

RÔLE 'N PLAY

LE JEU DE RÔLE

GAZETTE 12 LES PLAIES OUVERTES PARTIE 3

ÉPISODE 12: LE GRAND DÉFERLEMENT

CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable d'édition : Marc Sautriot

Assistante d'édition : Sélène Meynier

Auteur : Julien Dutel

Conversion des profils technique en COF : Thomas LeGoareguer

Direction artistique : Julien Dutel et Marc Sautriot

Design : Josselin Grange et Laura Hoffmann

Maquette : Josselin Grange

Cartes et plans : Julien Dutel

Illustrations : Rémi Jacquot et Simon Labrousse

Relecture : Sélène Meynier

L'Équipe de Black Book Éditions : Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoïn, Anthony Bruno, David Burckle, Julien Collas, Julie Corail, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Steve Luga, Sélène Meynier, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyla, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

Édité par **Black Book Éditions**,

12 rue Jean Carmet, 69800 St PRIEST, FRANCE,

www.black-book-editions.fr

Dépôt légal : février 2023

ISBN (PDF) : 978-2-38227-259-6

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 voies et capacités, les profils, les règles (exemple : magie, gestion de domaine 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.

Toute reproduction partielle ou totale de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable de Black Book Editions.

RÔLE 'N PLAY
LE JEU DE RÔLE

**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle



© Black Book Éditions, 2023. Casus Belli, Black Book Éditions Rôle'n Play, sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.



INTRODUCTION

Bienvenue dans la dernière gazette contenant l'ultime scénario de la campagne des *Plaies ouvertes*. Cette gazette conclut la campagne dans une course-poursuite menant à une situation finale apocalyptique. Rien ne semble pouvoir empêcher Chrysée d'arriver à ses fins, si ce n'est les personnages, mais ces derniers devront se préparer et mettre toutes les chances de leur côté afin de la vaincre.

Contrairement aux gazettes précédentes, vous trouverez dans celle-ci un sondage auquel répondre: <https://forms.gle/5m5k4nR55Qb8HyF66>. Ce dernier vous permettra de nous communiquer la manière dont s'est terminée, pour vous, cette longue campagne, et quelles en sont les conséquences.

Comme toujours, les joueurs ne sont pas en reste avec un élément technique: un nouvel archétype de roublard, le Vengeur.

Merci à tous d'avoir suivi cette campagne jusqu'à son terme, et rendez-vous bientôt pour de nouvelles aventures.

POUR LES JOUEURS



NOUVEL ARCHÉTYPE DE ROUBLARD

Ce nouvel archétype de roublard vous propose de transformer votre roublard en un justicier prêt à défendre la veuve et l'orphelin.

VENGEUR

Protecteur de sa cité, justicier dans l'ombre, le vengeur s'occupe de faire régner la justice là où la loi ne suffit plus. Il évolue en marge des forces de l'ordre, protégeant au mieux son identité pour n'être que l'image d'une justice s'abattant inexorablement sur ceux qui abusent de leur pouvoir sur les plus faibles et les plus démunis.

Un avec la foule – capacité passive – niveau 3

Condition: vous vous trouvez dans une foule.

Déclencheur: vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) afin de passer inaperçu.

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

Disparition instinctive – capacité active – niveau 3

Action: Une réaction

Nombre d'utilisation: Une

Rechargement: repos long

Effet: vous lancez le sort pas *brumeux*.

Spécial: la composante Verbale du sort pas *brumeux* est, dans le cadre de cette capacité, remplacée par une composante Somatique.

Évolution: au niveau 13, le Rechargement de cette capacité devient « repos court ou long. »

Présence surnaturelle – capacité active – niveau 9

Action: Une action

Condition: vous êtes caché et vos cibles ne peuvent vous voir

Nombre d'utilisation: Une

Rechargement: repos long

Jet de sauvegarde: Charisme

Cibles: les créatures dans la zone d'effet de la capacité. Vous pouvez décider qu'un nombre de créatures de votre choix, égal, au maximum, à votre bonus de maîtrise, ne sont pas affectées par cette capacité.

Portée: 24 m

Zone: zone de 9 m de rayon centrée sur un point à portée.

Effet: vous parlez à vos ennemis et votre voix résonne et se déforme comme si elle venait de tous les coins autour

d'eux. Les créatures présentes dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde d'une difficulté égale à [8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme] ou être *terrorisées*. Les créatures ayant échoué à leur jet de sauvegarde peuvent retenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours.

