

RENCONTRES ALÉATOIRES

DE MATT WHITBY 17 & 18

TOUJOURS LIRE LES PETITES LIGNES !

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 personnages joueurs de niveau 17 (14 400 PX au total, 2880 par personnage).

EN RÉSUMÉ

Sur leur route, les personnages croisent un couple de marchands égarés qui demandent à être accompagnés vers la ville la plus proche. Sur la route, ils feront au groupe une proposition très curieuse.

DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Cette rencontre est conçue pour un groupe de personnages qui a commencé à pactiser avec certains fiélons ou a été amené à en combattre de nombreux. Sur une route ordinaire, faites croiser les PJs avec un couple d'humanoïdes (peuples, genres et âges à votre convenance) aux airs de commerçants qui semblent perdus.

Ils sont prêts à utiliser les arguments les plus fantasques pour obtenir du groupe qu'il les accompagne jusqu'à la ville la plus proche ou, à défaut, à la destination du groupe. Lorsque les personnages acceptent, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

"L'un des deux marchands vous tend un document, rédigé en commun, contractualisant la démarche. Le papier dégage une légère odeur de soufre et d'acidité."

Un test de Sagesse (Perception) DD 18 permet de détecter l'encre invisible (à base de sang, de soufre et de citron) qui a permis d'écrire le contrat infernal au dos du document. Pour révéler le texte, il faut passer le document au-dessus d'une flamme quelques instants. Un personnage qui sait lire l'infernal comprendra le but de ce contrat avec un test réussi de Sagesse (Perspicacité) DD 18. Un sort de *dissipation de la magie* ou un effet similaire peut retirer l'effet du contrat, cependant il faut réussir un test DD 17 et le diable qui l'a rédigé en est immédiatement informé.

Le couple est en vérité un duo de diables jumeaux, des **diabes cornus**, qui ont été envoyés par leurs supérieurs auprès du groupe pour limiter leurs interactions avec leur engance. Zender et Vulcarus sont neutres mauvais et, sous leur forme diabolique, leur différence se situe au niveau des cornes : Zender a la corne droite plus longue que la gauche, l'inverse pour Vulcarus. Les deux diables sont soumis à un sort d'*apparence trompeuse*, ils sont donc pressés par le temps (le sort dure 8 heures et ils n'en sont pas les lanceurs).

L'objectif principal des diables est de réussir à leur faire signer ce contrat, qui empêche les personnages de s'en prendre aux autres diables, cependant ils souffriront lourdement en cas de rupture ou atteinte au contrat. S'ils ont signé le contrat, les personnages subiront 18 (4d8) dégâts psychiques chaque fois qu'ils s'en prendront, d'une façon ou d'une autre, à un diable.

Si un combat survient, Zender et Vulcarus concentreront leurs attaques sur le personnage le plus puissant du groupe, en s'assurant de sa mort si nécessaire. Si leur tentative de faire signer le contrat se heurte à une impasse, ils n'hésiteront pas à déclencher le combat eux-mêmes, en commençant par cracher leurs flammes. Ils n'ont par ailleurs pas réellement peur de la mort, ils préfèrent se donner à fond dans le combat et y perdre (temporairement) la vie, plutôt que fuir et rentrer bredouilles pour essayer le courroux de leurs seigneurs.

TRÉSORS & RÉCOMPENSES

Les deux jumeaux portent respectivement un *anneau d'invisibilité* et un *anneau de renvoi des sorts* qui peut éventuellement servir de monnaie d'échange pour faire accepter la signature au groupe.



SAVOIR OU NE PAS SAVOIR, TELLE EST LA QUESTION

Rencontre de difficulté moyenne pour 5 personnages joueurs de niveau 18 (14 400 PX au total, 2880 par personnage).

EN RÉSUMÉ

Un tombeau oublié recèle de dangereux objets magiques particulièrement convoités. Le groupe réussira-t-il à résoudre les énigmes des gynosphinx ou mourront-ils de vieillesse en ce lieu ? À moins qu'ils ne se perdent dans le flux temporel ?

DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

Insérez cette rencontre à un moment où le groupe de personnages doit retrouver un puissant objet magique. Les rumeurs et légendes indiquent que cet objet se trouverait dans un tombeau isolé du temps qui ne peut-être trouvé que durant la seconde qui sépare la nuit du jour. Ceux qui l'ont découvert en sont sortis extrêmement vieillissés, lorsqu'ils ont réussi à en sortir..

Lorsque le groupe découvre le tombeau, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Au-delà des portes poussiéreuses du caveau se tient une grande salle circulaire, dominée par douze statues de sphinx qui regardent toutes en contrebas avec des expressions faciales différentes. Une inscription déformée par les ans est écrite au sol, elle semble d'un langage qu'au moins une personne du groupe comprend. Elle dit "Douze de la même trempe et pourtant la plupart sont frêles. Comblez les désirs des fortes et votre quête se conclura avec zèle."

Chaque statue arbore une plaque indiquant une action correspondant à son expression faciale. En réalité, deux des statues sont des **gynosphinx** qui ont pour mission de protéger le tombeau et ses trésors magiques. Elles observent le groupe en silence pour voir s'ils sont en mesure de résoudre l'énigme devant eux. Leurs expressions faciales sont indéchiffrables mais les plaques stipulent qu'elles savent ce que recherchent les personnages, et demandent à ce qu'il prouvent leur sincérité.

Un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 permet de se rappeler la capacité des sphinx à être indécernable. Par ailleurs, un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de remarquer l'aspect bien plus détaillé des deux statues plus réalistes que les autres.

Si un personnage ne répond pas correctement à l'une des fausses statues, celle-ci utilise son action d'ancre pour forcer chaque créature dans le tombeau à réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou vieillir immédiatement de 1d20 ans. Un sort de *restauration supérieure* rétablit l'âge normale d'une créature affectée. Au troisième échec, les gynosphinx déplacent le groupe entier de dix ans dans le futur. En cas de réussite aux énigmes, les gynosphinx utilisent leur autre action d'ancre pour inverser ces effets.

Au moindre signe d'agression, elles utilisent simplement leur action d'ancre pour transporter le groupe dans un autre plan d'existence et les y laisser sans autre forme de cérémonie. Après tout, si vous n'êtes pas là pour jouer, vous n'avez aucun intérêt pour elles.

TRÉSORS ET RÉCOMPENSES

Après avoir triomphé des énigmes des gynosphinx elles récompensent le groupe avec l'objet pour lequel les personnages sont venus et les bénissent avec le Charme du Sphinx. Comment elles ont obtenu cet objet n'est pas une information qu'elles souhaitent partager cependant.

CHARME DU SPHINX

Ce charme offre la capacité de devenir indétectable pendant 1 heure. Tant que vous êtes indétectable, vous êtes immunisés aux effets de détection des émotions, de lecture des pensées ou de détection de votre position. De plus, les tests de Sagesse (Perspicacité) ont un désavantage. Une fois utilisé trois fois, le charme s'évanouit.

CRÉDITS

Illustration de [Richard Whitters](#).

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 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..