



RÔLE 'N PLAY

LE JEU DE RÔLE

GAZETTE 10
LES PLAIES OUVERTES
PARTIE 3

ÉPISODE 10 : LA LÉGION DISPARUE

CRÉDITS

Directeur de publication : David Burckle
Responsable d'édition : Marc Sautriot

Auteur : Julien Dutel
Conversion des profils techniques en COF : Thomas LeGoareguer
Direction artistique : Julien Dutel et Marc Sautriot
Design : Josselin Grange
Maquette : Josselin Grange
Cartes et plans : Julien Dutel
Illustrations : Rémi Jacquot
Relecture : Pierre-Olivier Cervesi

L'équipe de Black Book Éditions : Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Louise Chalié, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Pryzbyla, Marc Sautriot, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par
 Black Book Éditions
 50 rue Jean Zay, 69800 St-PRIEST, FRANCE
 Dépôt légal : Mai 2022
 ISBN (PDF) : 978-2-38227-257-2

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 représentations 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. Casus Belli, Black Book Éditions Rôle'n Play, sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.



INTRODUCTION

Bienvenue dans la dixième gazette de *Rôle'n Play*. Encore une gazette en retard, mais un retard que nous comptons bien rattraper....

Dans tous les cas, nous entrons avec cette nouvelle livraison dans la dernière ligne droite de la campagne des *Plaies ouvertes*. Et les personnages vont bientôt se retrouver face à une situation qui pourrait bien totalement changer la situation de l'Empire, au sud et ailleurs.

Vous trouverez aussi dans cette gazette une nouvelle origine : les thérians, des humanoïdes aux traits animaux. Cette typologie de créature, aussi connue sous le nom de « *furries* », est appréciée par toute une partie des joueurs. Mais c'est bien évidemment à la meneuse de décider si elle leur permettra

d'interpréter un tel personnage ainsi que la place que cette origine prend dans son univers de jeu. Même s'ils sont intégrés dans Pangée, les thérians y sont extrêmement rares.

Toujours pas de sondage car ce ne sont pas les événements de cette gazette qui seront déterminants pour le monde de Pangée, mais ceux qui se produiront dans les prochaines gazettes.

En attendant, bonne lecture à tous, et rendez-vous rapidement dans la gazette #11.

POUR LES JOUEURS



NOUVELLE ORIGINE

THÉRIAN

Les thérians sont rares, très rares. Leurs peuples se cachent loin des autres peuples civilisés. En effet, souvent confondus avec des lycanthropes, ils n'en sont pourtant pas.

Nul ne connaît l'origine de ces peuples étranges au corps humanoïde recouvert de poils ou de plumes et à la tête de bête et que l'on dit descendre d'une ancienne civilisation depuis longtemps éteinte. Certains murmurent même qu'ils pourraient être en réalité un peuple féérique depuis longtemps exilé sur les terres des mortels, et ayant oublié son passé.

Désormais, les thérians vivent en petites communautés isolées à la structure clanique rigide. Leurs mœurs sont bien plus civilisées que leur apparence le laisse croire, et ils vénèrent les esprits de la nature au cœur de laquelle ils vivent.

Naturellement méfiants, souvent peu enclins à faire confiance aux autres espèces car souvent perçus comme des engeances de garous et chassés comme tels, ils n'en sont pas moins accueillants. Mais, parfois, leur nature bestiale reprend le dessus, pour le meilleur comme pour le pire.

Les thérians ont un problème cependant : beaucoup d'entre eux sont stériles, et ils peinent à engendrer une descendance. Les familles ayant cette chance sont chéries par la communauté et les enfants, comme les individus, sont farouchement protégés. On ne tue pas dans la société thériane. On enferme,

on met au ban de la société. Mais la mort n'est pas une option. De ce fait, tuer un thérian n'est pas un acte anodin et cela signifie souvent s'attirer les foudres des autres thérians, qui ne reculeront devant rien pour venger la mort de l'un des leurs.

Dans Pangée, les thérians sont excessivement rares. Ils vivent au sein de communautés reculées, loin à l'est, par-delà les monts Silencieux et la mer Rugissante. On ne sait rien de leurs origines, qu'ils ignorent également. Ils évitent au maximum d'entrer en contact avec les autres peuples. Mais quand cela arrive, ils font leur possible pour dissimuler leurs traits animaux.

Bien que l'on parle des thérians et qu'on les considère comme faisant partie d'une seule et même espèce, les rares érudits les ayant étudiés pensent qu'il s'agit en réalité d'un agrégat de peuples et d'espèces spécifiques. L'absence d'interfécondité entre les peuples ainsi que leurs différences flagrantes confortent cette hypothèse.

Si nul ne sait d'où ils viennent, tous s'accordent à dire que les thérians disparaissent, inexorablement, sans savoir comment enrayer ce phénomène.

TRAITS GÉNÉRAUX

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

Âge. Un bestial peut vivre jusqu'à 100 ans environ, et atteint l'âge adulte aux alentours de ses 12 ans.

Taille et poids. La taille et le poids des thérians dépendent de leur peuple. Mais ils possèdent les mêmes moyennes qu'un être humain.

Vitesse. Vitesse de base au sol de 9 mètres.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commercial et une langue de votre choix.

CORPS D'HUMAIN, TÊTE D'ANIMAL ?

Certaines meneuses n'apprécient pas l'aspect « furries » de ce genre d'origine. Mais il n'est pas impossible de les habiller autrement. Ainsi, on peut parfaitement imaginer que les thérians sont en réalité des êtres à l'apparence humaine, ne laissant transparaître que quelques caractères animaux (pupilles fendues, yeux jaunes, canines pointues, pilosité surdéveloppées, etc.).

Si vous procédez ainsi, c'est alors au moment d'utiliser leurs capacités (comme la *Rage bestiale*, *Les ailes du corbeau*, etc.) que leur apparence change pour devenir plus animale.

Vous pouvez aussi considérer qu'il existe deux types de thérians (ainsi en est-il dans Pangée) : les descendants, à l'apparence animale assumée, et les sang-mêlés, à l'apparence plus humaine. Les premiers sont alors considérés comme plus légitimes pour occuper des positions de commandement et de pouvoir, et les seconds comme des thérians de seconde zone, trop imprégnés de leur nature humaine.



CAPACITÉS GÉNÉRALES

Rage bestiale - capacité active

Action: une réaction pour activer la *Rage*, une action bonus pour ensuite appliquer l'effet.

Déclencheur: le personnage perd des points de vie.

Durée: un nombre de round(s) égal à votre bonus de maîtrise.

Rechargement: repos court ou long.

Effet: vous utilisez vos attributs bestiaux pour attaquer frénétiquement. Pendant toute la durée de la *Rage bestiale*, pendant votre tour, vous pouvez effectuer une attaque de griffes ou une morsure en utilisant votre action bonus. Cette attaque inflige 1d4 dégâts perforants.

Évolution: les dégâts de l'attaque de griffe ou de crocs passent à 1d6 au niveau 10.

Spécial: si une capacité (comme l'aptitude de classe arts martiaux du moine) permet d'augmenter le dé de dégâts infligé à mains nues, vous utilisez le dé le plus *avantageux*.

Contrecoup: durant la *Rage bestiale*, le personnage doit, à chacun de ses tours, utiliser son action bonus afin d'effectuer son attaque supplémentaire, et ce même s'il peut normalement entreprendre une autre action en action bonus. Si aucun adversaire se trouve à portée, il doit alors utiliser tout son mouvement afin de se rapprocher du premier ennemi en vue.

Limitation: en dehors de la *Rage bestiale*, les attaques à mains nues du personnage occasionnent uniquement 1 dégât, comme la règle de base le prévoit (à moins qu'utiliser une aptitude comme arts martiaux, comme peut le faire un moine, n'en décide autrement).

Faiblesse thériane - capacité passive

Déclencheur: vous effectuez un jet de sauvegarde afin d'éviter de subir des dégâts nécrotiques.

Effet: vous avez un *désavantage* à ce jet de sauvegarde.

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

CORBIN

Dans Pangée, les corbins se nomment les **ravemanden**.

Les corbins possèdent une tête de corvidé et des ailes puissantes leur permettant de s'envoler.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet: votre valeur d'Intelligence augmente de 2 et votre valeur de Dextérité de 1.

Les ailes du corbeau - évolution

Effet: vous possédez une paire d'ailes que vous pouvez pleinement utiliser. Vous obtenez une vitesse de vol de 12 m. Si vous portez une armure intermédiaire, votre vitesse de vol est de 6 m. Si vous portez une armure lourde, vous ne pouvez plus voler.

Rire du corbeau - capacité active

Action: une action.

Rechargement: repos court ou long.

Effet: vous êtes capable de lancer le tour de magie *moquerie cruelle*.

LAGOMITES

Dans Pangée, les lagomites se nomment les **kanemanden**.

Les lagomites sont une espèce étrange à la tête rappelant celle des lapins, des lièvres et autres lagomorphes. Courageux, fiers et combatifs, ils sont le contraire de ce que leur apparence pourrait laisser penser.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet: votre valeur de Dextérité augmente de 2 et votre valeur d'Intelligence de 1.

Vitesse de points - évolution

Effet: vous possédez une vitesse de 12 m au lieu de 9 m.

Bond phénoménal - évolution

Effet: vous êtes capable de sauter jusqu'à une longueur égale à votre vitesse. Si vous sautez en hauteur, vous pouvez sauter jusqu'à une hauteur égale au tiers de votre vitesse.

Vivacité du lièvre - capacité passive

Déclencheur: vous effectuez un test de Dextérité afin de déterminer votre initiative.

Effet: vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à ce test.