Limitation: les créatures ciblées doivent être capables de vous entendre et de parler une langue, même si elles ne parlent pas la vôtre.

Passe-partout – capacité active – niveau 9

Action: Une action

Nombre d'utilisation: votre bonus de maîtrise

Rechargement: repos long

Effet: vous lancez le sort *déguisement*.

Spéciale: vous n'avez pas besoin de composante Verbale pour lancer ce sort.

Tromper son monde – capacité active – niveau 13

Action: Une action

Nombre d'utilisation: Une

Rechargement: repos long

Effet: vous lancez le sort *apparences trompeuses*.

Spéciale: vous n'avez pas besoin de composante Verbale pour lancer ce sort.

Camouflage – capacité active – niveau 13

Action: Une action

Nombre d'utilisation: Une

Rechargement: repos long

Effet: vous lancez le sort *invisibilité supérieure* sur vous-même.

Spécial: vous n'avez pas besoin de composante Verbale pour lancer ce sort.

Volonté indomptable – évolution – niveau 17

Effet: vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse.



POUR LES MJ



SCÉNARIO : LE GRAND DÉFERLEMENT

EN QUELQUES MOTS...

Nos héros sont lancés sur la piste de Chrysée. Fonçant vers le nord en direction du lac Rouge, situé entre Mentetty et Legeryth, ils vont devoir suivre la piste ainsi que survivre face aux créatures contrôlées par Chrysée, et empêcher cette dernière de déclencher l'ouverture des mondes-miroirs.

FICHE TECHNIQUE

PJ • 4 PJ de niveau 11

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action ●●●

Ambiance ●●

Interaction ●●

Investigation ●

UN POINT SUR LA SITUATION

Ayant quitté Epistea, les personnages disposent d'une piste claire. Chrysée part vers le nord et elle n'est pas près de s'arrêter. En effet, elle se dirige désormais aux abords de la ville de Bordelac, bâtie sur les berges du lac Rouge, afin de découvrir d'anciennes ruines qui lui permettront d'utiliser le lac pour lancer un rituel lui permettant d'ouvrir les portes des mondes-miroirs, et à leurs créatures de déferler sur le monde.

LA RÉALITÉ DERRIÈRE CHRYSÉE

Depuis la mort de son frère, Chrysée n'est focalisée que sur une tâche : se venger de l'Empire et de ses lois iniques. Blessée, profondément en colère, elle ne réussit pas à concevoir comment elle et son frère ont pu, alors qu'ils n'étaient personne, alors qu'ils n'inquiétaient ou n'avaient blessé personne, devenir la cible des chiens de garde de l'Empire : l'Ordre rouge.

C'est alors qu'elle errait, sans but, pleurant la mort brutale de son frère, que Pandore se présenta à elle, ou tout du moins une projection. L'entité, du fond de sa prison

multimillénaire faiblissante, pouvait désormais contacter certains esprits qu'elle considérait prêts à accueillir les quelques pouvoirs qu'elle était capable de fournir. Elle conclut un pacte avec Chrysée, nourrit la magie qui existait déjà en elle, ainsi que sa haine et son ressentiment, afin de la former à, petit à petit, accomplir ses desseins.

Désormais, du fond de sa prison, alors que certains de ses agents œuvrent à la libérer, elle met ses pions en place afin de sortir de sa cage millénaire. Mais elle attend autre chose de Chrysée, car au-delà du voile qui sépare les mondes se trouve la clé de sa liberté et de sa domination. Ainsi, ayant retrouvé une antique couronne capable de canaliser l'énergie des mondes-miroirs afin d'en contrôler les êtres, Chrysée compte déchaîner son courroux contre les envoyés de l'Empire, puis contre l'Empire lui-même. Quant à Pandore, peu lui importe les projets de sa protégée, tant qu'elle déchire le voile.

DEMANDER DE L'AIDE

Des personnages avisés pourraient bien demander de l'aide, notamment à l'avant-poste de l'Ordre rouge, à l'est d'Epistea. Si telle est leur idée, n'hésitez pas à le leur accorder.

Évidemment, le temps presse, mais laissez-les trouver quelques alliés. Le fort sera prêt à mettre sous leurs ordres

une demi-douzaine, peut-être même une dizaine de soldats pour les accompagner. Des messages pourront être envoyés à l'Ordre et aux légions, même à leur fort et aux forces d'Aliana qui s'y trouvent. Toutes convergeront vers le lac Rouge pour le troisième acte et l'affrontement final.

