



RÔLE 'N PLAY

LE JEU DE RÔLE

GAZETTE 9
LES PLAIES OUVERTES
PARTIE 3

ÉPISODE 9 : LES NOUVEAUX CROISÉS

CRÉDITS

Directeur de publication : David Burckle
Responsable d'édition : Thomas Berjoan

Auteur : Julien Dutel
Conversion des profils techniques en COF : Thomas LeGoareguer
Direction artistique : Julien Dutel et Thomas Berjoan
Design : Laura Hoffman et Josselin Grange
Maquette : Josselin Grange
Cartes et plans : Julien Dutel & Fred Lipari
Illustrations : Rémi Jacquot

Relecture : Pierre-Olivier Cervesi

L'équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas et Gabriela Tagle

Édité par

Black Book Éditions
 50 rue Jean Zay, 69800 St-PRIEST, FRANCE
 Dépôt légal : décembre 2020
 ISBN (PDF) : 978-2-38227-256-5

Identité du produit (Product Identity) : Les éléments suivants sont identifiés comme l'Identité du Produit (Product Identity) et sont donc considérés comme du closed content tel que défini dans la version 1.0a section 1(e) de l'Open Game License (OGL) : les noms et gammes de produits, les logos et marques d'identification y compris la présentation commerciale ; les noms propres, les règles (exemple : folie etc), les objets magiques, les scénarios, personnages et histoires, les symboles, illustrations et dessins, les représentation graphiques ; et plus généralement toutes les descriptions, les marques commerciales ou déposées clairement identifiées comme Identité du Produit (Product Identity) par le propriétaire et qui exclut spécifiquement l'Open Game Content.

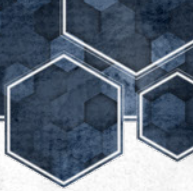
Le contenu libre de ce livre (Open Content) comprend uniquement le matériel extrait du Document Relatif au Système (SRD).
 Toute utilisation du contenu libre doit être réalisée dans les conditions de l'Open Game Licence version 1.0a.

RÔLE 'N PLAY
 LE JEU DE RÔLE



© Black Book Éditions, 2022.

Black Book Éditions et Rôle'n Play sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.



INTRODUCTION

Enfin ! La voilà enfin, cette gazette 9, avec un retard certain. Et nous en sommes désolés.

Cette gazette est le début de la dernière partie des *Plaies ouvertes*, qui mènera les personnages jusqu'à la gazette 12 et les niveaux 12 à 13. Dans cette ultime partie, les personnages auront l'occasion de clore définitivement l'intrigue de cette campagne tout en commençant à apprendre à gérer leur propre région.

Nous ne vous proposerons cependant pas un système de gestion de région ou de royaume : cette dernière se fera, dans le cadre de cette campagne, narrativement, en toile de fond. Car nos aventuriers seront amenés à repartir à l'aventure...

Pour ceux qui sont habitués aux gazettes précédentes, quelques changements sont à noter.

Tout d'abord, cette gazette ne contiendra pas de journaux pour nos personnages. Malheureusement, le temps manquant, il a été impossible de finaliser ces textes, mais nous y travaillerons, de sorte à vous les proposer plus tard, si cela s'avère possible.

Ensuite, il n'y aura pas de sondage dans cette gazette. Au vu de la manière dont les nouvelles saisons ont été tournées, très en amont de la sortie même des épisodes, les gazettes continueront à nourrir l'univers et même à le transformer, mais de manière plus espacée (et peut-être plus impactante). Ainsi, les sondages seront moins nombreux, mais vous aurez aussi plus de temps pour les remplir, et donc pour jouer ces scénarios.

Dans tous les cas, bienvenue dans cette nouvelle gazette ! Entamons la phase finale de la campagne des *Plaies ouvertes* !

Julien Dutel, avec l'aide de Thomas Le Goareguer et la relecture précieuse de Pierre-Olivier Cervesi

POUR LES JOUEURS



NOUVELLE ORIGINE

Aujourd'hui, nous vous proposons de tester une nouvelle origine : le goblin, un personnage étrange et rejeté par beaucoup.

Gobelin

Méconnus, sous-estimés, souvent mal considérés, les gobelins sont vus par la plupart des habitants de l'Empire comme une simple nuisance. Pourtant, la vérité n'est pas aussi tranchée.

En effet, tous les gobelins ne sont pas mauvais par essence, et tous ne cherchent pas à piller et brûler tout ce qui se trouve sur leur passage. Certains s'intègrent parfois, difficilement certes, à la civilisation humaine ou coexistent pacifiquement avec les autres peuples qui les entourent.

Ainsi, vous faites peut-être partie de ces tribus. Ou peut-être avez-vous simplement décidé de quitter la vôtre pour partir à l'aventure. Quoi qu'il en soit, vous êtes loin des clichés ordinaires.

PATRONYMES

Voici quelques exemples de noms à consonance goblin.

Masculins

An, Namtar, Ashme, Humba, Damuz, Ubara, Baqqam, Ahikib, Mezi, Matishti, Kug.

Féminins

Nurat, Kagina, Belet, Gemeshe, Ninsheg, Bikku, Sapo, Sunu, Uttu, Nisab, Ninduk.

TRAITS GÉNÉRAUX

Les gobelins possèdent un certain nombre de traits communs à tous les peuples.

Âge. Les gobelins ne vivent que rarement vieux, mais cela est souvent dû à la vie dangereuse qu'ils mènent. En réalité, un goblin peut vivre jusqu'à 70 ou 80 ans. Il atteint l'âge adulte aux alentours des 13 ans.

Taille et poids. Les gobelins mesurent généralement entre 80 cm et 1,20 mètre. Ils sont de taille petite. Ils pèsent en général entre 15 et 25 kg.

Vitesse. Leur vitesse de base au sol de 9 mètres.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commercial et en malenyazy.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet : votre valeur de Dextérité augmente de 2.

Vision dans le noir - capacité passive

Portée : 18 m

Déclencheur : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

Effet : vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

Contrecoup : Vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuances de gris.

Inaperçu - évolution

Effet : vous obtenez la maîtrise de la compétence Discrétion.

Fuite agile - capacité active

Action : action bonus

Effet : vous pouvez effectuer, au choix, l'action *esquiver* ou *se cacher*.

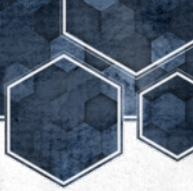
Vif - capacité passive

Déclencheur : vous effectuez un jet d'initiative.

Effet : vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise sur ce jet.

Spécial : si, à quelque moment de votre progression, une autre capacité vous permet de rajouter votre bonus de maîtrise sur un jet d'initiative, vous pouvez doubler votre bonus de maîtrise sur ce jet.

Limitation : vous ne pouvez tripler ou quadrupler votre bonus de maîtrise si plus de deux sources vous permettent de le rajouter sur un jet d'initiative.



CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

Gobelin des grottes

En Pangée, les gobelins des grottes se nomment les **Tribus du dessous**, ou **Zitel'Grib**.

Vous avez l'habitude de vivre dans des grottes, des cavernes et autres lieux humides et protégés de la lumière.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

Résistance des profondeurs - capacité passive

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre des dégâts nécrotiques.

Effet : vous bénéficiez d'un *avantage* sur ce jet de sauvegarde.

Spécial : vous bénéficiez aussi d'une *résistance* aux dégâts nécrotiques.

Habitant des ténèbres - capacité passive

Déclencheur : vous êtes dans l'incapacité de voir (comme lorsque vous vous trouvez sous le coup du sort *ténèbres* ou de l'état *aveuglé*).

Effet : vous ne subissez pas de *désavantage* à l'attaque, et vos adversaires ne bénéficient pas d'un *avantage* pour vous attaquer.

Gobelin des forêts

En Pangée, les gobelins des forêts se nomment les **Tribus feuillues**, ou **Zitel'Tem**.

Vous êtes certainement de ceux que les peuples civilisés rencontrent le plus, habitués aux rapines et au braconnage. Vous vivez dans les forêts, parfois non loin des lieux civilisés.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet : votre valeur de Force augmente de 1.

Entraînement aux armes gobelines - évolution

Effet : vous maîtrisez les arcs courts, les arbalètes légères et les armures légères.

Combat en meute - capacité active

Déclencheur : vous effectuez une attaque contre une créature.

Condition : cette créature a déjà été attaquée par un allié lors de ce round.

Effet : vous bénéficiez d'un *avantage* sur vos jets d'attaque.

Gobelin des plaines

En Pangée, les gobelins des plaines se nomment les **Tribus feuillues**, ou **Zitel'Skrit**.

Avec les gobelins des forêts, vous êtes de ceux que les autres peuples rencontrent le plus. Pourtant, vous restez un mystère tant vous cultivez l'art de la discrétion. En effet, votre peau sécrète une substance étrange capable de la faire changer de couleur afin de mieux se fondre avec son environnement.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet : votre valeur de Charisme augmente de 1.

Camouflage - capacité active

Déclencheur : vous effectuez l'action *se cacher*.

Condition : vous restez immobile.

Effet : vous bénéficiez d'un *avantage* votre test de discrétion.

Spécial : vous pouvez effectuer votre test même si vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Vous devez cependant alors vous allonger au sol et êtes considéré comme à *terre*.

Huileux - capacité active

Déclencheur : vous subissez un test d'attaque afin de vous *empoigner*, ou vous tentez de vous libérer de l'état *empoigné*.

Effet : votre peau est étrangement huileuse. Votre adversaire subit un *désavantage* au test d'attaque. Si vous tentez de vous libérer de l'emprise d'une créature vous ayant *empoigné*, vous bénéficiez d'un *avantage* à votre test.

Gobelin des marécages

En Pangée, les gobelins des marécages se nomment les **Tribus de la fange**, ou **Zitel'Bolot**.

Votre tribu vit au cœur des marécages putrides, loin de la civilisation. Vous avez l'habitude de vous battre dans des terrains difficiles à traverser. De plus, chasseurs émérites, certains vous nomment à juste titre les « gobelins rétiaires ».

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet : votre valeur de Constitution augmente de 1.

Endurance de la fange - capacité passive

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre le poison.

Effet : vous bénéficiez d'un *avantage* sur ce jet de sauvegarde.

Spécial : vous bénéficiez aussi d'une *résistance* aux dégâts de poison.

Entraînement aux armes gobelines - évolution

Effet : vous maîtrisez les tridents, filets et sarbacanes.



Gobelin civilisé

En Pangée, les gobelins civilisés sont nommés par leur peuple le **peuple perdu**, ou **Zitel'Izny**.

Vous avez grandi non loin, si ce n'est au cœur, d'une communauté civilisée. Vous n'avez plus rien à voir avec vos congénères et avez appris vous adapter à la vie avec les autres peuples.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet : votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

Esprit d'adaptation - évolution

Effet : vous obtenez la maîtrise des outils de déguisement ainsi que de la compétence Supercherie ou Persuasion (au choix).

Volonté d'acier - capacité passive

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre la *terreur* ou contre un effet vous imposant l'état *charmé*.

Effet : vous bénéficiez d'un *avantage* lors de votre jet de sauvegarde.

Langue supplémentaire - évolution

Effet : vous pouvez parler, lire et écrire une langue supplémentaire de votre choix.





POUR LES MJ



SCÉNARIO : LES NOUVEAUX CROISÉS

EN QUELQUES MOTS...

Alors que les personnages se voient confier définitivement le contrôle du fortin qu'ils ont repris lors de la gazette 6, ainsi que des terres alentour, ils découvrent l'arrivée d'une troupe de croisés des jeunes dieux un peu trop zélés et doivent gérer une tension montante dans la région.

Mais surtout, ils réalisent que l'histoire n'est peut-être pas totalement terminée, alors qu'une présence morte-vivante se fait de plus en plus importante.

FICHE TECHNIQUE

PJ • 4 PJ de niveau 8

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

Action ●●●

Ambiance ●●●

Interaction ●●●●

Investigation ●

LE PRINCIPE DE CETTE GAZETTE

Cette gazette est volontairement très ouverte. Elle pose la situation qui va se développer dans les trois gazettes à venir. Elle se divise en trois parties.

Tout d'abord, la gestion du fort et de la colonie qui commence à grandir autour, avant et après l'arrivée de Jocasta et du bataillon de la légion qui l'accompagne. Des événements anodins qui plongent les PJ dans les affres de la gestion.

Ensuite, les premiers problèmes surviennent dans la région. Ils n'ont pas tous à voir avec l'intrigue principale, loin de là. Mais il s'agit aussi de prendre son temps, de faire diversion, et de laisser les personnages et les joueurs passer à autre chose, tout en faisant monter la tension et l'arrivée des morts-vivants (qui constituera l'événement important de cette gazette et des prochaines).

Enfin, le troisième acte mettra en scène l'éveil des morts mais surtout la bataille pour le berceau, à l'est, précédemment libéré par les personnages lors de la gazette 6.

LA SITUATION

Cette gazette fait suite à la gazette 8. Les personnages ont vaincu leur ennemi, Chrysée, aux portes du temple de Noxian qui enfermaient un esprit prisonnier d'un octaèdre.

Comme vous le savez, le développement de cet élément narratif dépend du choix majoritaire des tables de jeu qui ont joué les gazettes dans les temps. La situation part donc du postulat que les personnages ont tué Chrysée et libéré l'esprit dans l'octaèdre. Si ce n'est pas le cas, la région est bien moins sécurisée et une légion vient alors s'installer au fort, envoyant des patrouilles au sud pour ouvrir un nouveau front. Kalpion, le commandeur de la légion, est alors

une épine dans le pied des personnages qui, au nom de la sécurité, passera son temps à réduire leur marge de manœuvre.

Ainsi, la Horde a perdu son principal levier d'action et surtout un outil puissant qui devait lui permettre de lancer une attaque massive vers le nord. L'Empire a fini par réagir et a envoyé deux légions au sud, repoussant la Horde au sud de Noxian et reprenant le massif montagneux.

Quant aux personnages, ils ont été remerciés de leurs services et, en échange, ont été définitivement promus à la tête du fortin qu'ils occupaient. L'Ordre rouge, reconnaissant leurs services, les promeut responsables de la région avec l'aval de l'empereur et du Sénat. En l'absence de patriciens et de gouverneur, les voilà propulsés à un poste à responsabilité. Ctiménée, que cela soit par un courrier ou une rencontre en personne, laisse entendre qu'une promotion future pourrait consister à devenir patriciens et gouverneurs pour certains d'entre eux, s'ils se montrent efficaces. En attendant, ils sont désormais chargés de maintenir la paix et de protéger les futurs colons.

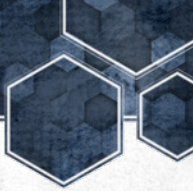
La région n'étant pas nommée, ils ont même le privilège de lui donner un nom, ainsi qu'au fort qu'ils occupent.

Par défaut, nous considérons que l'aventure se passe à la fin de l'automne, mais si vous avez joué les gazettes précédentes *d'avantage* de temps pourrait s'être écoulé.