LÉONINS

Dans Pangée, les léonins se nomment les **lèvèmanden**.

Les léonins sont des humanoïdes à tête de félin. On les imagine souvent comme des lions, mais ils peuvent aussi avoir l'apparence de tigres, de panthères, de guépards ou autres grands félins.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet: Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Charisme de 1.

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.

Terrible rugissement - capacité active

Action: une action.

Cibles: toutes les créatures à portée capables de vous entendre.

Portée: 12 m.

Durée: 1 round.

Jet de sauvegarde: Charisme.

Rechargement: repos court ou long.

Effet: vous rugissez afin de paralyser de terreur vos ennemis. Les cibles doivent effectuer un jet de sauvegarde d'une difficulté égale à 8 + [votre modificateur de Charisme] + [votre bonus de maîtrise]. En cas d'échec, elles sont *paralysées* pour la durée de la capacité.

LUPINS

Dans Pangée, les lupins se nomment les **ulvmanden**.

Ces humanoïdes à tête de loup ou de chien sont certainement parmi les plus courants des thériens, ou en tous cas de ceux qui voyagent le plus hors de leurs communautés.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet: votre valeur de Dextérité augmente de 2 et votre valeur de Constitution de 1.

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.

Vivacité du loup - capacité active

Action: une action bonus.

Effet: vous pouvez entreprendre l'action *se précipiter* ou *aider*.

MUSTÉLIDES

Dans Pangée, les mustélides se nomment les **garavmanden**.

Tête de furet, de fouine, de blaireaux, etc., les mustélides sont une espèce étrange et secrète appréciant le confort de leurs habitats troglodytes souterrains.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet: votre valeur de Constitution augmente de 2 et votre valeur de Sagesse de 1.

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.

Fouisseur - évolution

Effet: vous obtenez une vitesse de fouissement de 6 m.

Attaque surprise - capacité active

Action: une action bonus.

Condition: vous vous déplacez en utilisant votre vitesse de fouissement afin de vous rapprocher d'une cible.

Effet: vous pouvez effectuer un test de Dextérité (Discrétion) afin de tenter de surprendre la cible. En cas de réussite, vous obtenez l'*avantage* sur votre attaque.

Limitation: vous ne pouvez utiliser cette capacité plus d'une fois par cible. Vous ne pouvez l'utiliser si, au début de votre déplacement, vous vous trouviez au contact de cette dernière.

STRIGIDÉENS

Dans Pangée, les strigidéens se nomment les **natelmanden**.

Les strigidéens semblent descendre des oiseaux de proie nocturnes tels que les chouettes, hiboux, grands-ducs et autres harfangs. On trouve cependant aussi parmi eux des individus descendant des effraïes et des phodiles. Ils ont pour particularité de pouvoir tourner leur tête à 270 degrés, mais leurs pupilles, elles, restent fixes.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet: votre valeur de Sagesse augmente de 2 et votre valeur de Constitution de 1.

Les ailes de la chouette - évolution

Effet: vous possédez une paire d'ailes que vous pouvez pleinement utiliser. Vous obtenez une vitesse de vol de 9 m. Si vous portez une armure intermédiaire, votre vitesse de vol est de 6 m. Si vous portez une armure lourde, vous ne pouvez plus voler.

Vision dans le noir - capacité passive

Portée: 24 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.

Regard perçant - capacité passive

Déclencheur: vous effectuez un test de Sagesse (Perception) fondé sur la vue.

Effet: vous obtenez l'*avantage* sur ce test.

Regard déstabilisant - capacité passive

Déclencheur: vous effectuez un test de Charisme (Persuasion) ou (Intimidation).

Effet: vous obtenez l'*avantage* sur ce test.

RAPACIDÉS

Dans Pangée, les rapacidés se nomment les **rofugmanden**.

Aigles, faucons, buses, etc., les rapacidés sont de fières créatures, capables de s'envoler et de fondre sur leurs proies.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet: votre valeur de Charisme augmente de 2 et votre valeur Force de 1.

Les ailes du rapace - évolution

Effet: vous possédez une paire d'ailes que vous pouvez pleinement utiliser. Vous obtenez une vitesse de vol de 15 m. Si vous portez une armure intermédiaire, votre vitesse de vol est de 12 m. Si vous portez une armure lourde, vous ne pouvez plus voler.

Piqué mortel - capacité passive

Déclencheur: vous réussissez à toucher un adversaire au corps à corps.

Condition: vous vous êtes déplacé d'au moins 3 m grâce à votre vitesse de vol avant l'attaque.

Effet: vous ajoutez la moitié de votre bonus de maîtrise aux dégâts de votre arme.

Regard perçant - capacité passive

Déclencheur: vous effectuez un test de Sagesse (Perception) fondé sur la vue.

Effet: vous obtenez l'*avantage* sur ce test.

RODENTINS

Dans Pangée, les rodentins se nomment les **gnavelmanden**.

Ces étranges thériens ressemblent souvent à des souris, des castors et autres rongeurs. Réputés prudents et peureux, ils sont connus pour leur discrétion.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet: votre valeur d'Intelligence augmente de 2 et votre valeur de Dextérité de 1.

Odorat développé - capacité passive

Déclencheur: vous effectuez un test de Sagesse (Perception) fondé sur l'odorat.

Effet: vous obtenez l'*avantage* sur ce test.

Esquive de la proie - capacité active

Action: une réaction.

Déclencheur: une créature réussit un jet d'attaque contre vous.

Effet: vous ajoutez votre bonus de maîtrise à votre classe d'armure contre l'attaque déclencheuse uniquement. Si le résultat du jet d'attaque est inférieur à celui de votre nouvelle classe d'armure, l'attaque échoue.

URSINS

Dans Pangée, les ursins se nomment les **borenmanden**.

Massifs, taciturnes, puissants et souvent colériques, les ursins sont des forces de la nature. Considérés comme brutaux, ils sont aussi réputés pour être d'excellents artisans.

Augmentation de caractéristique - évolution

Effet : votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Constitution de 1.

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.

Force de l'ours - capacité passive

Déclencheur : vous réussissez une attaque en utilisant votre Force contre une créature.

Effet : vous ajoutez la moitié de votre bonus de maîtrise aux dégâts normaux de votre attaque.

Artisans accomplis - évolution

Effet : vous obtenez la maîtrise d'un outil d'artisanat au choix.





POUR LES MJ



SCÉNARIO : LA LÉGION DISPARUE

EN QUELQUES MOTS...

Alors que les héros gèrent tant bien que mal leurs terres, ils se retrouvent confrontés à la disparition de deux légions impériales qui les mèneront sur les traces d'une Chrysée revenue d'entre les morts.

Dans ce scénario, et contrairement au précédent, il ne s'agit pas d'une longue exploration en bac à sable, mais d'un scénario de voyage et de découverte. Il ouvre la porte vers les derniers chapitres de cette campagne.

FICHE TECHNIQUE

PJ • 4 PJ de niveau 9

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

Action ●●●●

Ambiance ●●●

Interaction ●●●

Investigation ●

LE FOND DE L'INTRIGUE

Chrysée a été vaincue, mais son patron mystique ne l'entendait pas de cette oreille. Ainsi, il décida de dépenser une quantité immense d'énergie afin de ramener sa protégée. Pour cela, il absorba l'énergie vitale de toute une région, ainsi que des êtres vivants qui l'habitaient, afin de l'injecter dans les corps sans vie de la sorcière, la transformant en une liche encore fragile. C'est ainsi que les deux légions impériales lancées à la suite de la Horde blanche périrent et que la région commença à dépérir.

Mais quel est le plan de Chrysée ? Sa vengeance n'est plus vraiment d'actualité, et sa volonté est désormais directement

influencée par l'incroyable quantité d'énergie nécrotique animant son corps – sans compter sur le plan de son patron qui, enfin, commence à se dessiner. Pour le moment, Chrysée recherche toujours un élément clé et son emplacement, ce qu'elle n'a pu obtenir grâce à l'octaèdre de Noxian.

Elle est désormais sur sa piste, au sud, dans une ancienne forteresse protéenne. Si elle devait le découvrir, alors elle ne serait que le premier élément qui provoquera peut-être une réaction en chaîne qui pourrait changer drastiquement le visage de Pangée.

UNE RÉGION À GÉRER

Alors que cette gazette débute, les personnages se remettent de la bataille ayant eu lieu lors du final de la précédente. C'est à vous, meneuse, de voir quel temps vous désirez prendre afin de gérer les conséquences du combat contre les engances non mortes. Vous pouvez décider de poursuivre directement sur cette nouvelle gazette, ou préférer laisser quelques semaines passer en permettant à vos PJ de guider leur peuple et d'administrer la région.

LES CONSÉQUENCES DE LA BATAILLE

Nos PJ sont désormais des héros accomplis, à la tête de leur propre région. Voir des morts-vivants débarquer, bien qu'il s'agisse d'un phénomène préoccupant, ne devrait pas les avoir choqués ou marqués plus que cela. Ils ont déjà combattu de terribles choses, parfois issues d'un autre âge.

