Rencontres aléatoires de Matt Whitby 11 & 12

Alliance chimérique

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 personnages-joueurs de niveau 11 (5,800 PX au total, 1,160 PX par PJ).

En Résumé

Une des rares portes d'ombre permanentes vers la Gisombre est gardée par un duo improbable. Le groupe pourra-t-il triompher de ces gardiens, ou sera-t-il englouti par des ténèbres plus sombres que la Gisombre ?

Description de la Rencontre

Dans l'éventualité où le groupe souhaite infiltrer la Gisombre en se passant d'une capacité de voyage à travers les plans, il existe plusieurs lieux sur le Plan matériel où se trouvent des portes d'ombres. L'un de ces portails les plus connus serait supposément défendu par une nymphe chevauchant une chimère, au plus profond du plus dangereux des marais. Trouver l'endroit exact requiert un test réussi d'Intelligence (Investigation) DD 14 pour effectuer les recherches appropriées et découvrir qui détient la carte ou pourrait guider le groupe là-bas. Avec cette connaissance, un autre test de Sagesse (Survie) DD 15 réussi leur permet de trouver la zone marécageuse évoquée précédemment.
Après environ une heure d'exploration, lisez ou paraphrasez le paragraphe qui suit :

> *Au bout d'un moment, le bourbier dans lequel vous avancez laisse apparaître un monticule surmonté d'un rocher et de l'entrée d'une caverne dans celui-ci. De part et d'autre, de grands arbres rabougris et aux feuilles mortes forment une canopée verte et marron au-dessus de la butte. Une énergie sombre et insidieuse semble s'échapper de la grotte.*

Cachée non loin du rocher, dissimulée dans l'eau grâce à son sort de terrain hallucinatoire, une **eleinomae** attend, sa **chimère** envoûtée non loin. Kianyreisa (Kia pour diminutif), cette magnifique nymphe aux cheveux de jais et au regard prédateur, profite de la réputation de cet endroit pour y capturer des voyageurs imprudents et faire des plus beaux d'entre eux ses compagnons pour un temps. Les autres sont chassés ou dévorés par Caatsna, une chimère qu'elle contrôle grâce à son sort de suggestion.
La chimère a fini par s'habituer à l'emprise de l'eleimonae et accepte même parfois de la laisser la chevaucher. Leur tactique habituelle cependant est d'attendre qu'un aventurier passe à portée de Kia, celle-ci l'attrape avec son filet de roseau fleuri et ordonne à Caatsna d'attaquer les autres membres du groupe.

Pendant un combat, Kia essaie d'attirer le groupe vers un point fixe pour laisser la chimère cracher son souffle de feu. Elle peut même aller jusqu'à utiliser les sorts de charme-personne ou suggestion pour amener les personnages à se regrouper dans ce but. L'eau autour du monticule est par ailleurs remplie des cadavres entourés de ronces des anciens captifs de la nymphe. Ce cimetière aquatique est dissimulé par le terrain hallucinatoire. Lorsqu'un personnage se déplace dans cette zone, il doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD12 ou subir 7 (2d6) dégâts perforants.

Il existe également une chance sur trois avant la rencontre qu'une épaisse nappe de brouillard poisseux occupe la zone. Le cas échéant, les créatures à cet endroit subissent un désavantage à tous leurs tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue. Si Kia perdplus de la moitié de ses points de vie et que la chimère est toujours vivante, l'eleinomae monte sur la créature et ordonne à cette dernière de s'envoler loin du groupe d'aventuriers. Si l'une ou l'autre des créatures succombent, l'attachement malsain qu'elles entretiennent pousse la survivante à attaquer sans crainte pour sa propre survie, animée d'une rage aveugle. Il sera impossible de raisonner l'une ou l'autre à ce moment du combat.

Trésors & Récompenses

Kianyreisa possède une dague empoisonnée (1d6 dégâts de poison supplémentaires), qui permet également de faire repousser magiquement les ronces du cimetière aquatique. Certains organes de la chimère valent la peine d'être prélevés. En dehors de cela, la principale récompense du groupe sera l'accès à la porte d'ombres.

*Vous trouverez le profil de l'eleinomae dans le DRS de **Héros & Dragons**.*

L'antre des plaisirs illusoires

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 personnages-joueurs de niveau 12 (9,000PX au total, 1,800 par PJ)

En Résumé

Dans un campement de hobgobelins, un couple marié s'est vu offrir comme cadeau de noces plusieurs incubes et succubes. Ils ne savent pas cependant que les fiélons ont pour intention de briser leur union, mais peut-être les héros arriveront-ils à arrondir les angles, à moins qu'ils n'exacerbent les tensions ?

