

RENCONTRES ALÉATOIRES

DE MATT WHITBY 15 & 16

À L'AUBE, PRENEZ GARDE

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 personnages de niveau 15 (8750 PX au total, 1750 par personnage).

EN RÉSUMÉ

Croiser la route d'un pèlerinage en l'honneur d'un-e élu-e d'une divinité positive est toujours une bénédiction, sauf si les apparences sont trompeuses. Qui serait assez démoniaque et malicieux pour réaliser un tel tour ?

DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Cette rencontre est désignée pour prendre place pendant un voyage entre deux lieux importants, en particulier dans un endroit ou un territoire dangereux. Lorsque les personnages s'approchent, lisez le paragraphe suivant :

"Six silhouettes émergent à l'horizon. Même à cette distance vous remarquez les harnois brillants portés par la plupart de la troupe, la lumière du soleil se reflétant puissamment. Ils marchent tous d'un pas déterminé. La personne en tête chevauche un étalon au poil grisonnant, portant une bannière usée et déchirée dépeignant une route dirigée vers le lever du soleil."

Eigen, **assassin** chaotique mauvais, dirige le pèlerinage depuis son **cheval de guerre**, en se faisant passer pour des fidèles de Lathandre. Il est accompagné de trois **chevaliers** affublés de harnois polis avec des bordures dorées et deux silhouettes en toges. L'une est un-e **ecclésiastique**, tandis que l'autre est un-e **académicien-ne de l'école de l'illusion** (voir profil page 2) portant le même accoutrement que l'ecclésiastique. En réalité, toutes ces personnes vénèrent Cyric, dieu du conflit et de la ruse.

L'ecclésiastique continue de porter sa chevalière de Cyric, un crâne blanc sans machoire enchassant un joyau pourpre irisé. Il ou elle a la manie de tripoter cet anneau, ce qu'un personnage avec une Perception passive de 14 ou plus peut remarquer. Un test d'Intelligence Religion DD 18 permet de reconnaître le symbole de Cyric, indiquant au groupe la duplicité de la troupe en pèlerinage.

Eigen proposera quant à lui aux aventuriers de se joindre à eux, cependant lui et sa troupe cherchera à ruiner les plans des héros. Le mensonge est leur nature, et ils préféreront trahir l'ecclésiastique que de risquer d'être découverts. Si un combat survient, Eigen cherchera à prendre un des personnages en otage et à monnayer sa vie. Une fois de plus, tout marchandage s'effectuera au profit des suiveurs de Cyric, afin d'avoir l'avantage.

JOUER HORS DES ROYAUMES OUBLIÉS

Cette rencontre prend place dans le cadre des Royaumes Oubliés, en utilisant explicitement les divinités Lathandre et Cyric. Si vous jouez dans un autre univers de jeu, considérez modifier par une divinité dédiée aux soins et l'autre au meurtre.

TRÉSORS & RÉCOMPENSES

Eigen possède une des sept clefs de fer noir qui garde la divinité Cyric prisonnière de son trône suprême. Les anges de Lathandre, Tyr et Sune souhaitent que ces clés restent dispersées, tandis que certains individus à la morale douteuse pourraient payer jusqu'à 50 000 pièces d'or pour en obtenir une.



ACADÉMICIEN.NE DE L'ÉCOLE DE L'ILLUSION

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
09 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +2
Compétences Arcanes +5, Histoire +5
Sens Perception passive 10
Langues quatre langues au choix
Dangerosité 3 (700 PX)

Image rémanente. Lorsque l'académicien.ne cesse de se concentrer sur un sort d'illusion, il / elle continue à produire son effet pendant encore 3 rounds. S'il / elle réalise une action qui met fin au sort pour une raison indépendante de la concentration, le sort cesse d'agir normalement.

Incantation. L'académicien.ne est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il / Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

- Sorts mineurs (à volonté) : *bouffée de poison, illusion mineure, lumières dansantes, main de mage*
- Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, couleurs dansantes, déguisement, projectile magique*
- Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité, ombres imaginaires*
- Niveau 3 (3 emplacements) : *image majeure, monture fantôme*
- Niveau 4 (1 emplacement) : *assassin imaginaire*

Actions

Bâton. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 2 (1d6 -1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 -1) dégâts contondants si utilisé avec les deux mains.

D'UNE PIERRE DEUX COUPS

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 personnages de niveau 16 (150 PX au total, 30 par personnage).