ACTE I – LA ROUTE VERS LE NORD

Dans ce premier acte, les personnages suivent à la trace Chrysée, avec quelques jours de retard, dans une série de rencontres étranges et de découvertes macabres. Ces scènes sont volontairement peu détaillées, mais vous pouvez les prolonger à loisir afin d'en faire de véritables mini-scénarios, en fonction des envies et des avancées de vos joueurs.

VOYAGE : JOUR 2 – LE HAMEAU DÉVASTÉ

Après une journée de voyage, les personnages arrivent en vue d'un hameau alors que le soleil commence à se coucher et que la nuit approche. Le hameau ferait, semble-t-il, un lieu idéal pour se reposer.

Constitué d'une petite dizaine de maisons, il n'est entouré d'aucune palissade. Plus les personnages approchent, plus le lieu semble abandonné. Pas un signe d'activité, pas un signe de présence humaine ou autre. Il semble de plus en plus évident que soit les habitants se sont cloîtrés chez eux, soit ils ont déserté le lieu.

Un test de **Sagesse (Perception) DD 17 (5E) ou de Sagesse DD 15 (COF)** permet à un personnage de repérer, étalés dans l'un des champs qui entourent le hameau, en partie cachés par les herbes hautes au cœur desquelles ils sont tombés, les cadavres exsangues d'un homme et d'une femme. Leurs yeux sont grands ouverts, leurs visages figés dans une expression de terreur, et leurs corps desséchés, comme si quelque chose en avait aspiré la vie.

Le hameau a en effet reçu la visite de Chrysée sur son chemin. Si elle ne s'y est pas arrêtée, elle a laissé derrière elle deux âmes-en-peine qui se sont nourries d'une partie des habitants du lieu. Désormais, ce sont deux âmes-en-peine et 10 spectres qui errent entre les maisons.

Mais certains habitants sont encore en vie, cachés dans l'une des maisons : une famille composée de cinq enfants entre 2 et 13 ans, et de leurs deux parents. Alors que les personnages approchent et arrivent en vue des maisons, ils tentent d'attirer leur attention (**Sagesse [Perception] DD 15 [5E] ou Sagesse DD 13 [COF]**), demandant leur aide.

Combattre les créatures toutes ensemble pourrait s'avérer difficile, surtout en l'absence d'un cleric capable de s'occuper des morts-vivants. Mais la famille sera reconnaissante de leur aide et décidera de quitter la région pour rejoindre de lointains parents, plus loin. Une sage décision, à n'en point douter.

Interrogés sur Chrysée, ils indiqueront qu'ils l'ont vue continuer vers le nord, sans même se préoccuper de leur hameau.

VOYAGE : JOUR 5 – L'ARMÉE RELEVÉE

Alors qu'ils parcourent les plaines de Hautemarche, les personnages traversent une zone de basses collines. Aucun bois n'est présent aux alentours, seulement de l'herbe et des buissons à perte de vue. Au loin, les montagnes Ocres se dressent tel un mur.

Alors que les personnages passent une des collines, ils aperçoivent en contrebas un bataillon entier de soldats ayant monté le camp dans une cuvette naturelle. Quoi qu'ils fassent, les héros aperçoivent à quelques centaines de mètres une patrouille montée semblant se diriger dans leur direction. Il ne semble pas qu'ils aient été aperçus, mais plutôt qu'ils se trouvent sur la route de ladite patrouille.

Un test de **Sagesse (Perception) DD 15 (5E) ou de Sagesse DD 13 (COF)** réussi (un seul jet pour le groupe) permet de se rendre compte que la patrouille n'a pas l'apparence des légionnaires que les personnages ont déjà croisés dans leur vie. Leurs armures, ainsi que les bardes de leurs chevaux, semblent usées. Plus encore, un test d'**Intelligence (Histoire) DD 17 (5E) ou d'Intelligence DD 15 (COF)** permet de réaliser que leurs armures, bien que ressemblant à celles de légionnaires modernes, sont en réalité antiques et anciennes, datant certainement d'avant l'Entente. En cas d'échec au test d'Intelligence (Histoire), les personnages constatent simplement que les équipements sont usés et anciens. Dans tous les cas, ils réalisent que la patrouille est en réalité composée de cinq squelettes montés sur des chevaux morts-vivants à la barde usée et rouillée, ainsi que de cinq fantômes montés sur des créatures fantomatiques.