Et si on commence avec de nouveaux personnages ?

Si vous n'avez pas eu les précédentes gazettes entre les mains, il est nécessaire de commencer par résumer l'histoire.

Durant les gazettes 1 à 8, les personnages sont partis sur la trace de l'assassin de leurs mentors. Ces derniers, tous membres de l'Ordre rouge, menaient une enquête qui aurait



dù les conduire à Chrysée, une utilisatrice illégale de magie poursuivant de sombres desseins, dont la destruction de l'Ordre rouge. Mais son projet le plus terrible consistait à mettre au point un moyen d'ouvrir les portes vers les mondes -miroirs, ces plans remplis de créatures monstrueuses qui entourent Pangée.

Les recherches des personnages les menèrent jusqu'aux Terres perdues où, sous les ordres de l'Ordre, ils mirent à mal les plans de Chrysée, alliée à la Horde blanche (une horde menée par des troupes gnolls ayant envahi les Terres perdues). Ils finirent par la tuer avant qu'elle ne puisse effectuer un sombre rituel permettant de libérer un esprit ancien et prisonnier. Cependant, ils furent doublés par une alliée de circonstance qui tenta de s'emparer de la puissance de l'esprit. Ils libèrent alors ce dernier pour éviter cela et, ce faisant, mirent en déroute la Horde blanche.

Une fois cela accompli, c'est à vos nouveaux personnages d'entrer en jeu. Membres de l'Ordre, ils sont envoyés à l'ancien fort (qui servait de base aux précédents personnages) afin de prendre leur relève et de s'occuper de coordonner la sécurité dans la région.

L'Ordre rouge est avant tout un ordre d'enquêteurs. Dépendant de l'armée impériale, ils possèdent néanmoins une certaine indépendance et leurs prérogatives propres, enquêtant sur les phénomènes étranges, chassant monstres et utilisateurs de magie illégaux. Ils sont dirigés par Ctiméné, une commandeur à la poigne de fer, depuis la forteresse cachée de Mystiantiros, au nord, à la frontière entre Khoros et Opharmos. Leur symbole est un Ouroboros rouge, et ils le portent en médaillon autour du cou. Ce symbole peut aussi être gravé ou peint sur les armures ou boucliers.

LA RÉGION

Les textes qui suivent sont une redite de la gazette 6, avec quelques mises à jour. Si vous avez déjà joué cette gazette, une partie des descriptions vous sembleront donc familières.

PARCOURIR LA RÉGION

On peut identifier les hexagones avec une lettre et un chiffre. Les lignes sont cependant constituées d'hexagones en quinconce, rendant la lecture un peu plus compliquée. Ainsi, pour la ligne A, par exemple : A1 est l'hexagone en dessous duquel est inscrit le 1, A2 l'hexagone en sur lequel est inscrit le 2, A3 l'hexagone en dessous duquel est inscrit le 3, etc. Ainsi, le fort se trouve en B1. L'hexagone A19 contient le gouffre plaintif, permettant de se repérer par rapport à la carte de la gazette 5.

JOUER L'ENTRE DEUX GAZETTES

Si vous avez du temps et que vous avez joué la gazette 8, n'hésitez pas à jouer la débâcle de la Horde et la sécurisation de la région, ainsi que les tractations avec l'Empire, tout comme l'intronisation officielle comme responsables de la région par l'Ordre.

Afin de poser l'ambiance de cette gazette, n'hésitez pas à mettre en scène la résurgence de morts-vivants et de fantômes de plus en plus régulière. En effet, la région va se retrouver envahie par les morts-vivants alors qu'ils découvriront le retour possible de Chrysée.

Il sera bien temps de lancer l'acte I une fois tout cela mis en place.

Explorer les alentours du fort - optionnel

Chaque fois que les personnages s'aventurent au-delà du delta entre le Tenos et le Ranos, ils peuvent être confrontés à une rencontre.

Chaque jour, demandez à un joueur (pas toujours le même) de lancer un d10. Pour chaque jour passé après le passage de la frontière, ou après la précédente rencontre aléatoire, ajoutez 1. Si le résultat du dé est de 15 ou plus, les personnages tombent sur une rencontre aléatoire.

Le reste du système fonctionne comme dans la gazette 5 dont vous pouvez réutiliser les tableaux.

Les créatures présentes dans les environs sont de plusieurs types. On peut y trouver :

- des bêtes, normales ou sanguinaires (40 % de chances) ;
- des créatures monstrueuses issues de Téros (5 % de chances) ;
- des morts-vivants (30 % de chances) ;
- des fées (20 % de chances) ;
- des humanoïdes de la Horde blanche en maraude : gnolls, kobolds, gobelours, hobgobelins, gobelins, orcs parfois (5 % de chances).

JE N'AI PAS ASSEZ DE TEMPS POUR JOUER TOUT ÇA !

Si vous désirez jouer cette gazette plus rapidement, ne vous encombrez pas des règles d'exploration et n'utilisez que les lieux concernés par les trois actes.



DESCRIPTION DES LIEUX

Les lieux ci-dessous sont les mêmes, à peu de choses près, que dans la gazette 6. Si vous la possédez ou que vous l'avez jouée, certaines descriptions seront redondantes. D'autres contiendront des mises à jour en fonction des événements ayant pris place dans les gazettes précédentes. La carte de la région se trouve aux pages 24-25 et 26-27.

0 - L'ancien fort

L'ancien fort est désormais sécurisé. Situé en haut d'une zone de falaises escarpées donnant sur des flots rugissants. Il est bâti sur le flanc d'une excroissance rocheuse massive en bord de falaise.

Le fort est constitué de quatre parties : la cour, les murs, les quatre tours et le cœur.

- Le fort étant adossé à la roche, il possède trois murs de 12 mètres de haut positionnés à angle plus ou moins droit les uns vis-à-vis des autres, le quatrième mur étant le massif rocheux. Épais de 3 mètres, ils sont faits de pierre. Une tour est placée à chacun des angles, dont deux ont été bâties directement contre la roche. On peut les parcourir grâce à une coursive circulant derrière une rangée de créneaux désormais à moitié détruits. On atteint les murs en passant par l'une des quatre tours.
- Les autres tours ont chacune une entrée donnant sur la cour. Chaque tour possède quatre étages. Les deux premiers servaient auparavant de réserves diverses et d'armurerie. Le troisième comportait une salle de gardes ouvrant de part et d'autre sur le chemin de ronde au sommet des remparts. Enfin le quatrième étage, ouvert sur tout son pourtour, permettait de monter la garde et de voir à plusieurs kilomètres à la ronde.
- La cour est totalement vide. On y entre depuis l'extérieur du fort par la double porte massive, et désormais délabrée, qui en interdit l'accès. Elle mesure 24 mètres sur 15 environ. Au fond de la cour, le bâtiment du cœur, accroché à la roche, se dresse sur ses trois niveaux. Un escalier de pierre large et massif monte jusqu'à son entrée, barrée par une porte désormais à moitié pourrie.
- Le cœur est un bâtiment comprenant une partie maçonnée et une partie aménagée dans d'anciens habitats troglodytes. Il se dresse sur trois niveaux. La partie maçonnée comprend l'entrée au rez-de-chaussée, ce qui signifie que le mur du fond n'est autre que la roche elle-même, les salles communes qui comprennent cuisine et réfectoire et, enfin, le niveau supérieur qui accueille les appartements et le bureau du commandant. Le niveau des salles commune ouvre sur les habitats troglodytes. Ces derniers comprennent un certain nombre de chambres aménagées et de dortoirs. Un couloir mène jusqu'à un boyau à moitié

effondré qui, lui, descend plus profondément au cœur de la roche dans d'anciens sous-sols ayant accueilli, au début de la gazette 6, un nid de goules.

Le fort a été réinvesti et commence à être restauré. Quelques troupes de l'Ordre y sont présentes désormais.

1 - Le navire échoué

Au nord du fort se trouve une petite jetée rocailleuse naturelle d'environ 20 mètres de large, s'enfonçant d'une centaine de mètres dans la mer, battue par les vents et les vagues. Au bout de cette dernière, à moitié enfoncée sous les eaux, se dresse la carcasse en décomposition d'un ancien navire impérial, échoué là depuis des années.

Le navire est, dit-on, rempli de richesses et surtout d'objets rares (l'occasion d'y placer un ou deux objets magiques intéressants). Mais il est gardé par une terrible créature : **la Chose sous la surface**.

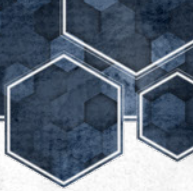
Sur la jetée se trouvent des tentes. Mal entretenues, elles ont presque l'air abandonnées et pour cause : elles ne sont quasiment jamais occupées sauf en cas d'attaque de la Horde. Il existe cependant quelques résidents.

Ainsi, le petit campement est dirigé par **Katmos**, installé dans l'ancien château arrière de l'épave. L'homme d'une cinquantaine d'années, si ce n'est plus, est grand et maigre. Sa peau livide tire sur le vert, comme s'il était en permanence malade. Il émane de lui une odeur désagréable de pourriture. Sa peau semble toujours légèrement visqueuse. Il est accompagné de quatre acolytes, **les élus**. Ces derniers ressemblent à des hommes et des femmes trapus, à la peau livide et visqueuse et aux yeux globuleux. Leur regard est vide, et tout sort visant à lire les pensées ne permet que de voir un océan immobile et sans fin sous un ciel de plomb.

Tous vénèrent la Chose sous la surface, une créature ancienne et oubliée à laquelle ils sacrifient régulièrement une personne (de préférence un voyageur ou un membre de la Horde, mais si ce n'est pas possible, un villageois de Paradios fait l'affaire).

Katmos n'est pas ouvert à la discussion de prime abord. Il est à peine accueillant, à moins que les personnages ne désirent rejoindre son culte : il sera ravi d'accueillir de nouveaux membres (surtout s'il a un aperçu de leurs capacités : ils feront de parfaits nouveaux élus !).

Le travail de Katmos est simple : vénérer la Chose, afin que ses prières apaisent son sommeil, et la nourrir quand elle se réveille. **La Chose sous la surface**, ou **l'Enfant des eaux**, comme il l'appelle parfois, n'est pas une divinité, mais le rejeton de **Celui qui sommeille dans les abysses**. Katmos attend patiemment le retour de ce dernier, certain qu'il siègera à ses côtés quand Celui qui sommeille dans



les abysses sortira des eaux et viendra reprendre les Terres perdues.

Toute tentative de vol ou d'infiltration sur le navire entraînera une réponse violente de la part de Katmos, des élus, mais aussi de la Chose qui viendra défendre ses adeptes en faisant jaillir ses tentacules vert algue de l'eau. La Chose peut attaquer les personnages tant qu'ils sont sur le navire ou sur la jetée et abandonne la partie une fois qu'ils l'ont quitté(e). La chose est capable de contourner facilement la jetée pour passer d'un côté à un autre. Si vous la mettez en scène, décrivez une forme gigantesque sous la surface de l'eau et des tentacules jaillissant au gré des attaques. Une fois réduite à 0PV, la Chose ne meurt pas mais se retire dans les profondeurs, dans un sommeil qui durera plusieurs années.

2 - Paradios

Paradios est, de prime abord, un petit village fortifié mais paisible. Quand les personnages s'en approchent, les portes de la palissade de bois sont ouvertes, et les gens travaillent dans les champs qui entourent le village.

Paradios comprend environ 250âmes, dont un tiers d'enfants. Les gens sont vêtus de vêtements élimés mais entretenus et sont étrangement calmes quoique peu souriants. Les enfants, que l'on peut croiser dans les champs et dans le village ne jouent pas et sont d'une sérénité déstabilisante. Ils ne sont cependant pas hostiles et accueillent les personnages en faisant preuve d'une grande politesse.

L'existence même de Paradios est un mystère : le village est certes pris dans un delta le rendant difficilement accessible pour la Horde, mais il devrait depuis longtemps avoir été rasé et ses habitants réduits en esclavage.

Si on demande pourquoi Paradios a été épargné toutes ces années, les habitants resteront assez évasifs. Ils disent être protégés et pouvoir se replier en cas de problèmes. En effet, quand les créatures de la Horde passent le pont sur le Tenos, les villageois s'enfoncent dans le bois pour se rendre jusqu'au navire échoué (zone 0) où ils se réfugient.

La réalité est plus sombre : une fois sur la jetée de la zone 0, les ennemis des villageois sont impitoyablement abattus par Katmos et la Chose sous la surface. Certains sont faits prisonniers pour le prochain sacrifice.

Mais lors de chaque équinoxe et de chaque solstice, si aucune créature n'a été capturée, c'est l'un des villageois qui se sacrifie.

Parfois, certains villageois entament une étrange transformation, devenant des élus. Ils quittent alors les leurs, abandonnent leur famille et attendent le prochain solstice sur la jetée afin de ne faire plus qu'un avec la Chose et rejoindre les rangs des élus.

QUE S'EST-IL PASSÉ DANS LA GAZETTE 6 ?

Si vous n'avez pas joué la gazette 6, le culte est toujours présent. Cependant, ceux qui l'ont jouée pourraient bien avoir défait Katmos et l'Enfant des eaux. N'hésitez donc pas à prendre cela en compte. Mais surtout, si Katmos a été vaincu, l'Enfant des eaux n'est pas mort, loin de là. Il pourrait donc, au besoin, être invoqué d'une manière ou d'une autre si les PJ devaient vouloir l'utiliser contre des adversaires un peu trop féroces.

À moins que les personnages ne soient agressifs, les villageois ne seront pas hostiles. Au mieux resteront-ils indifférents.

Les villageois ne connaissent pas vraiment la région. Ils savent que l'on peut y trouver des créatures féériques parfois bénéfiques, parfois maléfiques. Ils vivent en paix avec les nouvelles troupes du fort mais ne souhaitent pas le rallier pour autant.

3 - La cabane de Kolas

Au sud-ouest, au sommet d'une colline boisée, se trouve la maison de **Kolas** : une simple cabane de trappeur cachée par la végétation. Nul ne peut approcher sans que Kolas s'en aperçoive : sa cabane possède une vue imprenable sur la pleine entre les collines et le Tenos, et l'on y voit jusqu'au pont abandonné (zone 4) et même au-delà, dans la plaine d'Amarant. En cas de danger, il connaît une petite caverne à une vingtaine de minutes de marche à l'ouest, cachée derrière une anfractuosité obstruée par quelques épais buissons où se réfugier.

Kolas est un solitaire. Mais il ne l'est pas par choix. S'il a décidé de s'enfoncer dans les Terres perdues et de s'y installer, loin de la civilisation, c'est avant tout pour protéger les autres autant que pour se protéger lui. En effet, une terrible malédiction le frappe depuis plus de deux décennies. Ainsi, les nuits de pleine lune, mais aussi durant les moments de colère ou de peur intense, Kolas se transforme en terrifiant ours-garou. Il devient alors frénétique et s'attaque à tout ce qui bouge.