Cependant, il n'en va pas de même pour les soldats, sans même parler des colons qui auront participé à la bataille. Ainsi, si vous décidez de développer cet aspect, n'hésitez pas à faire sentir le poids de ce terrible événement aux gens de la colonie. Cela peut prendre plusieurs formes, selon le rôle joué par Jocasta et ses hommes dans le déroulé des événements :

- si les alianites se sont montrés braves, aidants et impliqués dans la bataille, certains pourraient bien renier leur foi envers les dieux priméistes et se tourner vers **Jocasta**, étendant le rayonnement du culte ;
- plusieurs colons, sous le choc, n'arrivent pas à digérer les horreurs qu'ils ont vues et s'enfoncent dans l'alcool ou les drogues. C'est le moment de voir émerger un établissement important de l'opium ou autre drogue récréative en ville, et d'en gérer les conséquences néfastes (travailleurs et gardes qui manquent de plus en plus souvent à l'appel, familles délaissées, etc.);
- certains colons sont en colère suite à la mort de leurs proches, et déjà l'autorité des personnages se trouve remise en question. Certains menacent même d'en appeler à l'Empire et à des autorités plus compétentes pour leur retirer leur office. C'est le moment de mettre en branle quelques intrigues avec des patriciens complotant pour reprendre le pouvoir des mains des PJ ;
- les rapports avec les fées et la communauté de Paradios continuent de se développer, en bien ou en mal, en fonction de ce qui a été mis en place lors de la précédente gazette. Ils pourront être des alliés autant qu'une épine dans le pied. Tout commence à se détériorer, les instances impériales ne répondent, au mieux, que par des missives laconiques

enjoignant les personnages à se débrouiller pour le moment. Les PJ, ainsi que Jocasta, sont livrés à eux-mêmes. Charge à eux d'apprendre à cohabiter pour le moment.

LES PRÉMICES DES CHOSES À VENIR

Quel que soit le mois de l'année auquel vous commencez cette gazette, rien ne semble plus aller dans la région. Les plantes commencent à dépérir doucement, les récoltes sont mauvaises et le climat est étonnamment froid pour la période de l'année :

- au printemps, il gèle encore la nuit, et même si le soleil perce ensuite, cela affaiblit la nature ;
- en été, il fait un temps printanier, et les précipitations sont trop nombreuses pour la saison, les pluies trop froides, les terres trop détrempées et les semis pourrissent en terre ;
- à l'automne, les arbres perdent leurs feuilles presque d'un coup et les premières neiges arrivent déjà ;
- en hiver, la température tombe souvent en dessous de 0 °C et les loups, ne trouvant plus à manger, commencent à rôder autour des villages.

L'ambiance se fait de plus en plus pesante, et les tensions de plus en plus vives au sein de la communauté.

ACTE I – UN MESSAGER DE TECHEIOS

Dans cet acte, les personnages, empêtrés dans les conséquences de la bataille contre les morts-vivants, se voient confier une mission qui va les mener jusqu'à une terrible découverte.

UN MESSAGE INATTENDU

C'est à la fin d'une matinée comme les autres, alors que les personnages sont en train de vaquer à leurs occupations au fort, que des gardes se présentent à eux. Si les PJ ne sont pas tous ensemble, ils cherchent avant tout, soit le ou les personnage(s) présent(s) au fort même, soit celui ayant le rôle le plus important au sein de la colonie (comme son dirigeant, par exemple).

Si aucun personnage n'est disponible, c'est **Jocasta** qui réceptionnera le message, et qui s'entretiendra ensuite avec les personnages. Si Jocasta n'est pas disponible, ce sera alors **Kallixène**.

On annonce aux personnages qu'un envoyé de Techeios, la cité tenant l'enclave au sud-est de la région, au bord de la mer des Larmes, est arrivé au fort. Cependant, ce messager est apparemment dans un piteux état. Blessé, leur dit-on, il n'est pas en état d'être reçu dans la salle du conseil, du trône, ou tout lieu traditionnellement utilisé par les personnages pour recevoir les voyageurs, messagers et invités. Il a été immédiatement transporté dans l'un des temples (celui d'Aliana s'il a été érigé ou est en train de l'être, ou celui de Mère Printemps, tenu par **Locuestos**).

Tout ce que les gardes savent de plus, c'est qu'il est arrivé affalé sur son cheval, au bord de l'inconscience, que sa peau était livide, presque bleu claire, ses traits tirés, et qu'on aurait dit qu'il avait à la fois subi un froid intense et une terrible famine. Un homme qui faisait, leur dit-on, pitié à voir.

LE MESSAGER MOURANT

Aristée est un phi-alda, un soldat à la tête d'une unité de dix soldats. Son uniforme en atteste, ainsi que ses tatouages. Celui sur l'épaule gauche le rattache à la **XXII^e** légion, connue pour être stationnée à **Techeios** avec la **XI^e**. Son armure de cuir légère, son manteau de fourrure de loup, son glaive et son arc le placent clairement parmi les unités d'éclaireurs et de messagers de la légion.

L'homme est assez trapu et, du haut de ses 1,65 m, impressionne. Son regard bleu acier, ses cheveux longs toujours impeccablement noués et sa barbe de trois jours savamment entretenue lui donnent un air à la fois dur et assuré.

Mais il n'est désormais plus rien de cela. L'homme est exsangue. Sa peau pourtant tannée est livide, presque blanche, et semble parcourue de reflets bleutés. Ses traits sont tirés, sa respiration difficile et ses yeux rougis par les veines qui y ont éclaté.

L'homme a du mal à parler. Il est faible, et un test de Sagesse (Médecine) DD 15 (5E) ou de Sagesse DD 13 (COF) permet de déterminer avec certitude que ses heures sont comptées. Une fois déshabillé, on découvre que son corps est recouvert de traces noirâtres ayant la forme de mains griffues. Un test d'Intelligence (arcanes) DD 15 (5E) ou d'Intelligence DD 12 (COF) permet de déterminer que les marques sont le fait de créatures, certainement mortes-vivantes, ayant absorbé son essence vitale. C'est un miracle qu'il ne soit pas déjà mort, car toute guérison naturelle est désormais exclue.

Le seul moyen de guérir Aristée est l'utilisation d'un sort de restauration supérieure, sans quoi il mourra dans la journée qui suivra son arrivée. Si un sort est utilisé, il restera faible plusieurs jours, mais se remettra en deux semaines environ, même s'il lui restera toujours quelques séquelles (notamment une jambe presque paralysée qui le fera boiter).

Tant qu'il est mourant ou faible, il est difficile de parler avec lui. Mais avec de la patience et de la bienveillance, on peut obtenir les informations suivantes :

- Aristée vient de Techeios. Il fait effectivement partie de la **XXII^e** légion et était chargé de porter un message de la plus haute importance avec ses hommes. Pour cela, ils ont traversé les Terres perdues et bravé ses dangers ;
- ses hommes et lui ont été pris en embuscade juste au sud des montagnes de Noxian, en pleine nuit, par des êtres spectraux et redoutables. Tous ses hommes sont morts, il a tout juste réussi à s'enfuir sur son cheval ;
- il a chevauché sans s'arrêter pendant plus d'une semaine et demie pour arriver jusqu'ici, perdant petit à petit ses forces, incapable qu'il était de recouvrer ses forces ;
- Techeios demande l'aide des personnages. En effet, les deux légions que l'Empire a envoyées (la **XII^e** et la **XXX^e**) pour chasser le reste de la Horde blanche, et qui auraient

dû arriver depuis longtemps à Techeios, ont disparu corps et âmes ;

- **Hiéron**, le grand prêtre du temple des dieux de la cité, devin émérite, n'a trouvé aucune trace des deux légions, comme si elles avaient disparu de la surface de Pangée ;
- Techeios a fait fouiller la partie est de la région, sans succès. Elle demande aux personnages de bien vouloir lancer des recherches dans les terres au sud des leurs. Quelle que soit la cause de la disparition des légions, c'est certainement un danger encore plus grand que la Horde, à moins que cette dernière n'ait reçu une aide inattendue.

Il n'a rien d'autre à ajouter, n'en sachant pas plus. Il désire pouvoir retourner en Techeios dès qu'il sera remis, mais remercie chaleureusement les PJ si ces derniers lui sauvent la vie.

S'ORGANISER

C'est aux personnages de décider ce qu'ils vont faire, et comment ils vont s'y prendre. Pris entre leurs devoirs, les attentes de la population qu'ils dirigent et peut-être l'envie de s'occuper de tout cela eux-mêmes, il va leur falloir trouver comment s'organiser au mieux, ainsi que faire des choix.

Les habitants de la colonie réagiront au potentiel départ des personnages en fonction de ce que ces derniers ont entrepris lors de la précédente gazette et de l'opinion qu'ils ont de ces derniers. Plus celle-ci sera bonne, plus l'idée de leur départ provoquera de remous.

Jocasta ou **Kallixène** peuvent se proposer comme gestionnaire temporaire. De même, tout cela est fonction des relations que les personnages auront tissées avec elles et leurs hommes. Cela peut même être une source de tension et, si les relations ne sont pas au beau fixe, l'une ou l'autre, voire les deux, pourrait considérer cela comme une opportunité de prendre temporairement le pouvoir dans la communauté, et de la modeler à son image en l'absence des PJ.

C'est donc à vous de mettre tout cela en scène en fonction des décisions des personnages. Vous pouvez décider de passer cette étape rapidement, ou de vous y attarder et d'en faire un point pivot de l'intrigue : et si les personnages décidaient de partir pour retrouver une colonie aux ordres des alianites, et ravis de s'y soumettre ? Et si certains PNJ complotaient contre les personnages afin de leur ravir leur place ?

Dans tous les cas, si Jocasta ou Kallixène sont consultées, elles préconiseront de ne pas se jeter dans l'aventure de but en blanc et de prendre conseil auprès des alliés de la région avant tout afin d'en apprendre plus, voire d'envoyer des éclaireurs. Kallixène, pour peu qu'elle s'entende bien avec les PJ, proposera même de dépêcher une unité de ses hommes au sud pour retrouver les premières traces des légions perdues.

CONTACTER DES ALLIÉS

Il est possible d'interroger les alliés de la région afin d'en savoir un peu plus, mais aucun d'entre eux ne sera capable de livrer une information déterminante.