En cas d'échec du test de **Sagesse (Perception)**, les personnages ne se rendent compte de la nature de la patrouille que lorsque les créatures sont à portée de charge. Si les personnages sont visibles, le combat s'engage rapidement. Cependant, aucun renfort ne vient malgré le vacarme créé par le combat.

En réalité, le bataillon dans la cuvette n'est pas un bataillon impérial moderne. Les cadavres et esprits ayant repris vie étaient enterrés depuis le massacre qu'ils ont subi pendant une terrible bataille contre les forces elfes lors de la guerre qui déchira l'Empire naissant et Syl'Gaedrim. Réveillés par le passage de Chrysée, les anciens soldats revivent leur



dernier jour, encore et encore, culminant dans le massacre qui eut lieu au milieu de la nuit.

Les personnages peuvent décider de contourner la zone, risquant dans le cas contraire de se retrouver submergés par la centaine de morts-vivants présents (squelettes pour la moitié d'entre eux, fantômes pour le reste, en plus d'une dizaine d'âmes en peine).

VOYAGE : JOUR 7 – LE FEU DE LA MORT

Alors que la nuit commence à tomber, les personnages arrivent en vue d'un grand village d'une centaine de maisons. Mais déjà, de loin, les personnages réalisent que le village est en feu. Un test de **Sagesse (Perception) DD 13 (5E) ou de Sagesse DD 11 (COF)** permet de réaliser que les flammes ont cependant une couleur étrange, variant de l'orange vif au vert clair en passant par une couleur bleutée. Rien ne semble normal ou naturel.

Alors que Chrysée remontait vers Bordelac, elle ne fit que peu de cas du village d'Akelos. Ne se préoccupant pas de ses habitants, elle traversa la bourgade, accompagnée de ses morts qui marchent. Mais son pouvoir étrange éveilla un mal ancien, tapi dans les tréfonds des tholos, non loin : Gaïedon, un ancien kephtos, mort depuis plusieurs siècles, autrefois connu pour sa brutalité et sa soif de domination sur ses concitoyens.

Le fantôme de Gaïedon (une âme en peine) et ses sbires (4 fantômes), s'éveillant de leur sommeil éternel, se sont empressés de reproduire la dernière journée de vie de l'ancien kephtos qui le vit massacrer une grande partie de son village alors que ses habitants avaient tenté de le renverser, tout en brûlant les maisons et les granges.

Rapidement, les habitants furent massacrés et ils errent désormais sous la forme de zombis sans volonté propre, pendant que le village brûle d'un feu fantomatique et éternel. Les personnages ne peuvent trouver aucun survivant. Cela ne veut pas dire qu'il n'existe personne pour les guider pour autant.

Koltios, le kephtos actuel du village, est le descendant de la famille Stanos qui, il y a des siècles, mena la révolte contre Gaïedon. Il fut le premier du village à périr, son énergie absorbée par Gaïedon jusqu'à ce qu'il se relève. Mais au lieu de devenir un spectre sous le contrôle de Gaïedon, il réussit à se libérer de son emprise, parcourant les alentours du village, à la recherche de ceux qui pourront aider les âmes des habitants à trouver le repos.

S'il aperçoit les personnages, il commence par les suivre et les observer. Il ne se révèle à eux que s'ils démontrent un intérêt à ses yeux, en tentant de nettoyer le village ou, en

tout cas, en décidant de ne pas le contourner pour en éviter les dangers. Il sera d'autant plus prompt à les aider s'ils combattent Gaïedon et en sortent vivants.

Car vaincre Gaïedon n'est pas si aisé. Une fois le spectre et ses sbires vaincus, il faut à peine une heure pour que son esprit retrouve le tholos où il est enterré et s'y régénère avant de fondre de nouveau sur le village. Koltios sait cependant comment le défaire : retrouver son corps dans le tholos, puis brûler ses os à l'aide d'un feu magique. Une fois cela fait, Gaïedon disparaît définitivement.

Cependant, brûler les os n'est pas simple, car Gaïedon et ses sbires apparaissent quelques rounds après que quiconque a pénétré dans le tholos afin de les défendre, rapidement rejoints par des zombis prêts à servir de chair à canon.

Une fois tout cela réglé, le calme revient dans le village et ne reste plus qu'un charnier dont tous les esprits ont pu, enfin, rejoindre le monde des morts.