Il ne sait pas comment lever sa malédiction, mais si l'on arrive à le convaincre que l'on a les ressources pour l'aider, ou au moins pour l'aider à contrôler ses transformations, il fera alors un allié de poids. Méfiant de prime abord, quand il accorde sa parole, rien ne peut l'en libérer.



KOLAS APRÈS LA GAZETTE 6 ?

Selon ce que vos joueurs ont fait, Kolas pourrait avoir été libéré de sa malédiction, auquel cas il deviendra un allié précieux et fidèle. N'hésitez pas à faire jouer les conséquences, positives comme négatives, des choix passés des joueurs.

Il connaît bien le delta et l'ouest du Tenos. Il n'ignore pas le secret de Paradios, mais sait par contre que le pont abandonné est un lieu dangereux et qu'une famille de trolls y a élu domicile.

4 - Le pont abandonné

Cet ancien pont de pierre, abandonné depuis des siècles, n'est plus que l'ombre de ce qu'il fut. Désormais, il gît, à moitié effondré, vestige d'un passé depuis longtemps révolu.

Les piles du pont et ce qu'il reste du tablier abritent au niveau de l'eau une petite famille de trolls composée de **Goghur**, le père, un immense troll lacustre, et de **Gagr**, **Gougr** et **Guegr**, ses trois fils (profil du troll commun). À eux quatre, ils représentent une opposition formidablement puissante que les personnages peineront à vaincre. Heureusement, il est possible de parlementer avec eux.

Les trolls tiennent en réalité un bac qui permet de traverser le fleuve, tiré par Goghur alors que ce dernier nage et brave le courant. Mais ils se font payer, et cher... mais pas en argent, non. Les trolls aiment deux choses : les fées (qu'ils aiment déguster cuites à point) et les choses qui brillent et qui ont l'air précieuses. Aux personnages de voir s'ils veulent les entourloupier ou les contenter pleinement en partant à la chasse aux fées.

5 - L'ancien manoir

Cet ancien manoir antique est perdu au milieu de la forêt. Il n'en reste désormais que les murs. Il servira de base d'opération aux nouveaux croisés.

6 - L'arbre du printemps

À l'orée de la forêt, au sommet d'une petite butte, se trouve un arbre immense et majestueux. Cet olivier pluricentenaire, peut-être plurimillénaire, s'élève haut, bien plus que n'importe quel arbre des environs. C'est le lieu où vivent les fées du printemps, au sein même de l'arbre, ainsi que dans les galeries au-dessous. Malheureusement, l'arbre se meurt et les feuilles tombent les unes après les autres alors qu'il perd petit à petit de sa couleur. Il ne sera bientôt plus qu'un tas de bois mort.

Les dryades sont menées par **Syl'vea**, une fée portée à la tête de la communauté depuis la mort de leur reine. Alors que les dyades étaient en conflit avec les fées de l'arbre de l'hiver, elles ont depuis quelques temps trouvé un compromis, créant le **Conseil de l'été**.

7 - L'arbre de l'hiver

Au cœur de la forêt d'émeraude se trouve un immense frêne plurimillénaire depuis longtemps mort. Son tronc massif et creux semble avoir été frappé par la foudre. Désormais, il est colonisé de toutes parts par des champignons et des mousses épaisses.

L'arbre abrite une communauté féérique composé de petits humanoïdes à la peau grisâtre, habillés de vêtements grossiers, dont la barbe semble faite de feuilles et d'herbes aux couleurs de l'automne et dont les cheveux sont composés de champignons. Ces **moussus**, comme ils s'appellent, sont dirigés par **Sotrok**, une fée cruelle arborant son chapeau rouge pointu gorgé du sang de ses ennemis.

8 - L'arbre aux mille bourgeons

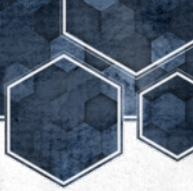
Au sommet d'une colline se trouve un chêne immense aux feuilles oscillant entre le rouge et le rose. Sous ses racines, d'anciennes grottes servent désormais de salle de réunion pour le **Conseil de l'été**. C'est ici que, chaque nouvelle lune, les représentants et dirigeants de l'arbre du printemps et de l'arbre de l'hiver se retrouvent. Le reste du temps, le lieu est laissé à lui-même, mais sous le coup d'un rituel magique empêchant toute créature monstrueuse, mort-vivante ou artificielle, d'y pénétrer.

9 - La mine perdue

Alors que l'on approche des collines, on ne peut ignorer la présence, sur le flanc de l'une d'entre elles, l'entrée d'une antique mine depuis longtemps abandonnée par ses occupants originels, mais désormais protégée par une palissade de bois et deux tours de guet de fortune.

La mine est devenue le repère d'une tribu de gobelins, les Mangeurs d'araignées. Ces derniers vivent de l'élevage et de la consommation de petites araignées. La palissade entoure une sorte de grande cour devant l'entrée de la mine comprenant un enclos avec une vingtaine d'araignées géantes servant de montures à la tribu. Le clan compte à peu près une centaine de gobelins, menés par leur chaman, Tol-kotok.

Les gobelins ne sont pas hostiles, mais ils sont méfiants. En effet, il y a un mois, une soixantaine d'entre eux ont disparu, dont l'apprenti de Tol-kotok : Akal-tak. Ils étaient partis en quête de gibier pour leurs araignées plus au sud mais ne sont jamais rentrés. Autant dire qu'ils soupçonnent les fées ou, pire, les grandes jambes (humains ou autres) qui



traînent dans la région plus à l'ouest. Ou peut-être était-ce un coup des gnolls de la Horde ?

D'une nature pacifiste, ils n'attaqueront que s'ils sont eux-mêmes attaqués. Une quinzaine d'entre eux n'hésiteront pas à submerger les personnages, aidés par leurs araignées géantes. Cependant, s'ils perdent plus de 50 % de leur effectif, ils se replieront dans la mine qu'ils condamneront à l'aide d'une épaisse porte de pierre.

Si les personnages les rencontrent pour la première fois et ont libéré le berceau dans la gazette 6 (zone 10 sur la carte), ils se montreront reconnaissants. Si les personnages sont nouveaux, les gobelins auront participé à la libération du Berceau avec les précédents membres de l'Ordre, et sont naturellement enclins à faire confiance une fois qu'ils apprendront que les PJ en font partie.

10 - Le Berceau de la renaissance

Très à l'est se trouve un petit promontoire au cœur d'une zone de basses collines. Ce dernier contient en son centre une petite butte, entourée de pierre dressées, sur laquelle se dresse un arbre majestueux et plurimillénaire. Fatigué, abîmé, il possède des feuilles cendrées qui commencent à peine à retrouver leur couleur rouge. Il trône sur une butte massive. Il est si grand qu'il dépasse de très haut la canopée de la forêt environnante. De ce fait, les personnages peuvent l'apercevoir depuis l'extérieur du camp. Parfois, le vent emporte quelques feuilles mortes jusqu'à la forêt alentour.

Au pied de la butte se trouve l'entrée d'un tunnel praticable par un humain et dont la création semble assez récente. Ce dernier mène jusqu'au cœur de la butte, sous l'arbre. Là, il débouche dans une salle ronde maçonnée de 36 m de diamètre. D'énormes racines transpercent le plafond et serpentent le long des murs avant, une fois au sol, de bifurquer et de toutes rejoindre le centre de la pièce. Là, se trouve un bassin naturel rempli d'une eau pure.

Autour du chêne, on trouve les traces d'un ancien camp de la Horde désormais abandonné. Si les PJ n'ont pas joué les épisodes précédents, il s'agit d'un camp qui a été ravagé par ceux qui ont mis à mal la Horde à Noxian.

Les gnolls de la Horde se sont dispersés sans même prendre la peine de ramasser leurs affaires, laissant parfois même armes et amures. Des cadavres jonchent le sol mais sont déjà recouverts de mousse et d'herbe et, même à l'approche de l'hiver, de fleurs qui se sont mises à éclore. Des papillons volent, des animaux s'aventurent autour de l'arbre, même en présence d'impériaux. Il y a un côté féérique et étrange en ce lieu où la vie semble avoir repris le pas sur la mort.

Enfin, le Berceau est désormais occupé par une petite troupe d'une vingtaine de gobelins de la tribu des Mangeurs

SI MON GROUPE N'A PAS DÉTRUIT L'AUTEL À LA MÈRE DE TOUS

Cette gazette part du principe que l'intrigue a été gérée. Si ce n'est pas le cas, l'autel est désormais un maels-tröm, rendant toute magie plus difficile dans ses environs (les personnages doivent utiliser un emplacement de sort de deux niveaux supérieurs à l'emplacement normalement utilisé afin de lancer le sort). La Horde a toujours une emprise dans la région, et il est courant d'y croiser de ses patrouilles.

Peut-être que nettoyer l'endroit et le purifier pourrait alors constituer un scénario à part, de votre cru ? Peut-être dans l'idée de jouer l'entre-deux gazettes ?

d'araignées. Ces derniers n'ont touché à rien. Ils ont élevé un autel rudimentaire en vieilles pierres à la gloire de An'li, la Mère des peuples, l'une des principales déesses du panthéon goblin. Ils entretiennent le site et se relaient afin d'effectuer des rituels, sacrifiant parfois un animal capturé lors d'une chasse rituelle. Ils considèrent que le Berceau leur appartient désormais (d'autant plus s'ils ont aidé les PJ dans l'attaque du camp gnoll de la gazette 6).

Le chêne est un Berceau de niveau 2 (cf. *Pangée : l'Âge du Changement*, p. 96-97). Idéal pour se reposer et se régénérer.

ACTE I - DE NOUVEAUX ARRIVANTS

Au début de l'aventure, alors que nos aventuriers fraîchement nommés à la tête de la région se débattent avec la gestion des environs, de nouveaux arrivants, appuyés par les légions impériales, arrivent et menacent de tout remettre en cause. Ce premier acte, assez libre, permettra aux PJ de prendre leurs marques dans la région et dans leur nouvelle position, ainsi que de gérer ce que l'arrivée de nouveaux venus va engendrer.

Faire monter la tension

N'hésitez pas à prendre un peu de temps afin que le groupe s'habitue à ses nouvelles fonctions. Laissez-le gérer quelques affaires, qu'elles soient importantes ou non, telles que :

- l'arrivée de colons venus du nord s'installer aux alentours du fort afin de commencer à repeupler la région ;
- des histoires de paysans à gérer avec Paradios, peut-être même des disparitions chez les colons imputés (à tort ou à raison) aux habitants de Paradios ;



- des histoires de garous aperçus dans le coin, réelles ou non, peut-être en lien avec Kolas ;
- quelques tensions avec les fées et des colons ayant décidé d'installer un camp de bûcherons dans les bois, implantation nécessitant de calmer les uns et les autres ;
- des histoires d'ânes volés, de récoltes gâchées, de réserves à sec... même de contrebande, certains malandrins voyant là une opportunité de créer une nouvelle route commerciale pour leurs marchandises ;
- un riche patricien ayant décidé de s'installer dans l'ancien manoir au cœur des bois et de le rénover (zone 5), et se mettant à dos les esprits tourmentés qui le hantent.

Laissez aussi les personnages nommer leur fort, le village qui s'y installe, voire, pourquoi pas, la région. Le village compte, au moment où les troupes de Jocasta arrivent (cf. plus bas), environ 150 habitants. Laissez donc les personnages nommer le fort ainsi que le village.

Si les personnages n'ont jamais exploré la région (si cette gazette est la première que vous jouez, par exemple), n'hésitez pas à leur donner un aperçu des différents lieux présentés plus haut. Laissez-les se faire une idée des forces en présence, des tensions, rencontrer fées et gobelins, villageois et trolls, découvrir le Berceau... Bref, prenez un peu de temps avant de lancer l'action.

BRANLE-BAS MATINAL

Une fois que vos PJ se seront bien accoutumés à la vie locale et auront établi leurs petites routines, il sera temps de se lancer dans l'intrigue de cette gazette.

Ainsi, un matin, alors qu'ils dorment au fort, cloches et cornes se mettent à sonner, leur offrant un réveil en fanfare. Une fois levés, ils réalisent qu'une petite troupe est en route pour le fort. Depuis les tours ou les remparts, on se rend rapidement compte qu'ils sont à un ou deux kilomètres, au plus. Des bannières ont été dressées : celles de la **XVII^e légion**. On y voit le symbole **d'Aliana** : une chouette posée au creux d'un croissant de lune.

L'effectif de la troupe n'est pas très important. Composée d'un bataillon de légionnaires (cent légionnaires répartis en dix unités), d'une caravane d'une centaine d'artisans et de travailleurs, et de vingt **larmes de Strix**, les guerriers divins d'Aliana, menés par l'inquisitrice **Jocasta Kelebes**. Les strixiens, comme on les nomme souvent, ou Enfants de la chouette, sont parmi les plus zélés des alianites. Combattants, anciens militaires reconvertis, ils sont persuadés qu'Aliana et son panthéon sont plus à même de diriger l'Empire que les anciens dieux, discrets et silencieux, du panthéon priméiste. D'autant qu'ils soutiennent une politique expansionniste, regrettant le peu de velléités de l'Empire à s'étendre davantage.

Une fois au fort, Jocasta requiert immédiatement un entretien avec ses dirigeants afin de leur exposer la situation.

Une faction qui entend compter

Jocasta ne se montre ni agressive, ni amicale. Du haut de ses 1,95 m, dotée d'une carrure impressionnante, il se dégage d'elle un charisme étonnant. Ses cheveux, noirs et courts, et sa peau mate trahissent ses origines du Royaume du Fleuve. Associés à ses yeux d'un vert intense, ils lui donnent une allure princière qui impose le respect. Elle semble inébranlable, sans pourtant jamais faire preuve de la moindre agressivité.

Jocasta est factuelle et expose les faits. Elle participe avec ses hommes à la croisade des jeunes dieux (cf. *Pangée : l'Âge du Changement*, p. 77) et a été envoyée depuis Philos par la grande prêtresse Polymède, avec le soutien du Sénat et de la XVII^e légion de Hautemarche. Leur but est d'aider les PJ et l'Ordre à pacifier cette partie des Terres perdues et d'y apporter la lumière d'Aliana.

Jocasta ne demande pas l'autorisation de s'installer : elle prend ce qu'elle pense être légitimement à elle. Elle reconnaît l'autorité des personnages dans la région, mais entend bien compter : les légionnaires qui l'accompagnent, bientôt rejoints par d'autres, sont clairement sous ses ordres. Il en va de même des artisans.

Si son but n'est pas, en soi, de déstabiliser le fragile équilibre de la région, elle ne compte pas jouer les figurantes. Elle sera une alliée solide des personnages s'ils n'entrent pas en conflit avec ses plans (consistant à imposer l'autorité d'Aliana et la protection de ses chevaliers et des légionnaires qui les accompagnent), mais saura se montrer intraitable face à tout ce qu'elle considérera comme un obstacle.