- Les fées des arbres du printemps et de l'hiver ont constaté, comme les personnages, les changements étranges dans la météo locale. Ils ne connaissent pas la source de ces perturbations, mais savent que tout cela est l'œuvre d'un profond dérèglement dans la magie de la terre elle-même, comme si la vie faiblissait et que la mort grandissait. La recrudescence de fantômes et de morts-vivants dans la région le démontre. Elles sont d'ailleurs en train de chercher un nouvel abri, voire une porte vers leur monde-miroir d'origine, Oneira.
- Les gobelins ne s'aventurent plus vraiment au sud, mais se préparent à une année difficile. Certains disent que leurs morts se relèvent et que leurs ancêtres reviennent les tourmenter. Ils ont aussi accueilli certains de leurs congénères issus du sud : des réfugiés ayant fui, non pas les légions ou la Horde, mais leur terre qui, disent-ils, a commencé à mourir. Les arbres, l'herbe, les plantes et animaux... Plus rien ne semble survivre au sud des montagnes de Noxian. Interrogés sur la temporalité de ces événements, les PJ comprendront des réponses de ces gobelins que leur commencement coïncide avec la mort de Chrysée.
- Kolas, lui, a constaté l'étrange comportement des loups. S'il a été guéri, il avoue que sa malédiction semble vouloir refaire surface. Il se souvient cependant avoir vu les légions passer après la défaite de la Horde face aux personnages, mais ne jamais revenir. Il sait malgré tout que plus au sud, là où le Tenos bifurque sous les montagnes volcaniques de Noxian, la terre semble avoir perdu de sa superbe et de sa fertilité.

SI LES PJ ENVOIENT DES ÉCLAIREURS

Envoyer des éclaireurs peut paraître une bonne idée, pour peu que l'on ne se souvienne pas de l'état du pauvre Aristée. Il est d'ailleurs tout à fait possible que les personnages décident de le faire pendant qu'ils enquêteront de leur côté auprès de leurs diverses connaissances dans la région.

Cependant, la conclusion n'est pas des plus joyeuses pour les hommes de Kallixène (ou des PJ, selon les troupes qui ont été envoyées). En effet, les jours, puis les semaines passent et aucun éclaireur ne revient.

Si un personnage utilise la magie afin de tenter de les retrouver, aucune trace d'eux ne peut être découverte nulle part. Une fois passée la zone au sud de la cabane de Kolas (cf. gazette #9), ils disparaissent corps et âme.

SI LES PJ DEMANDENT DES RENFORTS

L'inertie impériale est importante, malheureusement. Il faut quelques semaines pour obtenir une réponse positive. En effet, Hautemarche est prête à envoyer, non pas une légion entière mais au moins un bataillon complet. Cependant, son arrivée prendra du temps, plusieurs semaines, peut-être mois, le temps que les troupes soient mobilisées et le front ouest de Hautemarche réorganisé.

LA SUITE DES ÉVÉNEMENTS

Ne reste plus que les personnages qui, du haut de leur niveau 9, sont certainement plus aptes à s'aventurer dans la région. Ils pourront le faire seuls ou accompagnés, selon ce qu'ils désireront faire. Mais s'ils sont escortés de soldats, il y a alors de fortes chances qu'une majorité d'entre eux n'en réchappe pas.



ACTE II – À LA RECHERCHE DE LA LÉGION PERDUE

Les PJ n'ont plus vraiment d'autre choix que de s'aventurer plus au sud. Leur voyage ne sera alors pas de tout repos.

VOYAGER VERS LE SUD

Les personnages qui ont joué les gazettes #5 à #8 connaissent la région au sud du fort. Elle a cependant bien changé depuis leur victoire contre Chrysée et la Horde.

La carte qui vous est fournie ci-contre vous permettra avant tout de calculer les temps de voyage. Les personnages devront se rendre un peu plus au sud de ladite carte, mais il peut leur arriver bien des choses sur le trajet, selon l'importance que vous décidez de donner à ce voyage.

Si vous désirez jouer le voyage jour après jour et utiliser les rencontres aléatoires, la partie « Parcourir la région » ci-dessous vous est destinée, sinon vous pouvez l'oublier.

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 sur lequel est inscrit le 2, A3 l'hexagone en dessous duquel est inscrit le 3, etc.

Nous partons du principe qu'ils ne passeront pas par le marais. Ils n'y a aucune raison de le faire et le lieu est réputé comme étant particulièrement dangereux (ils le savent s'ils ont joué la gazette #7). S'ils désirent s'y aventurer pour obtenir plus de renseignements auprès des communautés qu'ils y ont rencontrées, utilisez la gazette #7.

Ils n'en apprendront pas plus qu'avec les fées ou Kolas, mais si vous le désirez, vous pouvez utiliser les guenaudes du village des hommes-lézards pour introduire un peu de mysticisme dans leur aventure, en leur permettant de leur donner une prédiction cryptique sur ce qui pourrait se trouver plus au sud.



EXPLORER LA RÉGION

Chaque fois que les personnages s'aventurent dans la région, hors du marais, 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 la précédente rencontre aléatoire, ajoutez 1.

Dans le cas contraire, si le résultat du dé est de 10 ou plus, les personnages font 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, pacifiques ou sanguinaires (30 % de chances);
- des créatures monstrueuses issues de Téros (10 % de chances);
- des morts-vivants, qu'il s'agisse de squelettes ou de zombies de la Horde (35 % de chances), d'humains (5 % de chances) ou de créatures intangibles tels des spectres, des fantômes, des feux follets ou autre ombres (20 % de chances).

L'ÉTAT DE LA RÉGION

Outre le marécage de Noctebourbe, qui se dresse comme un mur d'eau croupie et de végétation épaisse, le reste de la région a bien changé. Les avant-postes et les tours de guet sont désormais vides. Les infrastructures de la Horde ont été saccagées par les batailles contre les deux légions et, régulièrement, on trouve des lieux d'affrontement où les cadavres désormais décomposés et dévorés par les charognards finissent de pourrir en plein air. C'est un spectacle apocalyptique qui se présente aux personnages.

Suivre la trace des deux légions n'est cependant pas compliqué et les personnages découvrent, régulièrement, des lieux qui ont clairement été occupés par des camps temporaires des deux légions. On trouve les restes de multiples feux, les traces de pas des centaines de soldats et de chevaux qui y ont stationné, ou les enclos temporaires montés en utilisant le bois d'un bosquet attenant mais pas démontés au matin. Parfois, quelques tentes déchirées et laissées sur place témoignent d'un affrontement certainement nocturne contre des créatures ou des reliquats de la Horde blanche. Mais rien ne semble indiquer d'affrontements ayant mis à mal plus que de raison les légions envoyées.

SUIVRE LE TENOS

Le meilleur moyen de se rendre au sud-est de remonter le Tenos jusqu'à ce qu'il bifurque à l'est. Les eaux du fleuve sont calmes mais particulièrement froides pour la période de l'année. Si les PJ sont en hiver, alors elles sont littéralement gelées et il est possible de traverser le fleuve à pied sans aucun encombre, si ce n'est le terrain particulièrement glissant.

Cependant, dormir au bord des eaux du fleuve n'est pas de tout repos. Plus les jours passent, et plus les nuits sont agitées. Ce sont d'abord des cauchemars qui agitent le sommeil des personnages. Des rêves dont personne ne se souvient, même les éventuels elfes ou demi-elfes capables de méditer au lieu de dormir. Seule reste au réveil la sensation de s'être vu arracher toute essence vitale pendant la nuit.

Plus les personnages avancent, plus ils se réveillent fatigués et hagards. Et plus ils avancent vers le sud, plus la végétation se fait rare et grisâtre, comme si elle prenait la couleur des cendres. Plus les arbres se rabougrissent et perdent leurs feuilles, même pour ceux qui ne devraient pas être caduques. Les animaux se font de plus en plus rares, ceux que l'on croise sont faméliques et agressifs.

Une fois arrivé tout au sud de la région, alors que le Tenos bifurque vers l'est, les traces des légions, elles, continuent vers le sud. Devant les personnages s'étend alors une immense plaine. Au loin, déjà, ils aperçoivent de hautes collines. Tout semble les mener dans cette direction.

LES PLAINES MORTES

Les plaines Mortes sont une zone que la vie a presque totalement quittée. Autrefois luxuriantes, peuplées par de multiples animaux sauvages, parsemées de petits bois et de bosquets, il ne s'agit désormais plus que d'une désolation grise dont les rares et dernières plantes encore en vie sont en train de mourir. Les arbres se tordent, dépourvus de feuilles, comme déformés par la douleur.

Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 18 (5E) ou d'Intelligence DD 15 (COF) permet de déterminer que ce genre de phénomène, évidemment loin d'être naturel, est certainement causé par la présence d'une créature puissante capable d'influer sur la région, ou d'une créature puisant dans l'énergie vitale de la terre et des plantes.

Il faut quatre jours pour traverser les plaines Mortes. Quatre jours durant lesquels les personnages réalisent qu'il est de plus en plus difficile de se reposer. Ainsi, lorsqu'ils prennent un repos court et dépensent des dés de vie (5E), ils lancent des dés d'un cran inférieur à leur véritable dé de vie (1d12 devient 1d10, 1d10 devient 1d8, etc.). Dans *Chroniques Oubliées*, si vous utilisez les points de récupération, il faut dépenser deux points pour bénéficier des bénéfices d'un

point de récupération. Si vous n'utilisez pas les PR, alors considérez qu'ils récupèrent la moitié des PV qu'ils auraient dû récupérer chaque nuit.