Description de la Rencontre

L'effort de guerre des hobgobelins s'est arrêté il y a quelques semaines, à la surprise de toutes les communautés alentour. Beaucoup suspectent une entourloupe, et les aventuriers sont engagés pour connaître le fin mot de l'histoire. Les patrouilles de hobgobelins semblent peu enthousiastes à l'idée de combattre, et certaines finissent par encourager les héros à parler à leurs généraux au cœur du fort.

Aux extrémités opposées de la table de la salle de guerre sont assis Gred le Puissant (loyal mauvais) et Dugak le Sage (loyal neutre), deux **généraux hobgobelins** mâles. Mariés récemment (à la façon hobgobeline), ils sont tous deux extrêmement agités à cause du manque de sommeil. Un jet réussi de Sagesse (Perspicacité) DD16 révèle que les personnalités qui les accompagnent sont la source de leur détresse.

Ils sont en effet entourés de concubins et concubines, qui sont en réalité des **incubes** et des **succubes** au service d'une divinité démoniaque de la discorde. Les succubes s'appellent Cixi et Mavron, tandis que les incubes répondent aux noms de Lokshoon et Zeremon. Si Gred et Dugak pouvaient être corrompus, ils s'avèreraient de formidables commandants pour repousser les invasions démoniaques. Ainsi, ils ont déjà plusieurs fois refusé des promesses de pouvoir fiélon, arguant que c'est seulement en rompant leurs vœux de mariage qu'ils rejoindraient les Enfers.

Gred et Dugak souhaitent se débarrasser des concubines et concubins, cependant ils ont été offerts en tant que cadeaux de mariage par un général plus puissant et plus respecté. S'ils devaient refuser ce présent, cela nuirait à leur réputation et serait vu comme une grande marque d'irrespect.

Général Hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, Loyal Mauvais

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)
Points de vie 90(14d8 + 28)
Vitesse 9m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	10 (0)	16 (+3)

Jets de sauvegardes Int +5, Sag +4, Cha +7
Sens vision dans le noir, Perception passive 10
Langues commun, hobgobelin
Puissance 6 (2300 XP)

Brave. Le général obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand le général réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques multiples. Le général effectue trois attaques au corps à corps.

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Coup de bouclier. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas tomber à terre.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +6 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le général peut lancer un avertissement ou un ordre spécial chaque fois qu'une créature non-hostile qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le gobelin. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si le général est incapable d'agir.

Lorsque le groupe se présente, les généraux et les fiélons essayent de convaincre chacun de leur côté les héros de les aider soit à séparer les deux hobgobelins, soit à expulser les concubines et concubins. Le groupe est libre d'affronter ce défi comme il le souhaite, mais la violence ne sera pas acceptée.

Parmi les solutions envisageables figurent :

- monter les généraux l'un contre l'autre,
- amener les fiélons à se trahir entre eux ou
- arriver à révéler leur nature aux hobgobelins.

Cependant, si le groupe se montre hostile, tous les opposants se ligueront contre les héros. Par ailleurs, des renforts hobgobelins pourraient faire irruption, et il s'avère que d'autres fiélons se situent non loin, prêts à combattre en cas d'accrochage.

Trésors et Récompenses

Aider Gred et Dugak à se débarrasser des fiélons les poussent à récompenser le groupe en leur jurant fidélité et en offrant un détachement de guerriers d'élite sur simple demande. Autrement, ils peuvent aussi donner une partie de leur fortune en or, normalement réservée aux dépenses militaires.
Si les fiélons arrivent à séparer les deux généraux, ils savourent leurs méfaits tout en soufflant au groupe de s'emparer des alliances de promesses comme juste récompense. Leur divinité tutélaire pourra aussi être amenée plus tard à solliciter les héros.

Alliance de promesse

Objet merveilleux, peu commun (nécessite un lien)
Ces anneaux magiques sont fabriqués traditionnellement par paire, leur magie les liant tous les deux. Quand vous êtes lié à cet anneau, vous êtes immunisés aux effets de charme. De plus, quand une autre créature portant une alliance de promesse subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour encaisser à sa place la moitié des dégâts (arrondie à l'inférieur).

Crédits

Illustrations de Julien *Jeex* Carrasco et Thomas Lue.
Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site The Homebrewery.
Héros & Dragons est une création de *Black Book Éditions* et des rédacteurs de *Casus Belli*.

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 l'aide à l'adaptation 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., Benoit 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., Lucas P., Marie O., Maxime D., Michel C., Miguel I., Pierre P., PostConceptLab, Ronan M., Rony T., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..