Pour le moment, l'entretien qu'elle mène avec les PJ lui permet avant tout d'exposer ses intentions et surtout ses demandes. Elle compte en effet s'installer dans une partie du fort et désire, appuyée par un décret impérial en sa faveur, que les personnages lui fournissent un site afin de bâtir un temple à la gloire d'Aliana. Conciliante, elle acceptera que l'on lui mette à disposition un site sacré qu'elle pourrait convertir, pour peu que les personnages en connaissent un. Laissez-les décider de ce qu'ils vont faire. S'ils devaient parler du Berceau en zone 10, Jocasta se montrera immédiatement intéressée et vous devrez certainement revoir les actes II et III. En effet, ces derniers partent du principe qu'elle n'apprendra que plus tard son existence. Mais une fois au courant, cela lui semblera le meilleur endroit pour bâtir son temple : un lieu puissant qu'elle pourra consacrer à la gloire de sa déesse.

Une fois tout cela décidé, elle s'affaira à organiser ses troupes. Elle espère pouvoir être accueillie dans le fort pour

le moment avec ses strixiens, même si les légionnaires monteront un camp hors du fort, ainsi que les artisans.

Les strixiens

Les hommes qui accompagnent Jocasta sont tous de fervents croyants. Ils ont trouvé en Aliana leur salut, une mission ou simplement un foyer auprès des autres fidèles. Non seulement sont-ils prêts à tout faire afin de défendre leur foyer, mais ils comptent bien diffuser l'influence d'Aliana et lui permettre de briller, étendant ainsi leur « foyer ».

Lagos est certainement le plus bruyant de tous les strixiens. Il n'est pourtant pas très grand, et cache son visage taillé à la serpe et mal rasé derrière ses cheveux noirs mi-longs et bouclés. Il n'en reste pas moins bourru, colérique, parfois même virulent. Mais s'il parle beaucoup, il agit moins. S'il peut sans aucun problème faire monter, verbalement, la tension avec un interlocuteur qui aurait provoqué facilement sa colère, il n'en viendra aux mains que dans le cas où sa vie serait réellement en danger. Lagos peut sembler être l'antagoniste le plus évident, il est pourtant le moins zélé des strixiens.

Prothoenor est l'exact contraire de Lagos. Grand, les cheveux blonds, un visage doux et apaisant, un regard bienveillant, une voix calme et posée... Il dégage une sérénité qui inspire la confiance. Il résout toujours les problèmes avec tact. C'est pourtant un manipulateur hors pair, et terriblement retors. Il est certainement le plus zélé des strixiens et compte bien convertir toute la région, diffuser l'alianisme et éradiquer tout ce qu'il considère comme impie. Il est dangereux, prêt à user de méthodes violentes quoique discrètes s'il se sent en danger.

Eucarpis paraît discrète de prime abord. De taille moyenne, les cheveux châtain longs et toujours impeccablement noués en un chignon structuré, il se dégage d'elle une image calme et stricte. Elle pourrait passer inaperçue, mais un œil attentif se rend vite compte qu'elle se fait volontairement oublier. Elle est les yeux et les oreilles de Jocasta et use de sa discrétion naturelle afin de récupérer toute information utile à sa supérieure.

Les légionnaires

Les légionnaires ne sont pas tous acquis à la cause d'Aliana, loin de là. Mais ils sont présents afin d'assurer la sécurité des strixiens ainsi que de la région. Sous les ordres de Jocasta, ils lui doivent obéissance par décret impérial. Pourtant, tous ne sont pas aussi zélés que ce que les strixiens voudraient.

Kallixène est la phi-telda du bataillon de la légion : son officier dirigeant. Cette femme d'une quarantaine d'années, aux cheveux blonds commençant à tirer sur le blanc et au

visage marqué par le temps et les combats, n'est pourtant pas aussi austère qu'il semble au premier abord. Elle a conscience de la chaîne de commandement, obéit à Jocasta mais est une priméiste convaincue. Avoir côtoyé les strixiens l'a même rendue méfiante, et elle sent qu'ils risquent de poser bien des problèmes. Même si elle ne refusera jamais d'exécuter un ordre, elle pourrait bien être encline à aider les PJ s'ils devaient avoir besoin de son aide.

Asténax est l'un des dix phi-alda du bataillon : le sous-officier qui dirige l'une des unités de dix légionnaires composant le bataillon. Contrairement à Kallixène, Asténax est sur le point de se convertir au culte alianite. Il fréquente souvent Prothoenor, et ce dernier n'hésite pas à le manipuler pour arriver à ses fins. Asténax est un volontaire : il a décidé de s'enrôler afin d'obtenir, d'ici quelques années, le statut de citoyen. Il compte bien rejoindre les rangs des strixiens après son temps d'engagement, et Prothoenor joue sur cet espoir (même s'il n'hésitera pas à le sacrifier si nécessaire).

Hyllos est l'un des hommes sous le commandement d'Asténax. C'est le maillon faible de la petite troupe. Ambitieux mais sans courage, il n'hésitera pas à faire tout ce qui est nécessaire pour promouvoir son ascension, quitte à trahir l'armée impériale s'il le faut. Il ne désire pas vraiment rejoindre les strixiens, mais est prêt à faire le nécessaire pour gagner en pouvoir et en influence, tant que cela ne le met pas face à un danger excessif.

Les artisans

Les artisans conduits par Jocasta ne sont pas venus aider la communauté, bien qu'ils le puissent si Jocasta l'ordonne ou l'autorise. Leur principale tâche est désormais d'ériger un temple à la gloire d'Aliana, à l'endroit où Jocasta décidera qu'il est le plus approprié de le faire.

Cependant, les artisans sont, pour quelques-uns d'entre eux, des citoyens, et pour beaucoup des esclaves aux compétences variées. Ils ne rechigneront pas à la tâche et aideront qui le demandera contre espèces sonnantes et trébuchantes. Certains pourraient même être recrutés pour aider à la reconstruction du fort et l'installation des colons (pour peu que les personnages négocient avec Jocasta, qui n'hésitera pas à leur demander quelques faveurs en échange).

Les plans de la croisade

La croisade compte bien compter dans la région. Outre les ambitions de Jocasta, il y a aussi celles de Philoxène, lequel compte bien assurer l'emprise d'Aliana sur les colonies nouvellement formées et empêcher le culte priméiste de s'implanter.

Étape 1 : nettoyer la région

Nettoyer la région est clairement la première chose à laquelle Jocasta compte s'atteler. Outre le fait de pacifier les zones dangereuses et d'en détruire les créatures non impériales qui les habitent, elle compte aussi s'occuper des quelques populations humaines présentes.

Ainsi, Paradios sera rapidement dans son viseur. Rien ne devrait l'arrêter et elle compte bien s'occuper de ramener ce village dans le droit chemin. Cela étant, elle n'a pas l'intention d'employer de méthodes trop violentes : convaincre et convertir, voilà son credo. Ce n'est cependant pas le cas de Prothoenor qui, s'il se charge du village, n'hésitera pas à éradiquer tous les suivants du culte « impie » qui corrompent ce « village d'idiots », comme il aime à l'appeler.

Jocasta n'a aucune patience avec les non-humains qui ne sont pas intégrés à l'Empire : fées et gobelins feraient de même mieux de faire profil bas ou de ne pas s'attaquer à elle, ses hommes, ou à ceux du bataillon sous ses ordres, sans quoi sa riposte sera sans pitié.

Elle ne s'arrêtera qu'une fois la région sécurisée.

Étape 2 : installer le culte

Cette seconde étape est plus ou moins simultanée à la première, mais en découle clairement. Ainsi, Jocasta compte bien se servir de ses succès pour faire valoir l'importance d'Aliana comme force du « bien ».

Dans le même temps, elle cherche un emplacement idéal pour ériger le « grand temple » qu'elle imagine. Cependant, elle n'en est pas moins prosélyte et a bien l'intention d'ériger des temples locaux dans les deux communautés humaines de la région : le fort et Paradios.

Enfin, elle décide d'engager quelques-uns de ses strixiens afin d'aider la communauté : soutenir les artisans, nourrir les pauvres, soigner les malades... Bref, séduire le peuple par de bonnes actions. C'est d'ailleurs Eucarpis qui gère tout cela. Cette aide est d'une certaine manière intéressée, mais reste sincère au fond : Jocasta pense réellement qu'il est de son devoir d'aider les populations les plus fragiles.

GÉRER LES NOUVEAUX ARRIVANTS

Cette arrivée imprévue est comme un petit tremblement de terre, menaçant le fragile équilibre qui s'installe dans la colonie des personnages. Les nouveaux arrivants provoquent rapidement incident sur incident, qu'ils soient volontaires ou non de leur part. Cela sera donc aux personnages de gérer tout ou partie des événements qui suivent. Inutile de les déclencher à la suite les uns des autres, vous pouvez les utiliser comme autant d'interludes entre deux missions de l'acte II de ce scénario. Laissez parfois les personnages vivre une scène introduisant l'événement, mais

n'hésitez pas non plus à mettre en scène les doléances d'un habitant réclamant aux personnages de jouer leur rôle de dirigeants et de régler les problèmes.

Ces événements sont, pour la plupart, sans gravité. Ils ont cependant leur importance pour accentuer la tension du côté de la nouvelle colonie autant que des PJ. Les nouveaux venus, même s'ils sont arrivés en fanfare, devraient être présentés au départ comme une aide bienvenue venue renforcer la région. Ce n'est qu'au fil du temps, alors que les personnages découvrent la nature réelle de leurs nouveaux alliés, qu'ils vont déchanter petit à petit. N'hésitez pas à utiliser les strixiens et légionnaires présentés plus haut afin de donner un visage aux différents courants de pensée et aux diverses convictions des nouveaux arrivants.

Cependant, chaque événement peut être résolu de multiples manières. Chaque situation va rapprocher les colons des diverses factions en présence : les PJ, la légion et Jocasta. Cela n'aura pas d'influence en soi sur le scénario mais alternera l'ambiance à mesure que les colons renforceront leur allégeance et leur confiance envers les personnages ou les accorderont à d'autres partis.

Les légionnaires avinés

La colonie autour du fort est calme et la région relativement pacifiée, surtout si les personnages ont réussi à mettre fin aux activités de la terrible Chrysee lors des gazettes précédentes. L'arrivée d'un bataillon entier de légionnaires attire immédiatement une centaine de personnes qui, finalement, n'ont que peu de choses à faire de leur journée.

La plupart d'entre eux passent leur temps à gérer le camp qu'ils ont monté hors de la colonie, mais certains passent aussi une partie de leurs journées et de leurs soirées dans la taverne du coin.

Cette dernière est un boui-boui pour l'heure aménagé sous une grande tente mais qui aspire à devenir un véritable bâtiment en dur. Les fondations sont d'ailleurs actuellement en train d'être bâties. Cette taverne, connue sous le nom du Repos rouge, est tenue par **Kelpios** et **Ethétys**, un couple qui gère ses affaires seul et qui sait remettre à leur place les clients indéclicats. La tente est adossée à une ancienne grange qui a été reconvertie afin d'y accueillir une brasserie permettant à Ethétys de brasser sa propre bière. Une bière d'une qualité étonnamment remarquable. Elle se fournit d'ailleurs en céréales auprès de la ferme des **Terpys**, une famille de Paradios.

Cependant, depuis plusieurs jours, les philaxiens, les légionnaires, se font de plus en plus violents. Certains s'avinent tant que leur solde entière y passe. Outre le fait que la bière commence à manquer et que Ethétys n'est pas capable d'en produire *davantage*, les philaxiens cherchent,

eux, à en avoir plus. D'autant que leur position leur donne parfois des ailes, raison pour laquelle ils n'hésitent pas à tyranniser les autres clients. Une fois ivres, ils font aussi des leurs dans les rues et n'hésitent pas à provoquer quelques bagarres.

C'est Ethétys qui vient se plaindre aux personnages. Elle ne demande pas que les personnages interviennent en personne mais qu'ils règlent la situation et fassent en sorte que l'ordre revienne dans la colonie.

Les personnages peuvent s'occuper de ce problème de différentes façons :

- en allant s'occuper directement des fauteurs de troubles, mais ils se mettront Jocasta et Kallixène à dos ;
- en recourant directement à Kallixène, ce qui aura pour *avantage* de régler le problème rapidement ;
- en faisant appel à Jocasta. Il faudra cependant attendre une petite semaine avant que le problème soit réglé, laissant aux fauteurs de troubles le temps d'endommager la brasserie dans un excès de colère ivre, mettant les habitants de la colonie en colère (et les rapprochant paradoxalement de Jocasta et des alianites).

Le temple démantelé

Les colons ont érigé un autel dédié à Mère Printemps qu'ils entretiennent avec soin. Mais depuis l'arrivée de Jocasta et de ses strixiens, se pose un véritable problème à **Locuestos**, le prêtre en charge l'autel.

En effet, **Lagos**, pourtant généralement bien peu zélé, a décidé de travailler à la construction d'un petit temple dédié à Aliana, en attendant que le grand temple de la région puisse être bâti. Le souci est qu'il a commencé à bâtir son petit temple à quelques mètres de l'autel. Engageant quelques artisans, il perturbe (volontairement) l'accès à l'autel à Mère Printemps. Locuestos et ses ouailles, ne son clairement pas heureux de la mise en place de ce projet, se sont déjà permis de se plaindre auprès de Lagos. Malheureusement, ce dernier, colérique de nature, n'a pas apprécié la visite et les choses ont dégénéré.

D'un côté, Lagos s'est mis en colère, et de l'autre Locuestos et ses ouailles se sont braqués. Ils désirent désormais voir l'érection du temple alianite s'arrêter. Certains ont même tenté de saboter les travaux en fragilisant les fondations.

Lagos a donc décidé de s'entourer de quelques légionnaires qui interdisent l'accès à la zone, empêchant désormais tout le monde d'accéder à l'autel à Mère Printemps. Locuestos voudrait que la situation change mais exige que le temple à Aliana ne soit en contrepartie pas bâti. Lagos, lui, ne désire pas renoncer à son projet.

Selon la gestion de la situation par les personnages, celle-ci pourrait s'envenimer ou s'apaiser, mais les PJ se mettront

à dos l'un ou l'autre des partis (à moins de réussir l'exploit de trouver un terrain d'entente).

Le cimetière

Pour le moment, aucun cimetière n'a été bâti, d'autant qu'il faut bâtir les tholos. Et si la présence nouvelle des artisans permet à la communauté de mettre en branle la construction du premier tholos à l'extérieur de la colonie, les rares morts sont pour le moment préparés à l'autel de Mère Printemps avant d'être enterrés hors des murs dans un terrain dédié.

Locuestos aimerait que quelques artisans soient affectés à la construction du tholos, mais Jocasta n'est pas prête à laisser ses artisans travailler sur un projet qu'elle ne chapoterait pas directement, elle ou l'un de ses hommes. Or elle est trop occupée pour le moment à rechercher un emplacement parfait pour son grand temple.