VOYAGE : JOUR 12 – LA CARAVANE PERDUE

Alors que les personnages continuent leur périple, ils ne cessent de tomber, encore et encore, sur des indices indiquant le passage de Chrysée.

Le soleil est au zénith quand les personnages arrivent en vue d'une caravane nomade : certainement une caravane marchande arrêtée en plein milieu de la route et disposée en cercle. Les personnages se rendent rapidement compte que la caravane tout entière a été dévastée et que les chariots ont été déchiquetés. Mais, de loin, aucun membre de la caravane n'est visible, et pour cause.

En pleine nuit, alors que tous dormaient et que la caravane avait positionné ses chariots en cercle, Chrysée et sa horde de morts-vivants traversèrent cette dernière et ses occupants tués dans leur sommeil.

La soixantaine de cadavres ont, depuis, attiré une bande d'une trentaine de goules menée par deux blèmes. Ces derniers dorment à l'abri dans les chariots, attendant la nuit pour se repaître des corps.

VOYAGE : JOUR 17 – BORDELAC

Les personnages arrivent en vue de Bordelac, une petite ville fortifiée désormais aux prises avec ses morts. Cf. Acte II.



ACTE II – BORDELAC

Dans ce second acte, les personnages découvrent une petite ville assiégée par la non-vie, dont les habitants font tout pour survivre.

BORDELAC, VILLE LACUSTRE PRESQUE TRANQUILLE

Bordelac est une ville située au bord du lac Rouge. Cette bourgade tranquille n'a jamais vraiment connu de problèmes depuis l'Entente et la fin de la guerre contre Syl'Gaedrim. Mais cette ville apparemment isolée est pourtant prospère.

Cette prospérité, elle la doit à la grande route qui passe à quelques centaines de mètres de ses murs, contourne le lac et grimpe sur les montagnes, jusqu'au col permettant de rejoindre Syl'Gaedrim. De fait, de nombreuses caravanes marchandes passent à proximité de la ville et profitent de ses auberges accueillantes pour se reposer et commercer un peu.

Bordelac est, pour beaucoup, une destination incontournable. Mais la ville a des problèmes et ne sait pas comment s'en débarrasser.

ENCERCLÉS

Alors que les personnages arrivent près de la ville, ils se rendent rapidement compte qu'au loin les portes de la ville sont fermées. Des feux sont allumés sur la palissade en bois, comme si la ville était en état de siège. Les maisons des faubourgs semblent avoir été désertées et déjà on aperçoit des dizaines, peut-être des centaines, de silhouettes claudicantes et de formes fantomatiques les parcourant.

Il n'est pas aisé de passer les faubourgs et encore moins d'inciter les gardes de la cité à ouvrir les portes. Un sort de vol, ou plus simplement de téléportation (si les personnages possèdent un objet magique permettant d'utiliser ce sort), permet de passer la horde sans trop de problèmes, mais il restera à convaincre les soldats sur les murs qu'ils ne sont pas une menace (et pour ce faire, s'annoncer comme faisant partie de l'Ordre rouge est certainement la meilleure solution). Ces derniers, une vingtaine environ, n'hésiteront pas à utiliser leurs arcs pour abattre des intrus ne réussissant pas à les convaincre de leur non-dangerosité.

Si les personnages réussissent à rejoindre l'intérieur de la ville, ils sont rapidement accueillis par **Kletia**, la kephté. Cette femme d'une cinquantaine d'années à l'allure athlétique et au regard noir reste intriguée par ce que les personnages, visiblement bien plus puissants que les marchands habituels, viennent faire ici.

Kletia n'est pas suspicieuse. Elle reste cependant surprise par la présence de personnes aussi capables, d'autant plus s'il y a quelques lanceurs de sorts dans le groupe, et voit leur arrivée comme une opportunité. Elle les invite à se rendre dans la Maison commune afin de discuter de la situation.

LA SITUATION DE BORDELAC

Voilà le moment de faire le point. Les personnages ont un peu de temps devant eux, et ils peuvent même, s'ils le désirent, profiter de l'hospitalité de la kephté pour prendre un repos long. Cela ne pourra, d'ailleurs, que leur être bénéfique pour la suite de cette aventure.

Kletia se montre accueillante mais froide, trop préoccupée par la situation actuellement catastrophique de la ville. Elle ne rechigne cependant pas à l'exposer en détail aux personnages, espérant pouvoir rapidement requérir leur aide.