De plus, chaque jour et chaque nuit, ils ont une chance sur deux de rencontrer (ou d'être chassés par) des créatures mortes-vivantes, qu'il s'agisse de squelettes, de zombis, de spectres, de fantômes ou autres créatures intangibles.

Après une journée de voyage dans les plaines, ils commencent à croiser, de manière régulière, des zones remplies de cadavres : des impériaux parfois, des membres de la Horde la plupart du temps. Ces derniers sont entourés des fantômes de ces créatures semblant revivre leur dernier combat.

Tant que les personnages n'interagissent pas avec eux, les fantômes ne leur prêtent aucune attention. Mais s'ils décident de tenter une interaction de quelque nature que ce soit, ils réalisent la présence des personnages qu'ils voient comme des ennemis et se ruent sur eux.

Les fantômes ne peuvent s'éloigner de plus de 50 mètres de leurs cadavres. Si les personnages fuient et s'éloignent suffisamment, ils reviennent alors à leurs activités et oublient la présence des personnages.

Ces « poches » de fantômes sont nombreuses. De plus en plus nombreuses à mesure que les personnages avancent vers le sud. Et les fantômes de plus en plus nombreux dans chaque poche, jusqu'à représenter une menace insurmontable.

Les plaines sont avant tout un élément d'ambiance. N'hésitez pas à vous y attarder un peu sans rendre ce passage rébarbatif. Les personnages doivent ressentir le danger et le malaise grandissants, et avoir l'impression de s'enfoncer au cœur d'un lieu maudit, habité par le mal.

LES COLLINES DU DÉSESPOIR

Après quatre jours éprouvants, les personnages arrivent au pied d'une série de hautes collines. Comme les plaines, elles semblent avoir été drainées de toute vie. Cependant, le nombre de fantômes semble, de prime abord, moins important. Ce n'est qu'une journée plus tard, alors que le soleil est sur le point de passer derrière l'horizon, qu'ils tombent sur un véritable charnier. Au fond d'une petite vallée, ils découvrent les cadavres d'une légion entière (la XXX^e). La cuvette dans laquelle ils se trouvent était autrefois boisée, mais les arbres ont été comme calcinés. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 18 (5E) ou d'Intelligence DD 15 (COF) permet de déterminer que ce n'est pas un feu normal qui a provoqué ces dégâts, et que la mort des légionnaires semble clairement d'origine nécrotique. La pourriture autour des blessures, la cristallisation noire de la peau ainsi que l'aspect exsangue des légionnaires semblent l'attester. Plus inquiétant encore : alors qu'ils découvrent qu'à l'opposé de l'endroit par lequel ils sont arrivés deux anciens piliers prothéens en ruine se dressent, entourant ce qui semble être une antique route pavée, au loin, dans la direction prise par la route, des tambours et trompettes impériales se font entendre. Un personnage avec un passé militaire reconnaîtra immédiatement les signaux sonores des légions permettant aux troupes de s'organiser et à l'état-major de communiquer ses ordres.

LA DEMEURE DES DERNIERS

La route pavée remonte jusqu'à une crête au sommet de laquelle les PJ assistent à un spectacle étonnant.

En contrebas, à deux heures de marche environ, se trouve stationnée une légion dont les troupes semblent se mettre en ordre de marche. Leur camp est dressé au bord d'un lac. Non loin du camp, à quelques kilomètres, sur la rive, se trouve un temple antique. De style pré-impérial, il a été bâti dans une pierre noire et on voit déjà une unité se diriger dans sa direction depuis le camp.

Le plus étrange dans ce spectacle, alors que la nuit tombe, sont les torches et braséros utilisés par la légion. En effet, leurs flammes semblent émettre une lueur tirant sur le vert au lieu de la coloration chaude et habituelle des flammes.

Enfin, au centre de cet ancien lac s'élève, sur une île, une tour en ruine à l'architecture antique.

ACTE III – AU CŒUR DE LA MORT

Dans cet acte, les personnages vont découvrir que la XXI^e légion a elle aussi été anéantie, mais que ses fantômes hantent les lieux, sous la domination d'une ancienne créature récemment ramenée par le patron de Chrysée. Les personnages auront le sentiment d'arriver trop tard et de courir, une nouvelle fois, après leur ennemie. Mais ils pourront mieux comprendre ce qui se prépare et partir à sa poursuite.

LE CAMP DE L'ANCIEN LAC

Alors que les personnages approchent du camp, ils peuvent découvrir la terrible vérité. La première chose qui les frappe est l'odeur. Alors qu'ils sont à plusieurs centaines de mètres du camp, un vent léger porte à leurs narines une odeur nauséabonde de cadavres en décomposition.

Une fois arrivé au niveau du camp, ils découvrent que le sol de ce dernier est jonché de cadavres pourrissants. Il ne s'agit cependant pas des cadavres de l'intégralité de la légion : une moitié d'entre eux est à l'état de zombis ou de squelettes, et le reste se compose de fantômes et de spectres flottant au-dessus du sol. Tous vaquent à leurs occupations, comme s'ils étaient enfermés dans la préparation d'une bataille.

Comme pour les « poches » de fantômes des plaines, les morts-vivants ne font pas attention aux personnages à moins que ces derniers n'interagissent avec eux. Il n'est pas rare, aussi, de voir un cadavre en mouvement tomber, inerte, avant de se relever plus tard, ou des fantômes disparaître avant de réapparaître plusieurs dizaines de minutes plus tard. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 (5E) ou d'Intelligence DD 13 (COF) permet de supposer que ces morts n'ont pas été relevés volontairement. Si la théorie d'une créature utilisant l'énergie nécrotique a été découverte avec le premier charnier des collines du Désespoir, il se pourrait que ce soit sa présence qui maintienne ces esprits dans le monde des vivants. Mais quelle est-elle ? Et que fait Chrysée dans cette histoire ?

LE TEMPLE DU PRINTEMPS

Le temple de pierre noire au bord du lac est visiblement un ancien temple dédié à Mère Printemps. Bâti dans une pierre volcanique, il est particulièrement bien entretenu et malgré le fait que la végétation environnante soit morte, on voit bien qu'il n'existe aucun résidu de plantes grimpantes le long des murs. Il semblerait donc qu'il soit, d'une manière ou d'une autre, occupé, ou tout du moins entretenu, de manière régulière.

Quand les personnages arrivent au niveau du temple, ils découvrent deux unités de dix zombis, menées chacune par un fantôme, tentant de forcer les portes de pierre massive qui interdisent son entrée. Ils ne font pas attention aux personnages qui, s'ils décident d'agir, auront l'*avantage* de la surprise.

Laissez les personnages gérer la situation à leur guise. Ils peuvent affronter les créatures (qui ne devraient pas trop leur opposer de résistance, surtout avec un round de surprise et quelques sorts de zone bien placés), ou simplement tenter de les attirer ailleurs... ou ignorer complètement le temple. Mais en ce cas, ils manqueront quelques informations importantes pour mieux saisir la situation. Alors n'hésitez pas à déplacer **Aschreas**, le prêtre du temple, dans l'île du charnier.

Une fois les créatures mortes-vivantes disparues, les personnages peuvent se rendre compte que les portes du temple ne sont pas fermées à clef. Un test d'Intelligence (Religion) DD 12 (5E) ou d'Intelligence DD 10 (COF) permet de réaliser que les morts-vivants ne peuvent pénétrer dans le temple grâce à l'action de Mère Printemps et de sa bénédiction, en protégeant ainsi l'intérieur. Les personnages, eux, peuvent cependant pousser l'un des battants de l'immense double porte de pierre (qui coulisse avec une étonnante facilité).

L'intérieur du temple est d'une grande simplicité. Une grande salle de 5 mètres sur 7 se présente devant eux. Au fond de cette dernière, une statue ancienne et primitive représentant une déesse au ventre rond et à l'allure presque inhumaine. Une représentation antique, certainement, de la déesse. Aux pieds de la statue, un bassin rempli d'eau pure est posé. Il est alimenté par un filet d'eau craché par la bouche de la statue. Le reste du temple, dont le toit est soutenu par d'épais piliers de pierre, est d'une étrange sobriété : pas de peintures, pas de représentations. La pierre des murs et des piliers est nue.

Sur le côté gauche, une porte donne sur de petits appartements. Parfaitement rangés, les lits faits, il est évident qu'ils sont occupés, mais par qui ? Il n'y a personne.

Une détection de la magie permet cependant de repérer une forme se mouvant dans le temple et semblant les observer. C'est Aschreas. Cet humain d'une soixantaine d'années ne possède aucun pouvoir magique ni aucune capacité particulière, mais il utilise une relique de sa déesse : l'anneau de la Mère, qui lui permet de se rendre invisible (sort *invisibilité* – 3 charges, se recharge à raison d'une charge par nuit). Ne sachant pas qui sont les personnages, il a clairement décidé de l'utiliser afin de se protéger.

L'histoire d'Aschreas

Le prêtre entretient le temple depuis des années, des décennies même. Alors qu'il était un jeune ovate dans l'un des temples de Zukreis, il a, une nuit, reçu un appel de sa déesse. Elle le guida jusqu'aux Terres sauvages et lui permit de rejoindre ce temple, qu'il s'attela à restaurer puis à entretenir. Il ne sait pas exactement pourquoi il a été appelé là, mais depuis il y vit en ermite.

Son ermitage ne lui pèse pas, il l'accepte sans broncher. Il sait qu'ainsi il sert la volonté de sa déesse et que sa présence n'est pas due au hasard.