Il n'est cependant pas impossible de négocier avec elle la mise à disposition d'un groupe d'artisans, mais en échange de quelques concessions des personnages concernant la présence d'Aliana dans la colonie. Par exemple, il pourrait être utile d'aller dans le sens du culte d'Aliana dans l'affaire du temple démantelé afin de mettre Jocasta dans de bonnes dispositions. Mais lui promettre de lui en être redevable peut être, aussi, une excellente méthode.

En l'absence de compromis, les corps continueront à se décomposer et seront mal enterrés, non loin des murs, à l'extérieur de la communauté.

Les morts qui se relèvent

Au petit matin, les personnages sont appelés en urgence : les corps de deux chasseurs morts après avoir été attaqués par une bête sauvage ont disparu alors qu'ils étaient en attente de préparation à l'autel de Mère Printemps en vue des funérailles.

Dans le même temps, on leur indique que les corps enterrés à l'extérieur de la colonie (une petite dizaine de colons, morts de vieillesse ou de maladie) ont aussi disparu et la terre a été retournée. Une étude attentive permettra de se rendre compte que la terre a été retournée depuis l'intérieur de la tombe, comme si les corps étaient sortis de terre.

Ce sont en tout une vingtaine de zombies qui rôdent dans les alentours. Faciles à éliminer, ils n'en restent pas moins dangereux pour la stabilité de la communauté. En effet, si l'information commence à se répandre parmi les habitants, c'est la panique assurée. C'est donc aux personnages de décider comment traiter l'information, quoi dire, et quels soutiens solliciter (comme, par exemple, s'appuyer sur Jocasta et Locuestos, les deux si possible afin de permettre aux habitants de se sentir soutenus par leur foi respective).

Cet événement présage de ceux à venir, et de l'éveil des morts-vivants dans la région.

L'oracle fou

Quand un voyageur solitaire arrive dans la communauté, c'est en soi un événement. **Galpias** est un homme maigre, aux cheveux blancs hirsutes et à la barbe mal peignée. Du haut de ses 60 ans, il ne paie pas de mine. Interrogé sur son voyage, il ne fera que répéter que les dieux l'ont protégé, lui enjoignant de se rendre au fort et d'y porter leur parole.

Galpias s'installe au Repos rouge où il aide à brasser la bière. Mais chaque soir, il s'installe sur la place centrale du village, prêchant ce que les dieux lui ont chargé de dire. Ainsi, il annonce le réveil des morts et des disparus, la malédiction à venir sur la région et sur l'Empire tout entier. Il annonce également le feu et les flammes, le retour des monstres et l'avènement prochain du chaos en approche.

Les premiers jours, personne n'y prête vraiment attention. Mais alors que les semaines passent, de plus en plus de personnes se retrouvent le soir pour l'écouter. Galpias insiste sur le sentiment d'insécurité ressenti par les uns et les autres avant de leur soumettre des solutions (souvent simplistes, consistant par exemple en des donations pour qu'il puisse ensuite faire des offrandes aux dieux, ou à agir directement, quitte à enfreindre la loi). Petit à petit, l'ambiance du village devient s'assombrit et devient de plus en plus pesante.

Agir n'est pas simple : plus le temps passe, et plus une action directe (qu'il s'agisse de l'enfermer, de le faire arrêter par les hommes de la légion ou autre) soulèvera l'ire des villageois. Il est donc nécessaire d'agir discrètement, de tenter de le discréditer ou de l'inciter à s'en aller. Cette dernière solution n'est pas des plus simples à mettre en œuvre mais en réalité, Galpias n'est pas si fou qu'il en a l'air et saura se montrer raisonnable face à une proposition intéressante (de préférence payée en statères).

ACTE II – TENSIONS DANS LA RÉGION

Dans cet acte, les strixiens commencent à faire des leurs et menacent de déséquilibrer la région entière.

Nous vous conseillons de lancer cet acte une fois les strixiens et la légion bien installés, quitte à créer quelques ellipses.

Les événements de cet acte se divisent entre événements principaux et secondaires. Les événements principaux sont ceux qui sont indispensables à cette gazette, et les secondaires ceux que vous pouvez ignorer si vous le désirez.

Chaque événement est un mini-scénario en soi que vous pouvez vous permettre de développer à loisir ou décider de traiter rapidement, selon le temps que vous désirez accorder à cette gazette.

Si les événements qui suivent ont un ordre, libre à vous de ne pas le respecter : utilisez ceux qui vous intéressent dans l'ordre qui vous sied.

Le nettoyage de Paradios (P)

Paradios est un village étrange, et même si la Chose sous les eaux du navire échoué a déjà été vaincue, ainsi que son prêtre, ils ne sont pas réellement favorables à l'instauration d'une nouvelle croyance.

Quelques semaines avant l'incident qui va advenir, Prothoenor, curieux de ce que sont Paradios et ses habitants, paie quelques villageois habitués à s'y rendre un prix conséquent (une dizaine de statères d'or) afin qu'ils lui parlent de Paradios d'une part et, d'autre part, espionnent le village et lui rapportent les agissements, même les plus étranges, de ses habitants.

Quelques semaines d'espionnage et de rapports lui permettent de se forger une opinion sur l'endroit. Il constate alors que le village développe des croyances étranges, qu'il pense alors immédiatement être impies. Une bonne raison pour lui de les éradiquer et de prendre le contrôle de la communauté.

Prothoenor monte alors une expédition avec pour objectif Paradios, bien décidé à y établir un petit temple et à y installer le culte alianiste. Sa délégation, assez légèrement armée, est accueillie avec méfiance mais une cordialité apparente. C'est alors que Prothoenor ouvre les hostilités, abattant le chef du village ainsi que deux villageois, provoquant un affrontement inégal.

Mais à la grande surprise des villageois, Prothoenor et ses hommes se retirent, décidant de rentrer au fort prématurément. Cependant, il ne compte pas en rester là et convainc ses hommes de le soutenir quand il annonce que les habitants de Paradios les ont attaqués sans pitié et ont ouvert les hostilités avant même qu'ils n'aient eu le temps de dire quoi que ce soit. C'est suffisant pour que Jocasta décide d'envoyer des hommes de la légion pour pacifier le village. Mais si les PJ sont présents et mettent en doute son histoire, il n'hésitera pas à en rajouter, quitte à provoquer les personnages (en faisant des habitants de Paradios des rebelles prêts à tuer quiconque oserait s'y présenter, par exemple) afin qu'ils le laissent gérer seul la situation.

Si les PJ n'interviennent pas, Paradios est rasé et ses habitants déclarés impies, puis des artisans sont envoyés pour le relever de ses cendres et bâtir un petit temple.

S'ils interviennent, tout dépendra de ce qu'ils décident. Les villageois sont prêts à les croire pour peu qu'ils n'aient pas précédemment tué leur prêtre sur le site du navire échoué. Mais si les PJ arrivent avec les troupes de Jocasta,

les villageois se replient sur le site de ce même navire afin de les y attirer (zone 1).

Si les personnages mènent bien leur barque, ils pourraient discréditer Prothoenor aux yeux de Jocasta et faire en sorte que cette dernière le dégrade, ne lui confiant plus de réelles responsabilités. Mais ils se seront alors fait un ennemi...

La chasse aux fées (P)

Les fées sont partout dans la région, surtout depuis la gazette 6 et l'intervention des PJ (ou des anciens envoyés de l'Ordre rouge). Elles ont repris possession de tout ce qui se trouve à l'est du Tenos et vivent en relative harmonie avec la tribu goblinique des Mangeurs d'araignées (zone 9). La cour de l'hiver (zone 7) et la zone du printemps (zone 7) ont appris le principe de compromis, et les fées vivent en paix sur leurs terres.

Mais les fées sont ce qu'elles sont : secrètes, facétieuses, farceuses aussi... et territoriales. Il n'est donc pas rare, quand des personnes s'aventurent sur leurs territoires, qu'elles se retrouvent en conflit, souvent chassées, par ces dernières. Mais Jocasta ne l'entend pas de cette oreille : l'Empire doit dominer ces terres, et pour elle, soit les fées se soumettront soit elles seront anéanties.

Alors qu'un groupe de bûcherons rentre penaud sans le bois qu'ils devaient fournir à Jocasta pour ses réserves et sans leur équipement après avoir été humiliés par les fées de la région, cette dernière voit rouge. Elle décide de dépêcher des hommes à l'est afin de lancer un ultimatum au conseil de l'Arbre aux mille bourgeons (zone 8). Elle prend cependant la peine de prévenir les PJ et de leur demander des informations sur les fées. Libre à eux de se proposer comme négociateurs.

Les fées considèrent que l'est du Tenos est sur leur territoire. Elles ne peuvent pas concevoir de laisser les impériaux s'installer dans cette zone. Mais elles sont prêtes à accepter l'installation d'un avant-poste proche du fleuve. La proposition ne satisfait pas Jocasta mais elle peut être convaincue d'accepter si les fées promettent de laisser ses émissaires circuler librement. Demande difficile à faire accepter, sans toutefois être impossible.

Cependant, les fées n'accepteront pas sans contrepartie. Et il s'avère que la forêt est actuellement parcourue par le Corrompu, une créature anciennement féérique, depuis longtemps morte mais s'étant relevée. Elle tue les fées, les bêtes et tous les êtres vivants qu'elle rencontre. Mais surtout elle détruit toute vie végétale. Elle erre dans un territoire se situant dans un carré entre les hexagones B13, G13, B10 et G10 (elle est accompagnée de quatre feux follets, même si personne n'est au courant). Si les PJ acceptent de détruire le Corrompu, les fées accèderont à leurs demandes.

Le Corrompu, quant à lui, ressemble à un immense humanoïde, comme un arbre noir doté de bras et de jambes. Autour de lui, l'herbe meurt et les animaux se dessèchent. Le trouver n'est pas difficile mais peut être long. Chaque jour passé dans la zone, les PJ ont 10 % de chance cumulés de tomber sur lui, sinon ce sont les règles d'exploration qui s'appliquent.

Le Corrompu est, lui aussi, un prémice à l'acte III. En effet, la créature féérique depuis longtemps éteinte n'aurait jamais dû revenir à la vie. Un druide ou quelqu'un possédant des connaissances spécifiques concernant le monde féérique ne pourra qu'être interpellé par l'éveil d'une telle créature, éveil n'augurant rien de bon. Peut-être l'oracle fou avait-il raison ?

Si les PJ ne négocient pas, s'ils n'acceptent pas de s'occuper du Corrompu, alors c'est un affrontement armé qui va s'organiser : une véritable guerre éclate et la légion s'attachera désormais à chasser les fées, et les fées à chasser les impériaux. Désormais, toutes les rencontres avec des fées déclenchent forcément des hostilités.

La guerre des gobelins (S)

Les explorations des strixiens les mèneront à rencontrer les Mangeurs d'araignées. Jocasta considère les gobelins au mieux comme un danger, au pire comme des engeances.

Ce sont les personnages qui détermineront ce qu'il va se passer. Selon leurs relations avec les Mangeurs d'araignées (pour peu qu'ils ne les aient pas précédemment exterminés), ces derniers tenteront d'envoyer une délégation au fort afin de négocier la paix, sachant qu'ils ne feront pas le poids.

Il faudra clairement convaincre tout d'abord les légionnaires de les laisser passer, puis les villageois, et enfin Jocasta et ses hommes d'accepter de se mettre à la table des négociations. Les gobelins, eux, se savent dépassés, mais ils sont prêts à aider les forces de Jocasta et à leur servir de guides dans la région si cela peut les épargner. C'est aux personnages de convaincre Jocasta d'accepter, et elle le fera avec réticence. Mais si les personnages ne lui ont pas été trop hostiles, et s'ils ont gagné sa confiance précédemment, elle restera à l'écoute. Dans le cas contraire, elle refusera et acceptera, au mieux, de laisser partir la délégation (et au pire demandera son exécution).

Si une alliance a été conclue avec les fées, les gobelins sont accompagnés de plusieurs dryades, représentantes de leur peuple. Mais si la guerre fait rage et que les négociations échouent, les gobelins se rallieront aux fées et, de même, se montreront hostiles à chaque rencontre.

La tête du garou (S)

Kolas vit sa vie le plus tranquillement possible. Mais l'installation de nouveaux colons dans la région est à la fois une bénédiction et une source d'inquiétude. En effet, d'une part il peut désormais régulièrement se rendre au village afin de vendre le fruit de sa chasse. Mais de l'autre il est sujet à la malédiction qui l'afflige chaque pleine lune.

Et les rumeurs commencent à courir, car déjà plusieurs personnes ont vu, la nuit, l'ombre de la bête rôder dans les environs de la cabane de Kolas, et certains entendent, au loin, ses hurlements lugubres.

Mais tout s'accélère au moment où l'un des bûcherons, parti vers le sud avec quelques amis pour repérer des lieux où trouver un bois de qualité, rentre seul et blessé, décrivant une bête terrible et sanguinaire les ayant attaqués. Les PJ ayant déjà exploré la région pourront faire le rapprochement avec Kolas. S'ils décident de s'en mêler, ils pourront certainement empêcher qu'il ne soit tué avant d'être incinéré pour anéantir la malédiction.

Quoi qu'il en soit, Jocasta décide de dépêcher une unité pour s'occuper de la bête.

L'événement qui suit peut être joué différemment en fonction de ce que les personnages ont fait précédemment avec Kolas, notamment s'ils l'ont libéré de sa malédiction. Il sera plus évident de convaincre Jocasta qu'il est innocent s'il n'est plus affligé de lycanthropie.

La bête n'a rien à voir avec Kolas, qui a été lui-même blessé par elle lors d'une de ses sorties de pleine lune. Si les personnages prennent le temps d'aller le voir, il est toujours blessé, peinant à guérir.

La réalité n'est pas aussi simple que ce que Jocasta pense. C'est en vérité l'un des bûcherons qui, lors de leur exploration de la zone J2 est tombé sur un ancien tombeau. Profanant ce dernier, il a été immédiatement victime d'une malédiction, se transformant en une bête terrible ressemblant à un hybride d'humanoïde et de loup. Il s'est alors retourné contre ses anciens camarades, ne laissant qu'un seul survivant. Il a emporté les corps des cinq autres bûcherons jusqu'au tombeau où ils furent transformés en une meute de loups sanguinaires lui obéissant.

C'est aux personnages de savoir ce qu'ils feront. Ils peuvent décider de ne pas s'occuper de ce problème et de laisser Jocasta agir. La légion perdra alors une unité dans la traque, mais Jocasta s'en occupera elle-même, revenant avec les têtes de Kolas et de la bête.

Si les personnages décident de s'en occuper, ils pourront certainement sauver Kolas.

Mort au trolls (S)

Les trolls du vieux pont abandonné (zone 4) vivent leur vie tranquillement. Cependant, ce n'est pas du goût des strixiens, qui comptent bien les éliminer.

Il y a cependant un souci : les trolls ont négocié la protection des fées qui les considèrent désormais comme leurs alliés. Les attaquer reviendrait alors à se mettre à dos ces dernières. Jocasta en a conscience et aimerait que les personnages négocient avec les fées soit le droit d'intervenir, soit la migration des trolls et l'abandon du pont par ces derniers.

