Rencontres aléatoires de Matt Whitby 13 & 14

Curieuses curiosités d'un autre monde

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 personnages de niveau 13 (11 500 PX au total, 2300 par personnage).

En Résumé

Une dragonne de cuivre adulte déguisée en barde humanoïde est en quête d'artefacts étranges au-delà de son domaine. Quand elle aperçoit un gobelin cramponné à une horloge sphérique surdimensionnée, sa curiosité l'emporte sur sa raison. Les héros assisteront-ils la barde ou découvriront-ils sa véritable identité ?

Description de la Rencontre

Parmi les plateaux, là où chaque pic offre une vue imprenable sur l'horizon, se trouve l'antre de Cemper (chaotique bonne, **dragonne de cuivre adulte**). Elle préfère passer son temps déguisée en barde, tieffeline presque systématiquement, dans le but d'attirer d'autres bardes afin de les engager pour assurer la sécurité de son domaine. Quand elle n'est pas occupée à renforcer sa ménagerie bardique, Cemper se dévoue à son penchant pour les curiosités d'autres mondes. Elle affirme avoir vu un gobelin transportant une sphère faisant tic-tac d'un rayon de 30 centimètres environ et qui a su éveiller sa curiosité. En vérité, Cemper espère pousser le groupe à l'accompagner pour trouver la trace du gobelin et s'emparer de son *horloge sphérique*. Elle propose d'accompagner les aventuriers, au moins jusqu'à ce qu'ils trouvent le gobelin, et insiste pour qu'ils n'agissent pas trop sauvagement.

Suivre la piste du gobelin n'est pas une mince affaire, car il est tout seul et plutôt habile. Cependant, un test réussi de Sagesse (Survie) ou d'Intelligence (Nature) DD 15 permet de déduire les endroits où il peut se cacher ou de découvrir des traces de son passage. Tic, **gobelin** chaotique neutre, circule de grottes en crevasses tout en portant sur sa tête l'*horloge sphérique*. Il ne sait aucunement comment il a acquis cet objet ; aussi loin qu'il s'en souvienne, il l'a toujours eu. Tic, qui porte bien son nom, imite un tic-tac avec sa bouche lorsqu'il est stressé..

Attraper Tic est une chose, le convaincre de se séparer de l'*horloge sphérique* une autre. Cemper lui assure que le groupe ne lui fera pas de mal, allant jusqu'à prendre sa véritable forme s'ils se montrent agressifs ou trop menaçants. Une solution serait que Tic accompagne l'*horloge sphérique* dans l'antre de Cemper et rejoigne sa troupe de bardes, en tant que bouffon ou musicien en herbe. Il faut pour cela réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 14.

Quelle que soit la manière de résoudre cette rencontre, il s'agit avant tout de mettre en avant le côté exploration et l'intérêt de se faire une alliée d'une dragonne de cuivre adulte grâce à une résolution pacifique. Il y a cependant une possibilité que cela se termine en affrontement, au prix d'une ou deux morts, voire cinq !

Trésors & Récompenses

Cemper fera tout pour garder l'*horloge sphérique* pour elle. Cependant, elle peut inviter le groupe dans son antre, se montrer hospitalière, partager quelques récits avant de leur suggérer, en échange d'autres objets d'autres mondes, de les récompenser généreusement. Après tout, Cemper possède une grande collection de puissants objets magiques.

Horloge sphérique

Objet merveilleux, commun

Cette horloge d'apparence curieuse semble tourner plus rapidement qu'elle ne le devrait. Aussi, au lieu d'indiquer l'heure actuelle, elle indique l'heure qu'il devrait être, qu'elle que soit la raison surnaturelle ou magique qui aurait altéré la trame du temps. Si l'horloge est sujette à un effet qui altère le temps, comme le sort *arrêt du temps* ou une visite en dans un autre plan, l'entité à l'origine de cet objet est alertée et envoi un groupe de (taille du groupe) x 3 **araignées tisseuses mécaniques en intervention**

L'emporium à tapis de Morfolio

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 personnages de niveau 14 (5400 PX au total, 1080 PX par personnage).

En Résumé

L'emporium de tapis de cet halfelin n'est qu'une façade, ses ristournes et ses produits vous couperont le souffle !

Description de la Rencontre

Morfolio, un **mage** halfelin chaotique mauvais, est un arnaqueur de première, avec une technique qu'il a perfectionné avec les ans et qui fonctionne désormais systématiquement ; après tout, personne ne soupçonne un **tapis étrangleur**. Il installe son barnum en périphérie des villes et cités et le remplit d'une quantité impressionnante de tapis. Puis il invite ses victimes insouciantes à l'intérieur et laisse les tapis leur prendre la vie, permettant à Morfolio de s'emparer des possessions des morts.

Parce qu'il détient une dizaine de **tapis étrangleurs**, de grands groupes de voyageurs ne posent pas de problème particulier, d'autant plus que plusieurs tapis peuvent s'occuper d'une même cible et lui retirer tout espoir d'évasion.

Lorsque les aventuriers approchent, Morfolio use de toutes les astuces et mensonges possibles pour inciter les héros à entrer dans sa tente. Il indique combien les tapis sont magiques, inestimables, avec un prix fortement réduit, etc. Ses années de pratique rendent difficile de percevoir ses mensonges, ce qui requiert un test réussi de Sagesse (Perspicacité) DD 18.

Tous les tapis dans le barnum de Morfolio sont dormants tant qu'il ne prononce pas le mot de commande, après quoi ils prennent tous immédiatement vie et cherchent à étouffer la créature vivante la plus proche. Morfolio est suffisamment patient pour attendre l'opportunité parfaite, mais si le groupe devient soupçonneux, il utilise le mot de commande pour couvrir son évasion. S'il en a la chance, il se transformera en aigle grâce au sort *métamorphose* pour s'échapper par les airs, mais s'il est acculé, il se prosternera et suppliera qu'on le pardonne, en omettant les dizaines de personnes tuées précédemment.

Crédits

Illustration de Ben Wootten.

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.

Sorts de Morfolio

Afin de mieux coller à son rôle et sa nature, vous pouvez utiliser la liste de sorts alternatives suivantes pour le perdonnage de Morfolio.

Tours de magie : *lumière*, *main du mage*, *rayon de givre*, *réparation*
1er niveau : *armure du mage*, *geyser d'énergie*, *retraite expéditive*
2e niveau : *déblocage*, *immobiliser un humanoïde*, *modifier son apparence*
3e niveau : *boule de feu*, *clignotement*, *lenteur*
4e niveau : *métamorphose*, *peau de pierre*
5e niveau : *télékinésie*

Trésors et Récompenses

Parmi tous les tapis dont dispose Morfolio, l'un est en réalité un *tapis volant*, mais il est difficile de le repérer au milieu des autres.

Remerciements

Merci aux scribes Benoît, Gaspard, 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., Ronan M., Rony T., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..