Il a assisté à l'arrivée de la Horde. Son anneau, trouvé à son arrivée au fond du bassin du temple, lui a alors été bien utile. Il a réussi à faire croire aux troupes de la Horde que le temple était inoccupé. En l'absence de richesses, elles se sont vite détournées du lieu. Et quand il a eu besoin de chercher à manger, l'anneau lui permettait de passer inaperçu.

Et puis tout a dégénéré. Il y a quelques semaines (au moment où Chrysée était tuée par les personnages, ou un peu après), les terres ici ont commencé à dépérir et Mère Printemps a commencé à répondre de moins en moins souvent. La Horde a fini par revenir. Une petite troupe qui s'est dirigée vers l'île, au centre du lac. Composée d'une centaine de gnolls, elle était accompagnée d'une jeune femme au teint livide et aux yeux morts (dont la description correspond à Chrysée). Quelques heures après, Aschreas aperçut d'immenses éclairs violacés surgir de l'île et frapper le lac. Quelques secondes plus tard, toute la végétation des alentours mourait alors que l'eau semblait s'être transformée en un gouffre noir donnant sur une image morte et déformée des collines environnantes. C'est alors qu'une créature ailée surgit des eaux, qui redevinrent instantanément les eaux calmes qu'Aschreas connaissait. Un test d'Intelligence (Religion) ou (Arcanes) DD 17 (5E) ou d'Intelligence DD 15 (COF) permet de suspecter l'ouverture d'une porte vers un monde-miroir, peut-être Thanat, celui des morts. Ainsi, Chrysée aurait perfectionné encore son rituel, lui permettant désormais d'appeler des créatures plus puissantes que jamais.

Quelques jours plus tard, la légion arriva au bord du lac. Elle monta le camp et fut surprise par la gigantesque créature ailée qui crachait un feu violacé. Il ne fallut que quelques minutes pour que le camp soit dévasté. Les morts se relevèrent pour attaquer leurs frères, et la légion fut anéantie. Quelques utilisateurs de magie tentèrent de riposter mais, pris de court, ils n'eurent qu'à peine le temps de blesser la créature avant d'être consumés par ses flammes surnaturelle.

Depuis, Aschreas reste là et attend. Alors qu'il s'apprêtait à tenter de repartir, il fit un rêve étrange, qu'il pense émaner de sa déesse : plusieurs personnes dont les silhouettes ressemblent à celles des PJ, marchant sur les eaux pour

affronter la bête et ramener la vie dans la région. Car il en est persuadé, c'est l'influence de la créature qui imprègne la région de non-vie. Il sait que Chrysée est restée dans la tour au centre du lac au moins quelques semaines... Peut-être y est-elle encore. Il ne l'a en effet pas vu repartir.

Après son récit, il ne comprend pas réellement ce qu'il doit faire, mais est désormais certain qu'il était destiné, si ce n'est à les accompagner, au moins à aider les PJ en leur révélant la vérité.

LES EAUX CALMES

La traversée des eaux du lac se fait sans encombre tant que les personnages passent par la surface. Aschreas peut mettre à leur disposition une petite barque qui leur permettra de se rendre sur l'île, ou ils peuvent user de leur magie (voler, marcher sur l'eau...).

Rapidement, ils aperçoivent sous la surface des lueurs fantomatiques qui se meuvent avec une extrême lenteur. Il s'agit en réalité de centaines de fantômes de créatures de tous types et de toutes les époques, ayant péri ici au fil des siècles.

Passer sous l'eau, c'est prendre le risque d'être poursuivis et attaqués par des dizaines de fantômes (qui ne sont pas entravés dans leurs déplacements par l'eau du lac).

Alors qu'ils commencent leur approche de l'île, tout en étant suffisamment à distance pour ne pas être aperçus, les personnages assistent à une scène étrange. Au loin, ils aperçoivent une petite troupe de quatre humanoïdes tentant de prendre place dans une barque. Alors qu'ils commencent à ramer, une immense créature ailée à l'allure de dragon surgit de derrière la tour et se précipite sur l'équipage. Son souffle violacé engouffre la barque, n'en laissant que des débris.

Laissez les joueurs réfléchir à leur approche et maintenez la pression, mais le dragon nécrotique ne reviendra pas avant qu'ils soient sur l'île.

Cependant, il est désormais clair qu'il reste quelques survivants sur l'île.

L'ÎLE DU CHARNIER

L'île au centre du lac n'est pas immense, s'étendant sur une surface de moins d'un kilomètre carré. Les personnages peuvent rejoindre, au choix, un petit quai de pierre menant, grâce à une série d'escaliers glissants et remontant le long de l'étroite paroi de pierre le surplombant jusqu'au pied de la tour, ou une plage située à l'opposé de l'île et cachée derrière un bosquet d'arbres désormais moribonds.

La plage de galets à l'arrière de l'île offre un spectacle étrange : des dizaines de petites embarcations de la Horde, au style éminemment reconnaissable par leurs proues finement sculptées et stylisées, sont entassées là, sans aucun membre de la Horde pour les garder.



L'explication se trouve autour de la tour, l'aiguille des morts, là où Chrysée a mis en œuvre son plan.

À partir du moment où ils mettent les pieds sur l'île, d'autant plus s'ils sont sur la plage et doivent traverser le bois, ils aperçoivent à plusieurs reprises le dragon nécrotique, haut dans le ciel, tournant autour de l'île à la recherche d'être vivants. Aucun affrontement n'est prévu pour le moment (mais c'est évidemment aussi en fonction des actions de vos joueurs : s'ils veulent l'affronter sur un terrain qu'ils ont le sentiment de contrôler, laissez-les faire), et il s'agit avant tout de leur mettre la pression.

LES SURVIVANTS

Alors que les personnages arrivent sur l'île, ils ne peuvent s'empêcher d'avoir le sentiment d'être observés, et à raison : une petite unité de cinq gnolls et de quatre Fils de la furie, menés par une gnoll du nom de **Nidintu**, a réussi à se cacher et à survivre au rituel de Chrysée (cf. plus loin).

Si les gnolls accompagnant Nidintu sont plutôt hostiles, cette dernière est plus raisonnée. Elle voit en l'arrivée des personnages l'occasion de s'enfuir et de distraire le dragon nécrotique de Chrysée. Elle a attendu cette opportunité, patiemment, avec ses hommes. Mais certains ont fini par perdre patience et ont tenté de s'enfuir... et les personnages ont assisté à leur mort.

Nidintu n'est pas particulièrement hostile, mais pas amicale non plus. Elle parlera sans poser de problème mais refusera de révéler des informations sur la Horde, quitte à perdre la vie. Ce qu'elle acceptera de révéler :

- Chrysée est ressortie du temple de Noxian quelques jours après que les PJ l'ont tuée (même si Nidintu ne sait pas que les PJ sont impliqués) ;
- quand elle est ressortie, elle avait un air étrange et presque cadavérique. Mais elle a obtenu une entrevue avec le général Urgul'Nazar, meneur de la Horde à Noxian à cet instant. Ce dernier a donné l'ordre aux troupes présentes dans la cité (dont Nidintu et ses hommes) de la suivre et de quitter la cité souterraine ;
- Nidintu a alors commencé à avoir des doutes. Urgul'Nazar ne parlait plus à ses hommes sauf pour leur donner des ordres, et passait tout son temps avec l'humaine. Il a même ignoré deux messagers et en a tué un troisième. Elle ne sait pas d'où les messagers venaient mais elle pense qu'il a ignoré des ordres venant de plus haut pour suivre Chrysée. C'est à ce moment que Nidintu s'est mise à se méfier et à prendre ses distances en restant le plus possible à l'arrière de la Horde ;
- Ils se sont rendus sur l'île. Nidintu s'est mise à douter et a eu le sentiment que Chrysée préparait quelque chose d'étrange. Elle a décidé de trouver un refuge, une petite grotte au

cœur de la forêt (qui était alors vivante et luxuriante) avec ses hommes ;

- elle a assisté au rituel de Chrysée. Elle semble avoir utilisé la tour comme un catalyseur magique et a sacrifié l'intégralité des troupes présentes autour de la tour, faisant surgir une créature morte-vivante du lac, qu'elle appelle le dragon de mort : **Adja ne'Alaek** ;
- le reste de son récit donne le même son de cloche qu'Aschreas et les récits concordent. Elle confirmera que les eaux du lac, l'espace d'un instant, semblaient s'être ouvertes sur un monde ressemblant à cette région, mais dans une version morte et aride, et habitée par spectres, fantômes et autres horreurs ;
- enfin, elle a découvert que Chrysée était encore là, dans la tour, à la recherche de quelque chose. Elle l'a entendue parler à une voix féminine qui résonnait dans toute la tour. Elle n'a pas vraiment compris de quoi il était question, mais elle semblait parler d'une recherche importante. Peut-être y est-elle encore.

Nidintu n'est pas particulièrement amicale et croit fermement en la supériorité de la Horde et son droit de réclamer ces terres qui n'appartiennent pas à l'Empire. Mais l'action de Chrysée est contre-nature et Nidintu ne l'accepte pas.

Elle n'acceptera pas plus d'aider les personnages, à moins que l'on lui demande une action mineure ne pouvant pas mettre en danger ses hommes. Quoi qu'il en soit, elle profitera des dernières actions des PJ pour s'enfuir avec ses hommes, à partir du moment où ils entreront en confrontation avec le dragon.

L'AIGUILLE DES MORTS

L'ancienne tour prothéenne n'est plus que l'ombre d'elle-même. Brisée depuis longtemps, elle n'est plus scellée et des failles dans ses murs permettent de s'y introduire facilement.