Une négociation impossible car les fées ne comptent pas lâcher plus de terrain. Si elles ont déjà accepté la paix précédemment, elles menacent même de rompre les ponts en cas d'action de la part de Jocasta et de ses hommes.

C'est donc Jocasta qu'il faudra convaincre (contre un retour d'ascenseur, éventuellement).

Si la guerre a été déclarée avec les fées, rien n'arrêtera Jocasta. À moins que les personnages ne convainquent les trolls de travailler pour les impériaux, et de faciliter le passage du Tenos pour les troupes impériales.

L'émergence des morts-vivants (P)

Alors que la nuit tombe, les ombres d'une troupe importante approche du village. Rapidement, les éclaireurs donnent l'alarme : il s'agit de zombis de gnolls, accompagnés de zombis de Fils de la furie, qui approchent inexorablement.

La bataille est inévitable. Il faut protéger les villageois, les faire entrer dans le fort éventuellement, et participer au combat.

Les zombis sont nombreux et attaquent de tous les côtés, mais les légionnaires sont organisés et efficaces. Jocasta et ses strixiens visent un groupe particulièrement important de zombis constitués de gnolls et de cadavres de Fils de la furie. De l'autre côté, un autre groupe constitué de 10 zombis de gnolls et de cinq zombis de Fils de la furie.

La rapidité avec laquelle les PJ vaincront cette troupe déterminera les pertes des forces en présence. Pour chaque round passé à combattre, le village perdra 4 % de ses habitants, les artisans 3 % d'entre eux et les légionnaires 2 % de leur effectif.

Les fantômes du passé (P)

Cet événement prend place quelques jours ou semaines (en fonction des activités des PJ) l'événement « L'émergence des morts-vivants ».

Vous pouvez, si vous le désirez et si cela s'insère dans le calendrier de votre campagne, placer cet événement lors d'un solstice ou d'un équinoxe.

Une nuit, alors que tout le monde dort, ce sont les fantômes de tous ceux qui ont péri dans l'assaut des morts-vivants qui se réveillent. Ces derniers sont inoffensifs. Ils errent, perdus, formes translucides et immatérielles, dans le village et le fort. Ils vaquent à leurs tâches quotidiennes sans pouvoir saisir leurs outils, sans pouvoir toucher les êtres vivants.

La scène est plus inquiétante que dangereuse. Mais elle risque surtout de semer la panique au sein de la population. D'autant plus que l'événement va se répéter cinq nuits de suite.

C'est aux personnages, aidés par Jocasta, de gérer la situation. Plus les nuits passent, et plus la présence des fantômes, même si elle ne présente aucun danger, rend le peuple nerveux. Les gens ont peur, beaucoup pensent qu'il s'agit d'une malédiction, et rapidement on cherche des coupables. Tous sont tour à tour soupçonnés : fées, sorciers, même les strixiens et les militaires si la guerre a été déclarée avec les fées... Très vite, la situation menace de dégénérer et de virer à la chasse aux sorcières et à la lapidation de la première rebouteuse qui passe.

Si les personnages tentent un rituel religieux afin d'apaiser les esprits (autant ceux des colons que ceux des morts), rien n'y fera et cela ne fera qu'entamer la confiance des colons, exacerbant la méfiance, la paranoïa et la violence les jours suivants.

La septième nuit, les fantômes n'apparaissent pas. Ils ne réapparaîtront pas par la suite.

La découverte du Berceau (P)

Les recherches des hommes de Jocasta finiront par les mener jusqu'au Berceau (zone 10). Réalisant de quoi il s'agit, Jocasta envisage alors d'en faire le lieu d'installation de son futur grand temple. Tout cela nous mène à l'acte III.

ACTE III – L'ÉVEIL DES MORTS

Dans cet acte, alors que Jocasta s'arroge le droit de réquisitionner un lieu aussi important que le Berceau, les conséquences de la précédente gazette se font sentir.

PRÉCÉDEMMENT

Dans la précédente gazette, les personnages ont pu tuer Chrysée ou non, et libérer l'esprit présent dans l'octaèdre ou laisser Kael'thean s'en emparer. Officiellement, l'esprit a été libéré puisque c'est le choix de la majorité des tables qui ont joué cette gazette. De même, Chrysée est morte.

Cependant, même si elle ne l'est pas, considérez que ce qui va lui arriver est une « récompense » de son patron (rapelons qu'elle est une sorcière).

LE PRIX DE LA MORT

Le patron de Chrysée n'est pas heureux du destin funeste qui a été le sien. D'autant que son plan est bien plus terrible que tout ce que le Serpent d'ivoire aurait pu imaginer. En effet, son but n'est rien de moins que d'ouvrir les portes des mondes-miroirs sur Pangée. Il comptait user de la puissance des octaèdres pour ce faire, mais en l'absence de cette possibilité, il compte bien que sa protégée ouvre au moins une brèche suffisamment importante pour que d'autres puissent mener à bien, et de manière plus sereine, son plan. Ainsi pourra-t-il peut-être, à terme, poser le pied sur le monde de Pangée.

LE BERCEAU ET SES ENJEUX

Quelle que soit la situation, la découverte du Berceau par les hommes de Jocasta crée l'événement. Jocasta réunit les PJ et convoque Kallixène afin de décider des prochaines actions à entreprendre.

Il est clair que Jocasta ne veut qu'une chose : ériger son grand temple et annexer le Berceau. C'est un objectif dont elle ne démord pas.

La situation diplomatique de la région va grandement influencer le déroulement de cette partie :

- si la région est en paix et qu'un accord a été trouvé avec les fées, il s'agira de se rendre à l'Arbre aux mille bourgeons pour négocier avec le conseil des fées un passage ainsi qu'une occupation de la zone ;
- si la région est en guerre, c'est une intervention musclée qui est envisagée. Et les choses pourraient vite dégénérer...

Le Berceau est un enjeu pour trois des factions présentes. D'un côté, Jocasta compte utiliser sa puissance pour faire rayonner Aliana et sa puissance dans toute la région. De l'autre, les fées le voient elles-mêmes comme un lieu sacré qu'elles ne comptent pas laisser aux humains, et il en va de même pour les gobelins, qui ont un accord avec les fées pour entretenir le lieu.

Option 1 : négociations

Si la paix règne, que des accords ont été trouvés, les fées et les gobelins accepteront d'accueillir Jocasta et les PJ, mais aucune autre personne. Elles accepteront aussi qu'une ou deux unités de la légion s'installent à l'extérieur de l'Arbre le temps des négociations, assurant ainsi la sécurité des impériaux.

Les négociations, elles, sont compliquées. Les gobelins refusent d'abandonner le Berceau qu'ils entretiennent avec soin et qu'ils ont investi de leur propre spiritualité. Quant aux fées, elles soutiennent pleinement les gobelins.

Cependant, si les négociations sont complexes elles sont néanmoins cordiales. Les fées laissent plusieurs jours passer

pendant lesquels toutes les propositions sont examinées avec une sincère attention. Rien n'est rejeté d'office mais rien ne semble capable de les convaincre.

L'ambiance de cette négociation, bien que cordiale, doit être tendue. Trouver des angles d'attaque sera difficile pour les PJ. Jocasta, elle, tout en conservant son calme, n'a qu'une proposition : une compensation financière. Elle ne comprend pas réellement les fées et leur univers.

Les fées pourraient être intéressées par des actions concrètes des impériaux. Entretenir les zones de la forêt, faire partir les bûcherons de la forêt d'émeraude, ou toute autre action pouvant augmenter l'emprise de la nature et amoindrir ou supprimer celle de l'Empire sur les bois. Elles pourraient être sensibles à une proposition, cependant : laisser cohabiter des alianites, des priméistes et les gobelins autour du Berceau. Elles refusent toute construction civilisée. Au mieux acceptent-elles que l'on érige un autel (ce qui pose problème à Jocasta, les alianites ne bâtissant pas d'autels, mais des temples maçonnés). Mais tout devrait alors être créé avec les éléments présents sur le lieu : branches mortes (pas d'arbres coupés), pierres et autres éléments naturels. Une construction pourrait être acceptée si elle n'était qu'un aménagement troglodyte d'un côté de la butte. Enfin, elles interdisent l'accès à la salle sous la butte et au bassin, condition indispensable pour accepter une cohabitation.

Option 2 : affrontement

Si la guerre a été déclarée, alors Jocasta ne prend pas de gants. Elle décide de ne pas se diriger directement vers le Berceau mais de frapper au cœur même du territoire des fées et de prendre l'Arbre aux mille bourgeons. C'est un siège qui va se mettre en place, avec deux unités soutenues par quelques strixiens dépêchées pour l'occasion, l'une sur la route de l'arbre de l'hiver, l'autre sur celle de l'arbre du printemps afin de retarder voire d'intercepter les troupes fées qui pourraient venir en renfort.

Même si les gobelins sont appelés à la rescousse, les forces de Jocasta vont tenir et donner du fil à retordre aux fées et à leurs alliés.

Les PJ se retrouvant au milieu de tout cela n'ont pas de grandes marges de manœuvre. Ils peuvent tenter de prévenir les fées, de lancer un nouveau round de négociations (en proposant de chasser le Corrompu s'ils ne l'ont pas déjà fait, histoire de négocier un cessez-le-feu)... Laissez-les prendre leurs décisions au milieu de cette situation explosive et interrompez-les au moment le plus tendu.

LES MORTS VENUS DU SUD

Alors que les PJ et leurs alliés et/ou ennemis sont occupés à négocier ou à s'affronter, quelques éclaireurs de la légion reviennent paniqués à l'Arbre aux mille bourgeons : ils ont aperçu une véritable horde de morts-vivants se dirigeant vers eux, prêts à déferler sur la région. Des zombies de gnolls, de hobgobelins, de gobelours et d'orcs par dizaines, accompagnés de deux choses informes, sorte de tas d'ossements massifs rampant sur le sol et semblant diriger les troupes de morts-vivants.

Combiner les forces

Il n'est plus temps pour les querelles, mais ce sont les PJ qui seront les plus à même de s'imposer face à une Jocasta et à des fées totalement empêtrées dans leurs oppositions. Les morts-vivants mettront quelques jours à arriver, et tous ont largement le temps de se préparer. Cependant, les renforts de la légion risquent, eux, d'arriver trop tard (dans l'éventualité où Jocasta n'était pas venue avec l'intégralité de ses forces dans l'optique d'une négociation).

Les fées, elles, sont prêtes à défendre l'Arbre aux mille bourgeons, siège symbolique du pouvoir dans la région.

Jocasta propose alors de se tenir auprès de l'Arbre et de prendre le temps de creuser quelques tranchées. Les fées proposent de les remplir d'une sève étrange capable de s'enflammer, ce qui ralentira les morts-vivants et en tuera certains au passage.

Constatant la présence de deux nuées d'ossements, Jocasta propose de diviser les forces « d'élite » présentes en deux : elle et ses strixiens s'occuperont de l'une d'elles, et les PJ de l'autre. C'est le plan le plus sensé, laissant aux fées et aux légionnaires le soin de s'occuper du gros des troupes : des zombies qui, s'ils sont nombreux, auront bien plus de mal à mettre à mal les militaires que ces choses.

Et s'ils se rendent ailleurs ?

Les PJ pourraient vouloir se détourner de l'Arbre, se replier et réussir à convaincre les fées et Jocasta. Dans cette éventualité, les morts-vivants ne les poursuivent pas spécifiquement. Ils s'occupent d'abord de l'Arbre aux mille bourgeons, absorbant son essence vitale et faisant mourir toute vie dans un rayon de 2 km. Une ambiance étrange se dégage alors du lieu, plus aucun animal ni insecte n'acceptant d'y vivre. La terre devient cendreuse et aride, les arbres se pétrifient et se tordent, et plus rien ne pourra jamais y pousser. Les morts-vivants ne mettent pas plus d'une journée à absorber l'essence vitale de l'Arbre.

Une fois ceci fait, ils bifurquent à l'est en direction du Berceau afin de lui faire subir le même sort. Charge aux PJ de les arrêter avant, sans quoi leur nombre grandit (il triple) et leur puissance aussi une fois le Berceau détruit.

LA BATAILLE DES MILLE BOURGEONS

Les PJ restent chargés d'une des deux nuées osseuses et de ses sbires : 12 zombis répartis en quatre groupes de trois individus. Ces derniers sont faciles à vaincre mais la nuée peut en invoquer de nouveaux régulièrement.

La nuée, quant à elle, se bat sans relâche, déchaînant toutes ses forces sur les PJ. Elle attaque en priorité les lanceurs de sorts divins ou les paladins, puis les utilisateurs de magie, semblants attirée par la magie elle-même. Elle n'hésite pas à se déplacer quitte à subir une ou plusieurs attaques d'opportunité, sans prêter attention aux combattants qui l'attaquent au corps à corps. Cela n'empêchera pas la nuée d'attaquer ces combattants avant de se déplacer si elle est incapable d'atteindre un lanceur de sorts : elle ne se précipite jamais, à moins de ne pouvoir faire autre chose.

Les zombis, quant à eux, s'occupent de bloquer au mieux le passage des combattants ordinaires pour permettre à la nuée d'avoir le temps de se concentrer sur les lanceurs de sorts. Cependant, commandés par cette dernière, ils ont un comportement étrangement intelligent : ils ne se regroupent jamais, ce qui en ferait des proies désignées pour un sort de zone.

Une fois la nuée vaincue, les zombis s'écroulent au sol. Une fois les deux nuées mortes, c'est l'intégralité des morts-vivants qui s'effondre, inertes.

CONCLUSION

La durée du combat des PJ détermine l'état final des forces en présence. Pour chaque round de combat passé, 3 % des légionnaires et 4 % des fées périssent. Si les PJ mettent plus de 7 rounds à vaincre la nuée, Jocasta est grièvement blessée et doit être soignée (ce que les fées feront si le climat n'était pas à l'hostilité, lui permettant de reprendre des forces chez elles pendant quelques semaines).

Alors que les morts-vivants s'effondrent, les PJ aperçoivent au loin, en haut d'une butte, une silhouette féminine qui les observe avant de disparaître comme par magie. Et ils ne peuvent s'empêcher de se demander : ne ressemblait-elle pas à la silhouette de Chrysée ?

Une fois la fureur du combat retombée, prenez un peu de temps pour gérer ce qui va suivre. Les négociations peuvent reprendre, tout comme les hostilités. Ou bien chacun peut encore rentrer chez soi afin de panser ses plaies. À toute demande de renforts, on promet aux PJ deux nouveaux bataillons qui arriveront dans les semaines qui suivent. Jocasta, elle, fera venir une cinquantaine de strixiens afin d'aider la communauté.

Dans les semaines qui suivent, les apparitions de morts-vivants se font de plus en plus importantes, mais rien d'aussi terrible que celles les personnages que ont affrontés : quelques zombis, quelques fantômes, tout au plus.