EN RÉSUMÉ

Deux méduses vivent dans une caverne remplie de statues de lézards géants. Si l'une peut pétrifier du regard, l'autre effectue l'inverse. Il y a sans doute plus que ce que l'on peut deviner concernant ces deux jumelles, mais les héros ne devraient pas trop s'y attarder pour leur bien.

DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Cette rencontre sera la plus adaptée dans un endroit souterrain, comme l'Outreterre ou une caverne à flanc de montagne. Lorsque les personnages entrent dans ce lieu, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le tunnel étroit que vous empruntez finit par ouvrir sur une tentaculaire caverne. L'écho des gouttes d'eau tombant à intervalles irréguliers habillent les murs de pierre, révélant la présence d'une grande étendue d'eau plus loin. Plus immédiatement, un groupe de statues de lézards géants constellent le sol irrégulier. Au cœur de la chambre principale, deux autres statues, plus larges, sont enlacées et forment un trône vide

Des personnages avec une Perception passive de 16 ou plus sentent la présence de créatures vivantes dans les cavernes. Un test d'Intelligence (Arcanes ou Nature) DD 14 permet de comprendre que les lézards sont pétrifiés.

La grotte est habitée par les jumelles Xilo et Mero, deux méduses, la première loyale mauvaise, la seconde loyale bonne. Celle-ci est atteinte depuis la naissance d'une pathologie rarissime qui transforme son regard pétrifiant en un regard dépétrifiant. Elle est par ailleurs elle-même immunisée à la pétrification. Les jumelles ont quitté leur tribu dès que possible pour obtenir la paix, Xilo se révélant être particulièrement protectrice envers sa sœur.

Mero accueillera les visiteurs si elle les rencontre, et un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15 permet d'authentifier sa sincérité, en particulier lorsqu'elle avertit le groupe sur le tempérament de Xilo. Un test supplémentaire de Charisme (Persuasion) DD 14 permet de rallier Mero aux héros, si Xilo les voit. Xilo considère en effet que toute personne pénétrant leur caverne est une menace et doit être éliminée, et rien ne peut vraiment lui faire changer d'avis.

Si un combat commence, Mero reçoit l'ordre de libérer quatre des **six lézards géants des cavernes** (voir profil page 3) et d'attaquer le groupe d'aventuriers. Les lézards attaquent sans distinction mais conserve une peur certaine des deux méduses pour des raisons évidentes. Si Xilo est proche de la mort, elle regardera délibérément son propre reflet pour être pétrifiée, sachant pertinemment que sa sœur la libérera une fois le calme revenu. Mero est prompte à se rendre si elle est dépassée en nombre ou menacée violemment, cependant si elle est tuée Xilo entrera dans une rage incontrôlable et elle combattrait jusqu'à la mort.

TRÉSORS ET RÉCOMPENSES

Mero peut offrir des fioles de son sang, quelque soit l'issue. Sur une résolution pacifique, elle demandera au groupe de les accompagner à l'extérieur afin de voir le monde, loin du regard surprotecteur (et pétrifiant) de sa jumelle.

FIOLE DE SANG DE MÉDUSE

Potion, peu commune

Guérit instantanément de la pétrification.

LÉZARD GÉANT DES CAVERNES

Bête de taille TG, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 73 (7d12+28)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	09 (-1)	19 (+4)	02 (-4)	08 (-1)	07 (-2)

Compétences Discrétion +3

Sens Perception passive 9

Langues -

Dangerosité 4 (1100 PX)

Actions

Morsure. Attaque avec une arme au corps-à-corps : +7 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants, et la cible est empoignée (DD 15 pour s'échapper). Tant que la cible est empoignée, elle est aussi entravée, et le lézard ne peut pas mordre une autre cible.

Queue. Attaque avec une arme au corps-à-corps : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible non empoignée par le lézard. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD15 ou être mise à terre.

Gobage. Attaque avec une arme au corps-à-corps : +7 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible de taille M ou plus petite qui est empoignée. Touché : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants, la cible est gobée et l'empoignade prend fin. La cible est aveugle et entravée, elle a un couvert total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du lézard, et elle subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du lézard. Le lézard ne peut goder qu'un seul ennemi à la fois.

Si le lézard meurt, la créature gobée n'est plus entravée ou aveugle et peut s'échapper du cadavre en utilisant 3 m de son mouvement, et sort à terre.



CRÉDITS

Illustrations de [Per Perkan Sjögren](#) et [Song Yueran](#).

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 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** et **tipeuses** :

Alain B., Antoine 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..