Autour de cette dernière, sur une centaine de mètres, les personnages découvrent un véritable charnier de corps de la Horde. Des gnolls, pour beaucoup, mais aussi quelques unités d'autres peuples la composant, comme les gobelours, les hobgobelins ou même des orcs. Tous les corps ont la même particularité : ils semblent tous avoir été vidés de toute leur eau. Desséchés, ils s'effritent au moindre contact. Le spectacle est terrible mais n'est pas sans rappeler, à une plus grande échelle, les cadavres issus du rituel que les personnages avaient découvert à Norpont.

La tour en elle-même est vide. Chrysée s'y trouve toujours, mais au dernier étage. Un étage dont les murs sont effondrés et dont le plafond n'existe plus, donnant directement sur le ciel. Quand les personnages approchent, ils peuvent l'entendre parler à une voix féminine résonnant dans tout l'étage. Une voix puissante et terrible. Les seuls mots qu'ils entendront sont : « Ce test est concluant. La Mort venue du



Ciel est là, c'est une victoire. Laisse-la ici, elle ne compte plus désormais. Reste à retrouver la clef. Tu en trouveras la trace dans le tréfonds de Kalar'alak. Mais ce chemin ne sera pas sans embûches. Ces cloportes t'ont empêchée d'atteindre notre but, mais nous trouverons une autre voie.»

Kalar'alak? Aucun des PJ ne connaît ce nom. Mais alors qu'ils arrivent (discrètement ou non) dans la pièce où Chrysée se trouve, ils ont juste le temps d'apercevoir Chrysée face à un immense miroir ancien. Dans ce dernier, une forme d'ombre semble lui tendre la main et elle pénètre à l'intérieur du miroir qui éclate.

LA MORT VENUE DU CIEL

Alors que le miroir éclate, un immense dragon s'élève au-dessus de l'étage et se pose sur l'un des murs en ruine. La créature n'est plus que l'ombre d'elle-même : sa chair a depuis longtemps pourri, ses ailes trouées ne devraient pas pouvoir le porter, et ses os sont apparents entre deux lambeaux de chair

et d'écaillés. Ses yeux morts sont habités d'une lueur pourpre, comme un feu surnaturel brûlant dans ses orbites vides.

Le cadavre mort-vivant de ce dragon, directement invoqué depuis le monde-miroir de Thanat, ne fait pas dans la dentelle et ne désire qu'une chose : détruire toute vie. Il est temps de déterminer l'initiative!

FOUILLER L'ÉTAGE

Une fois que la fureur du combat sera retombée, les personnages pourront prendre le temps de fouiller l'étage.

Il y a peu de choses à y découvrir. Le miroir semblait incrusté dans le mur de la tour. En prenant son temps, ainsi qu'une détection de la magie ou une identification, un lanceur de sorts peut déterminer qu'il contenait un sort le reliant à un autre lieu, quelque part. Impossible de dire où, mais il s'agissait clairement d'un moyen de transport. Il se peut même que le miroir menait vers un autre monde. Un monde-miroir? Possible.

CONCLUSION

Le corps du dragon se désagrège et tombe en poussière, ainsi en va-t-il des corps des morts-vivants de la région. Déjà les premières fleurs commencent à repousser. Il faudra des années avant que la région retrouve son apparence originelle, mais désormais l'énergie de la non-vie ne l'infuse plus de son pouvoir corrompé.

La créature a été invoquée depuis Thanat. Et c'est inquiétant. Depuis le début de leurs aventures, les personnages ont vu Chrysée augmenter la puissance de ses rituels. S'ils ont réussi à l'arrêter avec l'octaèdre, l'empêchant d'obtenir une puissance significative, son patron surnaturel n'a manifestement pas l'intention d'en rester là. Et Chrysée, elle, semble avoir trouvé un moyen de continuer son travail. Tout cela est terriblement inquiétant, et à raison : le plan de Chrysée va la mener à déchaîner les horreurs de bien des mondes-miroirs sur l'Empire au nom de la créature qu'elle sert.

Aschreas se sent redevable, même s'il refuse de quitter son temple. Cependant, il propose aux PJ, s'ils le désirent, d'accepter de nouveaux colons dans la région et de les accueillir à bras ouverts sous la bénédiction de Mère Printemps, étendant le territoire occupé par les personnages et l'influence de l'Empire.

Laissez les joueurs gérer les choses comme ils le désirent, et n'hésitez pas à leur donner le temps d'administrer la région. S'ils contactent les instances impériales pour leur demander l'autorisation d'étendre leur territoire, on n'hésitera pas à leur envoyer des troupes supplémentaires afin de sécuriser la région. C'est le moment de leur faire jouer quelques aventures indépendantes avant de les relancer dans l'aventure à la poursuite de Chrysée.

Car bientôt, ils vont découvrir sa prochaine étape : Épistea.





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

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

STEBOURBE

LE SANGLAN

FORÊT D'OBSE

MONTS DE NOX

N



TERRES PERDUES
VERS NOXIAN



FORÊT D'EMERAUDE

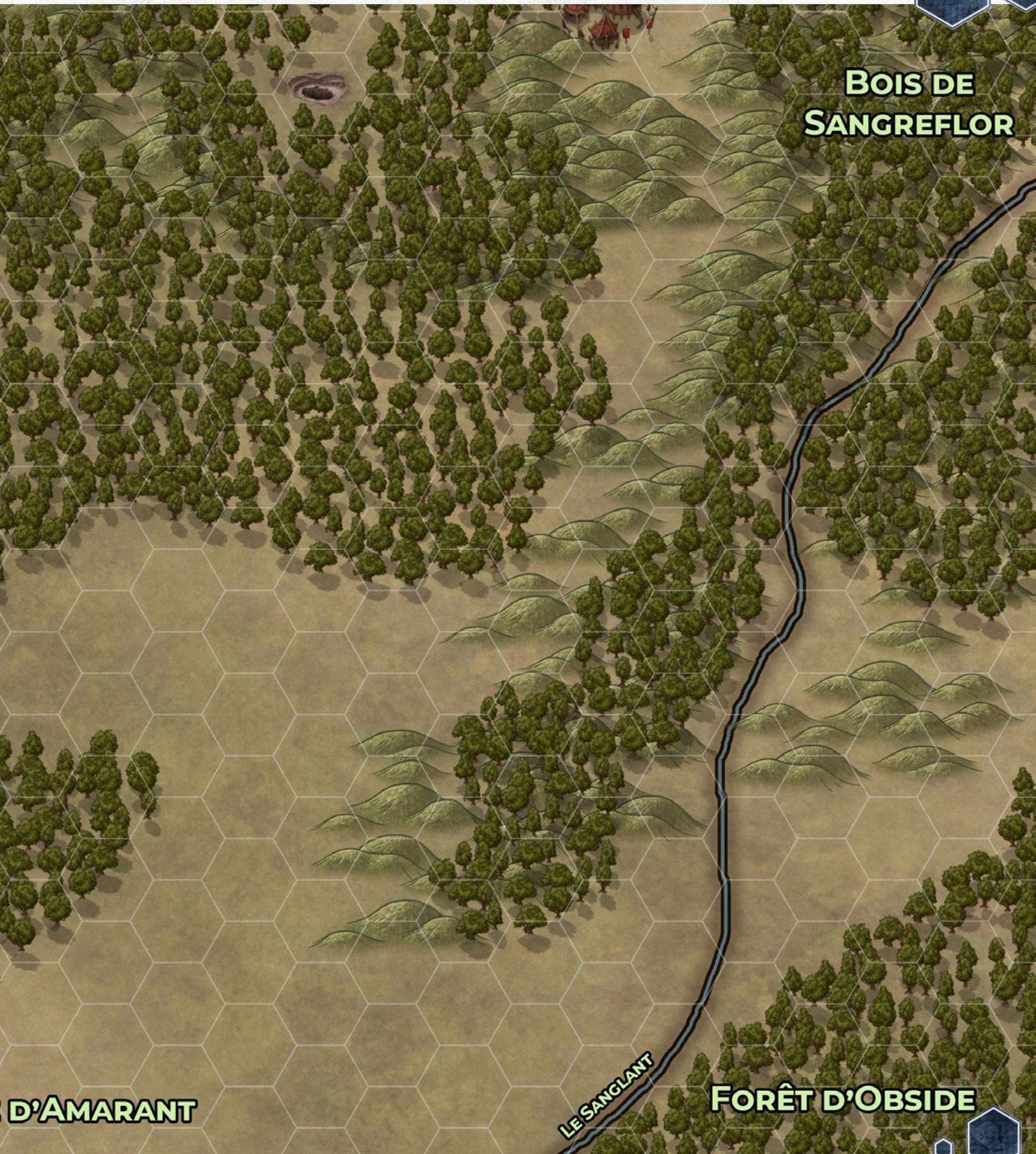
LE RANOS

LE TENOS

N

TERRES PERDUES
L'ANCIEN FORT

PLAINE



**BOIS DE
SANGREFLOR**

LE SANGLANT

FORÊT D'OBSE

D'AMARANT

TECHNIQUE

Les profils présentés sont tout d'abord destinés à la 5^e édition, puis à *Chroniques Oubliées Fantasy*.

SQUELETTE

MORT-VIVANT DE TAILLE M. LOYAL MAUVAIS

Classe d'armure 13 (débris d'armure)

Points de vie 13 (2d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états empoisonné et épuisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

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

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Types de donjons : donjon maçonné, ruines extérieures

ACTIONS

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

Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

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

Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

COF : UTILISER LE PROFIL DU SQUELETTE DE BASE. P. 272.

ZOMBI

MORT-VIVANT DE TAILLE M. NEUTRE MAUVAIS

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)

Jets 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.