Suite dans la gazette 10 ! Nos héros pourront en apprendre davantage sur l'émergence des morts-vivants. Ils découvriront que Chrysée semble avoir été ramenée d'entre les morts, et qu'elle a un plan. Un plan qui la mènera bien plus loin, au nord de la région. Il sera alors peut-être temps de négocier une alliance que nos héros pourraient considérer comme contre-nature...





FORÊT D'ÉMERAUDE

LE RANOS

LE TENOS

N

TERRRES PERDUES
L'ANCIEN FORT

PLAINE

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 A

**BOIS DE
SANGREFLOR**

E D'AMARANT

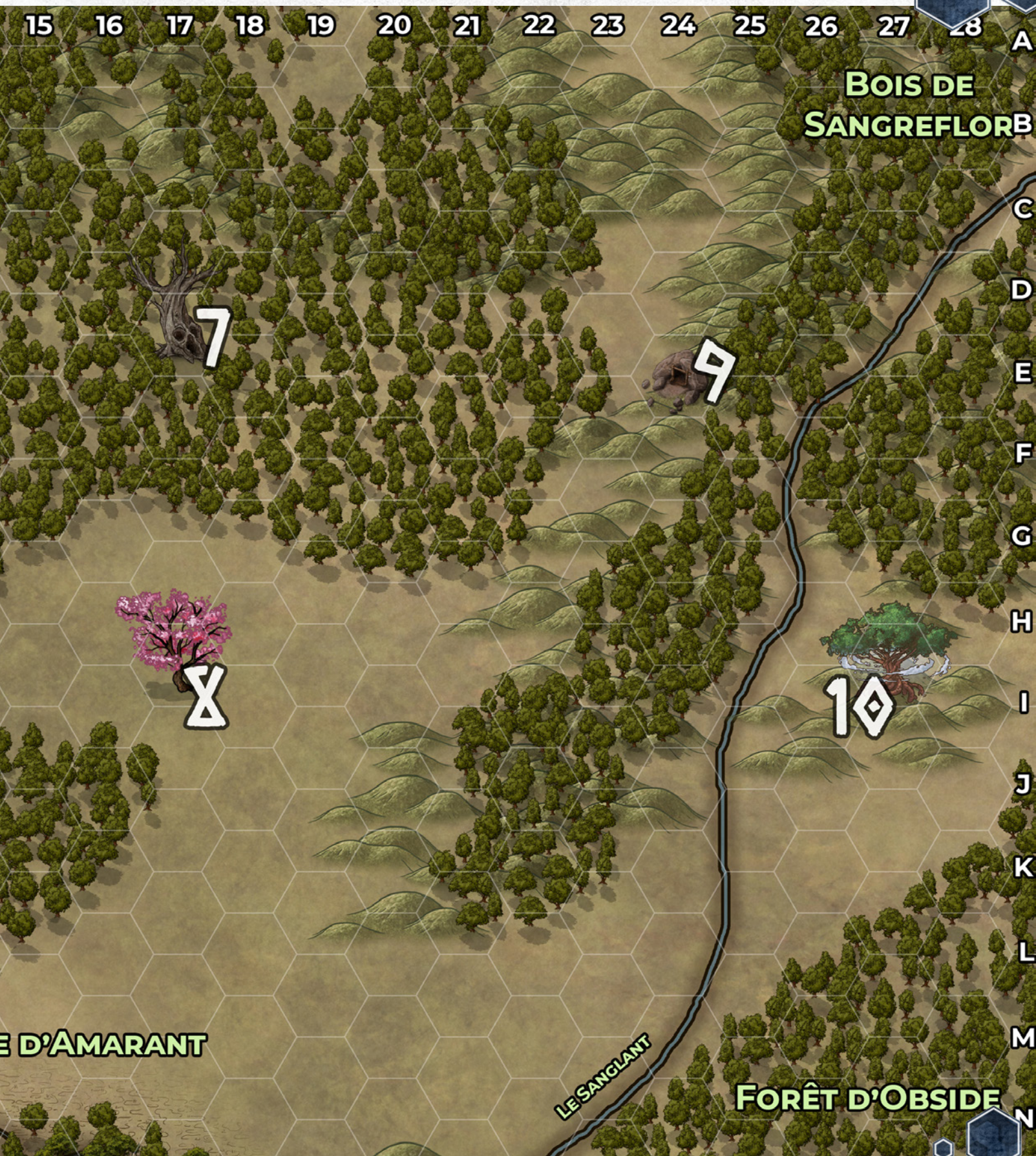
LE SANGLANT

FORÊT D'OBSE

C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N



TERRRES PERDUES L'ANCIEN FORT



TECHNIQUE

Les profils présentés sont tout d'abord destinés à la 5e édition du jeu le plus pratiqué au monde, puis à *Chroniques Oubliées Fantasy*.

LA CHOSE SOUS LA SURFACE

CRÉATURE MONSTRUEUSE DE TAILLE GIG.
NEUTRE MAUVAIS

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 130 (9d20+36)

Vitesse 9 m, nage 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Jet de sauvegarde Dex +6

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +6, Perception +4

Résistance aux dégâts de froid et de poison

Immunité contre les dégâts contondants

Immunité contre les états à terre, charmé, empoisonné, inconscient et paralysé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14

Langues —

Dangerosité 7 (2 900 PX)

CAPACITÉS

Camouflage. La couleur et la forme de la Chose lui confèrent une discrétion accrue et elle se trouve ainsi *avantagee* lors de tous ses tests de Discrétion quand elle se trouve sous l'eau.

Respiration aquatique. La Chose peut seulement respirer sous l'eau.

ACTION

Attaques multiples. La Chose porte deux attaques, l'une de tentacules et l'autre de dard.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 18 m, une cible.

Touché : 20 (3d10 + 4) dégâts contondants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 18 m, une cible.

Touché : 15 (2d10+4) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 7 (2d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours pendant 4 rounds. La créature peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de son tour et elle met un terme à l'effet si elle le réussit.

Souffle (Recharge 5-6). La Chose peut sortir sa gueule de l'eau afin de cracher un cône de minuscules sangsues de 9 mètres. Chaque cible qui se trouve dans la zone d'effet subit 21 (6d6) dégâts perforants causés par des milliers de minuscules morsures et se trouve *aveuglée* pour 1d4 rounds ; si une cible réussit un jet de sauvegarde de

Dextérité DD 15, ces dégâts sont réduits de moitié et elle n'est pas *aveuglée*.

COF : UTILISER LE PROFIL DU BEHIR, P. 237. REMPLACER SON IMMUNITÉ À L'ÉLECTRICITÉ PAR UNE IMMUNITÉ AUX DM CONTONDANTS. SA CAPACITÉ DE DÉPLACEMENT EST ADAPTÉE AU MILIEU AQUATIQUE. AJOUTER LA CAPACITÉ CRÉATURE AQUATIQUE DE LA NYMPHE (P. 266).

KATMOS, PRÊTRE DE LA CHOSE SOUS LA SURFACE

HUMANOÏDE (HUMAIN) DE TAILLE M. CHAOTIQUE MAUVAIS

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 120 (16d8+48)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +3, Cha +4

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Supercherie +4

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts de froid

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13

Langues commercial, paraximan

Dangerosité 4 (1 100 PX)

CAPACITÉS

Amphibie. Katmos peut respirer aussi facilement dans l'eau que dans l'air.

Fou de rage. Quand Katmos subit 10 points de dégâts ou plus d'une unique attaque, il est *avantageé* lors de ses attaques de corps à corps et ajoute +4 aux dégâts qu'il inflige avec ses sorts et ses griffes lors de son tour suivant.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Katmos est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles :

À volonté : *flamme sacrée, poigne électrique*

3/jour chacun : *blessure, sanctuaire, sommeil*

1/jour chacun : *briser, tempête de grêle*

Profondeurs ténébreuses. Katmos est immunisé aux effets de la pression qui règne dans les profondeurs de l'océan.

Voix des profondeurs. Katmos peut captiver une audience en discourant d'une voix melliflue et monotone. Les créatures qui l'écoutent sont fascinées pendant 5 minutes et le prêtre peut choisir de leur faire oublier quelque chose qu'elles ont vu récemment ou faire en sorte qu'elles n'y attachent pas d'importance, sauf si ces créatures réussissent un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 à la fin de cette période. Sur une réussite, les membres de l'audience se souviennent des

événements que Katmos voulait qu'ils oublient.

ACTION

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

COF : UTILISER LE PROFIL DU LOUP-GAROU NATUREL. P. 261 EN LUI DONNANT UN **CHA** DE +3. REMPLACER SES CAPACITÉS PAR LES CAPACITÉS SUIVANTES : VOIE DE LA MAGIE DE COMBAT RANG 2. CRÉATURE AQUATIQUE (VOIR LA NYMPHE P. 266). CHANT CAPTIVANT (VOIR LA HARPIE P. 255).

ÉLU

HUMANOÏDE (HUMAIN) DE TAILLE M. CHAOTIQUE MAUVAIS

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 91 (14d8+28)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4, Cha +3

Vulnérabilité aux dégâts de feu

Résistance aux dégâts de froid

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 9

Langues commercial, paraximan

Dangerosité 2 (450 PX)

CAPACITÉS

Amphibie. Un élu peut respirer aussi facilement dans l'eau que dans l'air.

Fou de rage. Quand un profond subit 10 dégâts ou plus d'une unique attaque, il est *avantagé* lors de ses attaques de griffe et ajoute +2 aux dégâts qu'il inflige lors de son tour suivant.

Lueurs ténébreuses. Un élu est immunisé aux effets de la pression qui règne dans les profondeurs de l'océan.

ACTION

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 12 (2d8+3) dégâts tranchants.

COF : UTILISER LE PROFIL DU LOUP-GAROU INFECTÉ. P. 261. REMPLACER LA VOIE DU PRÉDATEUR PAR LA VOIE DU TUEUR. REMPLACER SES CAPACITÉS PAR LA CAPACITÉ CRÉATURE AQUATIQUE (VOIR LA NYMPHE P. 266).

VILLAGEOIS DE PARADIOS

HUMANOÏDE (HUMAIN) DE TAILLE M. NEUTRE

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Supercherie +2

Sens Perception passive 10

Langues commercial, paraximan

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacité

Sombre dévotion. Un villageois obtient un *avantage* lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être *charmé* ou *terrorisé*.

ACTION

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

COF : UTILISER LE PROFIL DU MILICIEEN. P. 278. LES VILLAGEOIS OBTIENNENT UN BONUS DE +5 POUR RÉSISTER AUX CHARMES OU À LA PEUR.

KOLAS

HUMAÑOÏDE (HUMAIN, MÉTAMORPHE) DE TAILLE M.
CHAOTIQUE NEUTRE

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme hybride ou d'ours

Points de vie 135 (18d8+54)

Vitesse 9 m (12 m, escalade, 9 m sous forme hybride ou d'ours)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétence Perception +7

Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Sens Perception passive 17

Langues commercial (ne peut pas parler sous forme d'ours)

Dangerosité 5 (1 800 PX)

CAPACITÉS

Métamorphe. L'ours-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et d'ours de taille G, en ours de taille G, ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques, à l'exception de sa taille et de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. L'ours-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat aiguisé. L'ours-garou obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) fondés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Sous forme d'ours, l'ours-garou effectue deux attaques de griffe. Sous forme humanoïde, il effectue deux attaques de hache à deux mains. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un ours ou comme un humanoïde.

Griffe (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Hache à deux mains (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 10 (1d12+4) dégâts tranchants.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 15 (2d10+4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie de l'ours-garou.

COF : UTILISER LE PROFIL DU LOUP-GAROU NATUREL. P. 261 EN AJOUTANT UN RANG DE BOSS. REMPLACER SA TRANSFORMATION EN LOUP EN UNE TRANSFORMATION EN OURS BRUN.

TROLL LACUSTRE

GÉANT DE TAILLE G. CHAOTIQUE MAUVAIS

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 126 (12d10+60)

Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	13 (+1)	20 (+5)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Compétence Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commercial, mégysstan

Dangerosité 7 (2 900 px)

CAPACITÉS

Amphibie. Le troll lacustre respire à l'air libre et sous l'eau.

Odorat aiguisé. Le troll lacustre est *avantage* sur les tests de Sagesse (Perception) fondés sur l'odorat.

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le troll lacustre récupère 10 points de vie. Si le troll lacustre subit des dégâts de feu ou de froid, il récupère seulement 5 points de vie au début de son prochain tour. S'il subit des dégâts de feu et de froid, la régénération ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Il meurt s'il commence un tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

ACTIONS

Attaques multiples. Le troll lacustre porte une attaque de morsure et deux attaques de griffe.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 9 (1d8+5) dégâts tranchants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 14 (2d8+5) dégâts perforants. Si le troll lacustre touche une créature avec ses deux attaques de griffe au cours du même tour, la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, sans quoi son arme (si elle en manie une) subit un malus permanent et cumulable de -1 aux jets de dégâts. Si le malus atteint -5, l'arme est détruite. On peut réparer l'arme endommagée avec les outils d'artisan appropriés lors d'un long repos.

COF : UTILISER LE PROFIL DU TROLL. P. 274 EN AJOUTANT UN RANG DE BOSS. AJOUTER UNE CAPACITÉ D'AMPHIBIE.

TROLL

GÉANT DE TAILLE G. CHAOTIQUE MAUVAIS

Classe d'armure 15 (armure naturelle)**Points de vie** 84 (8d10+40)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétence Perception +2**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12**Langue** mégyssan**Dangerosité** 5 (1 800 PX)**Capacité****Odorat aiguisé.** Le troll obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) fondés sur l'odorat.**Régénération.** Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. Le troll meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

ACTIONS

Attaques multiples. Le troll effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.**Griffe.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.**Touché** : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.**Morsure.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.**Touché** : 7 (1d6+4) dégâts perforants.**COF** : UTILISER LE PROFIL DU TROLL. P. 274.

FEU FOLLET

MORT-VIVANT DE TAILLE TP. CHAOTIQUE MAUVAIS

Classe d'armure 19**Points de vie** 22 (9d4)**Vitesse** 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de froid, nécrotiques, de tonnerre et contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques**Immunité contre les dégâts** de foudre et de poison**Immunité contre les états** à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, entravé, inconscient et paralysé**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 12**Langues** celles qu'il connaissait de son vivant**Dangerosité** 2 (450 PX)

CAPACITÉS

Déplacement intangible. Le feu follet peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.**Dévoré la vie.** Par une action bonus, le feu follet peut cibler une créature toujours vivante avec 0 point de vie et située à 1,50 mètre ou moins de lui dans son champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre cette magie pour ne pas mourir. Si la cible meurt, le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.**Fugace.** Le feu follet ne peut rien porter ou équiper.**Illumination variable.** Le feu follet diffuse une lumière vive dans un rayon de 1,50 mètre à 6 mètres et une lumière faible sur un nombre de mètres supplémentaires égal au rayon choisi.

