endroit maudit ?

DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Les rumeurs évoquent souvent le Tombeau du Dernier Regard comme étant un endroit où le simple fait de fixer l'entrée a causé d'innombrables morts. Certains disent que le tombeau se trouve au cœur d'une montagne, sous l'océan le plus profond, ou perdu dans la jungle sauvage. Dans tous les cas, lorsque le groupe découvre le tombeau, une porte gravée d'une sombre représentation d'un humanoïde cornu les attend.

Elle n'est pas barricadée et s'ouvre sans problème, révélant une série de tunnels plongés dans l'obscurité. Un jet d'Intelligence (Religion) DD 18 permet de comprendre que les bas reliefs sur la porte représentent une créature qui serait issue du plan de l'Ombre.

Le tombeau dans son ensemble est de forme hexagonale, avec des couloirs de 4,5 mètres de large, mais le plus remarquable est que tous les murs sont tapissés de miroirs. Des piliers relient ces miroirs de 3 mètres de large du sol au plafond, ce qui donne l'illusion que la tombe est presque infinie en taille et complique l'orientation dans le tombeau. Tous les jets de Sagesse (Perception) et les attaques à distance à l'intérieur du tombeau sont effectués avec un désavantage. Pour découvrir le chemin correct vers la chambre centrale de la tombe, il faut réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 18 afin de déduire un chemin à travers les miroirs, ou un jet de Sagesse (Perception) DD 18 avec désavantage pour discerner les impasses des faux miroirs.

Lorsqu'une créature pénètre dans le tombeau, une méduse chevauchant une gorgone émerge de son sommeil magique afin de défendre son sanctuaire. Grâce aux miroirs, les portées des capacités regard pétrifiant des deux créatures sont triplées, et leurs lignes de vue ne sont pas bloquées par les angles.

La gorgone utilise son mouvement pour rapprocher la méduse des aventuriers les plus faibles, afin qu'elle puisse porter quelques attaques avant de s'éloigner à nouveau. Elles combattent jusqu'à être toutes les deux détruites. Elles sont incapables de sortir du tombeau.

TRÉSORS ET RÉCOMPENSES

Au plus profond du tombeau se trouve un dais d'obsidienne. Si les personnages vainquent la méduse et la gorgone, ils trouveront sur elles les deux moitiés d'une même clef. Si les personnages l'utilisent pour ouvrir le dais, ils voient une couronne faite d'ombre émerger du tombeau.

COURONNE DU TÉNÉBREUX

Objet merveilleux, très rare (nécessite une harmonisation)

Cette couronne a été tissée à partir d'ombres invoquées par un résident du plan de l'Ombre. Lorsque vous portez la couronne, vous pouvez utiliser une action bonus pour prononcer un mot de commande qui fait apparaître une orbe d'ombres annihilante. Toutes les créatures débutant leur tour à moins de 4,5 mètres de la couronne (y compris vous) doivent réussir un jet de Constitution DD 18 ou subir 11 (3d6) dégâts nécrotiques. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque contre les créatures ayant raté leur jet.

Si vous retirez la couronne, l'aura se dissipe instantanément. Les morts-vivants sont immunisés à cet aura.

CRÉDITS

Illustration de [Dave Melvin](#).

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.

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..