FANTÔME

MORT-VIVANT DE TAILLE M. N'IMPORTE QUEL ALIGNEMENT

Classe d'armure 11

Points de vie 45 (10d8)

Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de tonnerre et contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

Immunité contre les dégâts de froid, nécrotiques et de poison

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

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant

Dangerosité 4 (1100 PX)

Types de donjons : ruines extérieures, ruines souterraines

CAPACITÉS

Déplacement intangible. Le fantôme 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.

Vision éthérée. Le fantôme peut voir jusqu'à 18 mètres dans le plan Éthéré depuis le plan Matériel et vice versa.

ACTIONS

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

Touché : 17 (4d6+3) dégâts nécrotiques.

Forme éthérée. Le fantôme entre dans le plan Éthéré depuis le plan Matériel, ou vice versa. Il est visible sur le plan Matériel quand il est dans la Frontière éthérée et vice versa, mais il ne peut pas affecter et ne peut pas être affecté par quoi que ce soit provenant de l'autre plan.

Possession (Recharge 6). Un humanoïde ciblé situé dans le champ de vision du fantôme et à 1,50 mètre ou moins de lui doit réussir un **jet de sauvegarde** de Charisme DD 13

pour ne pas être possédé par le mort-vivant ; le fantôme disparaît alors et la cible est *neutralisée* et perd le contrôle de son corps. Le fantôme contrôle désormais ce corps, mais la cible reste consciente. Il est alors impossible de cibler le fantôme avec une attaque, un sort ou un autre effet, à l'exception de ceux qui renvoient les morts-vivants. Il conserve son alignement, son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme et ses immunités contre les états spéciaux *charmé* et *terrorisé*. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible possédée mais n'a pas accès à ses connaissances, à ses aptitudes de classe ni à ses maîtrises.

La possession prend fin si le corps physique tombe à 0 point de vie, si le fantôme y met un terme par une action bonus ou s'il est renvoyé ou obligé d'abandonner le corps grâce à un effet produit par un sort de *dissipation du mal et du bien*, par exemple. Lorsque la possession prend fin, le fantôme réapparaît dans un emplacement inoccupé situé à 1,50 mètre ou moins du corps. La cible est immunisée contre le pouvoir de possession de ce fantôme pendant les 24 heures qui suivent son **jet de sauvegarde** réussi ou l'interruption de la possession.

Visage terrifiant. Toutes les créatures, à l'exception des morts-vivants, situées à 18 mètres ou moins du fantôme et qui le voient doivent chacune réussir un **jet de sauvegarde** de Sagesse DD 13 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Si le **jet de sauvegarde** rate de 5 points ou plus, la cible vieillit également de 1d4×10 ans. Une cible *terrorisée* peut retenter le **jet de sauvegarde** à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le **jet de sauvegarde** d'une cible est réussi ou si l'effet prend fin, la cible est immunisée aux effets du visage terrifiant de ce fantôme pendant 24 heures. Il est possible d'inverser l'effet de vieillissement grâce à un sort de *restauration supérieure* s'il est lancé dans les 24 heures suivantes.

COF: UTILISER LE PROFIL DU FANTÔME MAJEUR, P. 249.

SPECTRE

MORT-VIVANT DE TAILLE M. CHAOTIQUE MAUVAIS

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

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

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, 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 à terre, *charmé*, *empoigné*, *empoisonné*, *entravé*, *épuisé*, *inconscient*, *paralysé* et *pétrifié*

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

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

Dangerosité 1 (200 PX)

Types de donjons: ruines extérieures

CAPACITÉS

Déplacement intangible. Le spectre 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.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le spectre subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) fondés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

ACTION

Absorption de vie. *Attaque d'arme au corps* à corps: +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché: 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un **jet de sauvegarde** de Constitution DD 10 pour ne pas voir son total maximal de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine une période de repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son total maximum de points de vie.

COF: UTILISER LE PROFIL DU SPECTRE, P. 272.

GNOLL

HUMANOÏDE (GNOLL) DE TAILLE M. CHAOTIQUE MAUVAIS

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

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue gnoll

Dangerosité 1/2 (100 PX)

CAPACITÉ

Déchainé. Quand le gnoll réduit les points de vie d'une créature à 0 suite à une attaque au corps à corps lors de son tour, il peut effectuer une action bonus pour se déplacer sur une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

ACTIONS

Arc long. Arme d'arme à distance: +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible.

Touché: 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Lance. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance: +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible.

Touché: 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 6 (1d8+2) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains en effectuant une attaque au corps à corps.

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

Touché: 4 (1d4+2) dégâts perforants.

COF: UTILISER LE PROFIL DU GNOLL DE BASE. P. 251.

FILS DE LA FURIE (NIDINTU)

HUMANOÏDE DE TAILLE M. CHAOTIQUE MAUVAIS

Classe d'armure 12

Points de vie 120 (16d8+48)

Vitesse 12 m (15 m sous forme de hyène)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +5

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

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues commun, gnoll

Dangerosité 4 (1100 PX)

CAPACITÉS

Bond agressif. Si le Fils de la furie se déplace en ligne

droite sur une distance minimale de 4,50 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le Fils de la furie peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Métamorphe. Le Fils de la furie peut utiliser son action pour se métamorphoser en hyène géante ou reprendre sa véritable forme de gnoll. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le Fils de la furie reprend sa forme véritable s'il meurt.

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

ACTIONS

Arc long (forme de gnoll uniquement). Attaque d'arme à distance: +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible.

Touché: 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Attaques multiples. Le Fils de la furie effectue deux attaques de cimeterre ou de griffe, ou deux attaques d'arc long. Sous forme de hyène il peut aussi effectuer, en plus, une attaque de morsure.

Cimeterre (forme de gnoll uniquement). Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché: 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Griffe (forme de gnoll ou de hyène). Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché: 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Morsure (forme de gnoll ou de hyène). Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché: 8 (1d10+3) dégâts perforants.

COF: UTILISER LE PROFIL DU LOUP-GAROU NATUREL. P. 261. EN AJOUTANT UN RANG DE BOSS. REMPLACER LA VOIE DU PRÉDATEUR PAR LA VOIE DU COLOSSE ET SA TRANSFORMATION EN LOUP EN UNE TRANSFORMATION EN HYÈNE GÉANTE.

DRAGON NÉCROTIQUE

MORT-VIVANT DE TAILLE TG. LOYAL MAUVAIS

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 230 (20d12+100)

Vitesse 12 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	21 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Int +6, Sag +8, Cha +8

Compétences Arcanes +6, Escamotage +7, Perception +8, Perspicacité +8, Persuasion +8, Supercherie +8

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

Immunité contre les états empoisonné, inconscient et paralysé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18

Langues commun, darakhul, draconique, elfique, sylvestre

Dangerosité 11 (7 200 PX)

CAPACITÉS

Sentir la magie. Le dragon-nécrotique perçoit la magie comme s'il était constamment sous l'effet de *détection de la magie*.

Incantation. Le dragon-nécrotique est un lanceur de sorts de niveau 5. Il utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation (DD du **jet de sauvegarde** contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *image silencieuse, lumières dansantes, main du mage, rayon de givre, réparation, résistance*

1^{er} niveau (4 emplacements) : *carreau ensorcelé, charme-personne, vague tonnante*

2^e niveau (3 emplacements) : *invisibilité, localiser un objet, ténèbres*

3^e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie, motif hypnotique*

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses **jets de sauvegarde** par une réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon-nécrotique fait deux attaques de *griffes* et une attaque de *morsure*.

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

Touché : 24 (3d12+5) dégâts perforants.

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

Touché : 24 (3d12+5) dégâts tranchants.

Souffle nécrotique (Recharge 5-6). Le dragon-nécrotique souffle un cône d'énergie nécrotique ardent, paralysant ou somnifère.

Ardent. Une créature prise dans le cône subit

33 (6d10) dégâts nécrotiques. Un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 réussi permet de n'en subir que la moitié. De plus, en cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature perd immédiatement deux points de Constitution. Il les regagne après un repos long.

Paralysie. Une créature prise dans le cône doit réussir un **jet de sauvegarde** de Constitution DD 16, sans quoi elle est paralysée pendant 2d4 rounds. Une créature paralysée refait le **jet de sauvegarde** à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet sur un succès.

Sommeil. Une créature prise dans le cône doit réussir un **jet de sauvegarde** de Constitution DD 16, sans quoi elle est inconsciente pendant 6 rounds. Une créature endormie refait le **jet de sauvegarde** à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet sur un succès.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec les griffes. Le dragon effectue une attaque de griffes.

Jeter un sort (coûte 2 actions). Le dragon peut lancer l'un des sorts qu'il a préparés.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

COF :

NC 13. TAILLE ÉNORME

FOR +9 DEX +3* CON +9

INT +4* SAG +4* CHA +4

DEF 26 PV 130 INIT 17

MORSURE ET GRIFFES +19 DM 4D6+13

SOUFFLE (L) PARALYSIE : LE SOUFFLE DU DRAGON NÉCROTIQUE N'OCCASIONNE AUCUN DÉGÂT. MAIS LES CIBLES PRISES DANS LE SOUFFLE (QUI ONT ÉCHOUÉ À LEUR TEST DE DEX) SONT PARALYSÉES POUR 1D6 TOURS SI ELLES RATENT UN TEST DE CON DIFFICULTÉ 14.

VOIE DES CRÉATURES ÉLÉMENTAIRES RANG 1

VOIE DES CRÉATURES VOLANTES RANG 3

VOIE DES ILLUSIONS RANG 4

VOIE DE LA MAGIE UNIVERSELLE RANG 5

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 #10. Copyright 2022, Black Book Éditions. Auteurs: Julien Dutel