ACTIONS

Décharge. *Attaque de sort au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.**Touché** : 9 (2d8) dégâts de foudre.**Invisibilité.** Le feu follet et la lumière qu'il diffuse deviennent invisibles par magie jusqu'au moment où il attaque, utilise son trait Dévoré la vie ou interrompt sa concentration (comme s'il se concentrait sur un sort).**COF** : UTILISER LE PROFIL DU FANTÔME. P. 249.

GOBELIN

HUMANOÏDE (GOBELINOÏDE) DE TAILLE P. NEUTRE

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Compétence Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commercial, malenyazy

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacité

Fuite agile. Le goblin peut effectuer l'action *se désengager* ou *se cacher* par une action bonus à chacun de ses tours.

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible.

Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Cimeterre. Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

COF : UTILISER LE PROFIL DU GOBELIN. P. 252.

TOL-KOTOK, CHAMAN DES MANGEURS D'ARAIGNÉES

HUMANOÏDE (GOBELINOÏDE) DE TAILLE P. NEUTRE

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 27 (6d6+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Discrétion +8, Religion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commercial, malenyazy

Dangerosité 1 (200 PX)

CAPACITÉS

Fuite agile. Le goblin peut effectuer l'action *se désengager* ou *se cacher* par une action bonus à chacun de ses tours.

Incantation. Le chaman est un lanceur de sorts de niveau 2.

Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par le chaman :

Tours de magie (à volonté) : *explosion occulte*, *résistance*, *thaumaturgie*

1^{er} niveau (3 emplacements) : *injonction*, *vague tonnante*, *soin des blessures*

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance : +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible.

Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Marteau léger. Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 3 (1d4) dégâts contondants.

COF : UTILISER LE PROFIL DU CHEF GOBELIN. P. 252.

AJOUTER LES VOIES SUIVANTES : VOIE DE LA MAGIE DE COMBAT RANG 1 ; VOIE DE L'ENVOÛTEUR RANG 1.

ARAIGNÉE D'ÉLEVAGE

Araignée à lignes rouges

BÊTE DE TAILLE TP, NON ALIGNÉE

Classe d'armure 13

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Compétences Discrétion +5, Perception +2

Immunité contre les dégâts psychiques

Immunité contre les états charmé et terrorisé

vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

CAPACITÉS

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 1 dégât perforant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sans quoi elle subit 3 (1d6) dégâts de poison et se retrouve *empoisonnée* jusqu'au début du prochain tour de l'araignée. Une créature rate automatiquement le jet de sauvegarde et subit 1d6 dégâts de poison supplémentaires si une autre araignée à lignes rouges la mord alors qu'elle est déjà *empoisonnée* ainsi.

Ligne de plongée. *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 18 m, une cible.

Touché : l'araignée se déplace immédiatement de toute la longueur du filament de toile (18 mètres au maximum) jusqu'à atteindre sa cible qu'elle mord en étant *avantagée*. Cette attaque fonctionne uniquement si l'araignée est en hauteur par rapport à sa cible et à au moins 3 mètres d'elle.

COF : UTILISER LE PROFIL DE L'INSECTE DE TAILLE PETITE, P. 257 AVEC LES MODIFICATIONS SUIVANTES : FOR -4 ; CON -1 ; PV : 4 ; ATTAQUE AVEC POISON AFFAIBLISSANT.

ARAIGNÉE DE MONTE

BÊTE DE TAILLE G, NON ALIGNÉE

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10+4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétence Discrétion +7

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 1 (200 PX)

CAPACITÉS

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 9 (2d8) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable mais *empoisonnée* pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est *paralysée* tant que le poison continue de faire effet.

Toile d'araignée (Recharge 5-6). *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature.

Touché : la cible est *entravée* par la toile. Par une action, la cible *entravée* peut effectuer un test de Force DD 12 et s'en libérer en cas de réussite. L'effet prend fin également si la toile est attaquée et détruite (CA 10 ; 5 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques).

COF : UTILISER LE PROFIL DE L'INSECTE DE TAILLE MOYENNE, P. 257. AJOUTER L'ATTAQUE PAR POISON AFFAIBLISSANT ET LA VARIANTE TOILE (L).

JOCASTA

HUMAINE DE TAILLE M

Classe d'armure 14 (cuirasse)

Points de vie 117 (18d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	20 (+5)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +8, Cha +5

Compétences Arcanes +5, Histoire +5, Religion +5, Supercherie +5

Résistance aux dégâts de feu, de foudre et de froid

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues Commercial, tean'tianta, tean'fora

Dangerosité 8 (3 900 PX)

CAPACITÉS

Clef de la prophétie. Jocasta peut toujours agir lors d'un round de surprise, mais si elle ne remarque pas un ennemi, il est tout de même considéré comme surpris jusqu'à ce qu'il accomplisse une action. Elle reçoit un bonus de +3 aux tests d'initiative.

Incantation innée. Le chef de culte de l'Ordre d'émeraude utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans composantes matérielles

2/jour chacun : détection des pensées, hâte, lenteur, porte dimensionnelle

1/jour chacun : suggestion, téléportation

Incantation. Jocasta est une lanceuse de sorts de niveau 10.

Elle utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de clerc qu'elle a préparés :

Tours de magie (à volonté) : assistance, épargner les mourants, flamme sacrée, lumière, thaumaturgie

1^{er} niveau (4 emplacements) : balisage, identification, soin des blessures

2^e niveau (3 emplacements) : arme spirituelle, restauration inférieure, silence

3^e niveau (3 emplacements) : dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe

4^e niveau (3 emplacements) : bannissement, gardien de la foi, protection contre la mort

5^e niveau (2 emplacements) : colonne de flammes

ACTIONS

Attaques multiples. Jocasta porte une attaque de corps à corps et lance un tour de magie.

Masse d'armes. Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 3 (1d6) dégâts contondants.

RÉACTION

Vengeance ésotérique. Quand la cheffe du culte est touchée par une attaque de corps à corps, elle peut en réaction dépenser un emplacement de sort pour infliger 10 (3d6) dégâts nécrotiques à l'assaillant. Si elle dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du premier.

COF :

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+0	+0	+2	+3*	+2*	+2

NC 8

Boss rang 3

DEF 19 **PV** 65 (DM/2) **Init** 10

Masse +10 **DM** 1d6+3

Attaque magique +13 **DM** 8d6

Voie de la magie de combat rang 2

Voie de la magie de guérison rang 3



STRIXIEN

HUMAIN DE TAILLE M

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 65 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2

Compétences Athlétisme +4, Supercherie +4

Sens Perception passive 10

Langues commercial et haut impérial

Dangerosité 2 (450 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le strixien effectue trois attaques au corps à corps : deux avec son cimenterre et une avec sa dague, ou il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimenterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible.

Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Parade. Le strixien ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

COF :

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+2	+4*	+2	+0	+0	+1*

NC 3

Boss rang 1

DEF 18 PV 32 Init 23

Cimenterre +7 DM 1d6+4

Voie du prédateur rang 1

Voie du champion rang 1

LE CORROMPU

MORT-VIVANT DE TAILLE TG

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d12+48)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	9 (-1)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Int +3, Cha +5

Compétences Nature +3, Perception +6, Investigation +3

Résistance aux dégâts de foudre, de froid et contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques et de poison

Immunité contre les états charmé, empoisonné, épuisé, paralysé et terrorisé

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 8 (3 900 PX)

CAPACITÉS

Régénération. Au début de chacun de ses tours, le Corrompu récupère 10 points de vie. Si le Corrompu subit des dégâts à cause de sa réaction à l'eau, sa régénération ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Il meurt seulement s'il commence un tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Incantation innée. Le Corrompu utilise la Sagesse comme caractéristique d'incantation innée (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

à volonté : druidisme, produire une flamme

4/jour chacun : création ou destruction d'eau, enchevêtrement

2/jour : localiser des animaux ou des plantes

1/jour chacun : dissipation de la magie, croissance végétale, mur de vent

Réaction à l'eau. La chair du Corrompu se putréfie et se dissout rapidement si elle se gorge d'eau comme suit :
 aspersion avec une outre d'eau ou assimilé : 1d10 dégâts ;
 attaque par une créature faite d'eau : dégâts normaux plus 1d10 dégâts ;

pluie : 2d10 dégâts par round (jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 pour réduire de moitié) ;

immersion dans l'eau : 4d10 dégâts par round (jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour réduire de moitié).

Vous pouvez utiliser le DD du jet de sauvegarde du sort utilisé pour invoquer ou contrôler l'eau qui blesse le Corrompu à la place de ceux indiqués.



ACTIONS

Attaques multiples. Le Corrompu peut utiliser son Aura de mort et porter deux attaques de Contact desséchant.

Contact desséchant. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 20 (5d6+3) dégâts nécrotiques.

Aura de mort. Toute créature dans un rayon de 6 mètres autour du Corrompu doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle subit 11 (2d10) dégâts nécrotiques et gagne un niveau d'épuisement. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre l'aura xérique du Corrompu pendant 24 heures.

Explosion de mort. Attaque de sort à distance : +7 pour toucher, portée 9/27 m, une cible.

Touché : 13 (3d6+3) dégâts nécrotiques.

COF :

NC 8, créature non vivante, taille énorme

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+4	+0	+5*	+4	+4*	+4

DEF 18 PV 70 Init 18

Vampirisation +10 DM 4d6+8 (régénération)

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10 sauf armes magiques et aspersion d'eau)

Voie de la magie maléfique rang 1 (vampirisation)

Voie des végétaux rang 2

Vulnérabilité à l'eau : le Corrompu subit 2d6 DM par tour sur ces PV maximaux lorsqu'il est aspergé ou immergé dans de l'eau. Il ne peut pas les régénérer tant qu'il est en contact avec l'eau.

LA BÊTE

BÊTE DE TAILLE G

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 115 (10d10+60)

Vitesse 12 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	14 (+2)	22 (+6)	2 (-4)	10 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +9

Compétence Perception +3

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

Immunité contre les états charmé et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 8 (3 900 PX)

CAPACITÉS

Coup puissant. Quand la bête attaque sans se déplacer pendant son tour, son attaque de griffes est avantagée.

Piquants. Une créature subit 4 (1d8) dégâts perforants au début de son tour tant qu'elle emploie le férocien.

ACTIONS

Attaques multiples. La bête porte une attaque de morsure et une attaque de griffe.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 19 (2d12+6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible.

Touché : 38 (5d12+6) dégâts tranchants.

COF :

NC 9

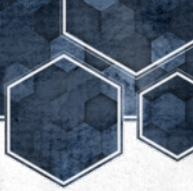
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+13*	+1	+13*			

DEF 22 PV 120 (RD5/magie) Init 10

Griffes et morsure +17 DM 2d6+13

Voie du cogneur rang 1

Voie des créatures magiques rang 1



LOUP SANGUINAIRE

BÊTE DE TAILLE G

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 37 (5d10+10)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 1 (200 PX)

CAPACITÉS

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) fondés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le loup obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

ACTION

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

COF : UTILISER LE PROFIL DE LOUP, MÂLE ALPHA, P. 259.

ZOMBI

MORT-VIVANT DE TAILLE M

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8+9)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jet de sauvegarde Sag +0

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler

Dangerosité 1/4 (50 PX)

CAPACITÉ

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts soient de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

ACTION

Coup. Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 4 (1d6+1) dégâts contondants.

COF : UTILISER LE PROFIL DU ZOMBI HUMAIN, P. 277.

ZOMBI FILS DE LA FURIE

MORT-VIVANT DE TAILLE G

Classe d'armure 8

Points de vie 85 (9d10+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jet de sauvegarde Sag +0

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend le commun et le géant mais ne peut pas parler

Dangerosité 2 (450 PX)

CAPACITÉ

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts soient de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

ACTION

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

COF : UTILISER LE PROFIL DU ZOMBIE OURS-HIBOU. P. 277. IL EST ARMÉ D'UNE MORGENSTERN MAIS CONSERVEZ LES MÊMES STATISTIQUES.

NUÉE D'OSSEMENTS

NUÉE DE TAILLE TG

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 199 (19d12+76)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	18 (+4)	18 (+4)	9 (-1)	15 (+2)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +8, Sag +6, Cha +9

Compétences Discrétion +8, Perception +6

Vulnérabilité aux dégâts contondants

Résistance aux dégâts perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, empoisonné, entravé, épuisé, étourdi, paralysé et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues commun, langue du Vide

Dangerosité 10 (5 900 PX)

CAPACITÉS

Force des os. Une nuée d'ossements peut choisir d'infliger des dégâts contondants, perforants ou tranchants et ajoute 1,5 × son bonus de Force à ses jets de dégâts de nuée, dans la mesure où les fragments d'os brisés qui la composent griffent, mordent, perforent et viennent s'écraser contre leurs victimes.

Nuée. Une nuée d'ossements peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle est également capable de traverser n'importe quelle ouverture de la largeur d'un crâne humain. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner de points de vie temporaires.

ACTIONS

Attaques multiples. Une nuée d'ossements peut attaquer toutes les créatures hostiles avec laquelle elle partage un emplacement à l'aide de ses Os tourbillonnants.

Os tourbillonnants. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans le même emplacement que la nuée.

Touché : 31 (5d8+9) dégâts contondants, perforants ou tranchants (inclus le pouvoir spécial Force des os).

Étreinte de la mort (Recharge 5-6). *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans le même emplacement que la nuée.

Touché : la cible est empoignée (évasion DD 16) et se trouve enveloppée dans la nuée d'ossements. Tant que la créature se trouve ainsi empoignée, la nuée peut la faire se déplacer, lors du tour de la créature ou à n'importe quel autre moment auquel la créature ne devrait pas sinon pouvoir se déplacer. Toute attaque qui cible la nuée d'ossements

mais qui n'est pas une attaque de zone à 50 % de risque de toucher à la place la créature qui se trouve empoignée au cœur de l'étreinte de la mort.

ACTION BONUS

Éveil de zombis (recharge 4-6). Une nuée d'ossements peut relever 3 zombis qui l'accompagnaient si les corps se situent dans un rayon de 48 mètres autour de cette dernière.

COF :

NC 10. MORT-VIVANT DE TAILLE GRANDE

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+4*	+4*	+0	-4	+0	+2

DEF 20 PV 126 Init 18

Attaque +19 DM 4d6+12

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10/armes contondantes et magie)

CAPACITÉS

Vol : la nuée d'ossements peut se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement.

Recouvrir (L) : la nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables blessures. La nuée lui inflige automatiquement 4d6+12 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.

Nuée compacte : la nuée d'ossements est différentes des nuées habituelles. Sa forme resserrée et sa composition font qu'elle ne dispose pas de la capacité Cibles multiples. En conséquence, les DM sont calculés de manière habituelle en tenant compte de sa résistance obtenue par la voie des créatures magiques et de sa nature de mort-vivant.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Gazette Rôle'nPlay #9 Copyright 2022, Black Book Éditions. Auteurs: Julien Dutel