Tout a commencé il y a quelques jours, alors que la vie suivait son cours. Les miliciens en poste sur la palissade de la porte aperçurent, à la tombée de la nuit, ce qui ressemblait à une immense caravane. Rapidement, ils réalisèrent qu'il s'agissait d'une horde de fantômes et de morts-vivants de toutes sortes, menée par une femme à l'aspect désormais décharné ressemblant aux descriptions de Chrysée.

L'alarme fut donnée, et les habitants des faubourgs rapatriés en urgence dans la ville. Malheureusement, la horde avançait trop vite et les portes furent closes avant que l'intégralité des citoyens puisse entrer. Ceux qui restèrent à l'extérieur, à la merci des morts-vivants, furent anéantis et transformés.

Heureusement pour Bordelac, l'intérieur des portes et de la palissade fut, il y a bien longtemps, béni par les divinités du panthéon priméiste et gravé de sigles mystiques. Ces protections à la fois spirituelles et magiques semblent, pour le moment, empêcher les morts-vivants intangibles de traverser et de pénétrer dans la cité. Mais Kletia n'est pas confiante. Elle pense qu'il ne faudra pas longtemps avant qu'elles tombent.

Chrysée, elle, semble avoir disparu après avoir mené sa horde jusque-là. Certains miliciens l'ont vue se diriger vers d'anciennes ruines immergées au nord, au bord du lac. Si elle s'y est rendue, il n'y a plus aucune trace d'elle désormais. Mais le lac est calme et les morts-vivants constituent un problème bien trop important pour qu'elle dépêche qui que ce soit afin d'en savoir plus.

Quant à demander des renforts... Kletia a envoyé un corbeau jusqu'à Legeryth, mais pour le moment aucun retour. Elle craint que, le temps qu'une légion arrive et que

les temples se mobilisent, il ne reste plus grand-chose de la ville à sauver.

En attendant, elle propose aux personnages de prendre du repos avant de décider de ce qu'ils vont faire et de les accueillir en leur laissant occuper quelques chambres de la Maison commune. Ils peuvent prendre un repas chaud, et même se laver s'ils le désirent. La kepthé se montre accueillante et ses servants attentionnés.

UNE PETITE DESCRIPTION DE BORDELAC

Bordelac est une petite ville calme, composée de bâtiments possédant, au maximum, un étage. Assez étrangement, il est difficile de distinguer des quartiers clairement définis. La plupart des habitations se ressemblent et l'on ne peut trouver de signes évidents de richesses qu'à l'intérieur. Cependant, plus les maisons se situent près du lac, plus elles semblent vétustes et mal entretenues.

La seconde particularité de Bordelac est d'avoir été bâtie sur une butte. La palissade se trouve au pied de la butte, entourant la ville jusque dans les eaux du lac, et au sommet de cette dernière se trouve la Maison commune, demeure de la kepthé et de sa famille. La butte redescend en une pente douce jusqu'au lac et au port. Ce dernier est lui-même protégé par la palissade qui en barre l'entrée dans les eaux du lac à trente mètres de la berge, si ce n'est pour une porte laissant passer les barques et les bateaux de petite envergure.

L'entrée de Bordelac se trouve à l'est de la ville, et le lac à l'ouest.

LA PREMIÈRE BRÈCHE

En pleine nuit, les cloches d'alarme se mettent à retentir. La panique s'empare de la Maison commune et à l'extérieur les miliciens se mettent en marche vers le nord de la palissade. Déjà, au loin, des cris commencent à arriver aux oreilles des personnages.

S'ils demandent ce qu'il se passe, on leur explique rapidement et en panique que les protections de la palissade commencent à tomber. À eux de décider ce qu'ils feront, mais rapidement on leur demande d'intervenir, eux qui possèdent des pouvoirs capables de venir à bout des engeances qui ont pénétré en ville.

Si les personnages se rendent sur place, on les mène vers une petite place près de la palissade. Là, une dizaine de cadavres de miliciens sont étalés au sol. Au-dessus d'eux planent les ombres menaçantes de dix spectres, commandés par une âme-en-peine qui s'échine à créer spectre après spectre depuis les cadavres des gardes que ses spectres abattent.

Dès que les personnages arrivent, l'âme-en-peine ressent à la fois leur présence et la valeur de leur âme. Elle lance

immédiatement ses spectres sur eux afin de tenter de les submerger. C'est le moment de lancer l'initiative.

S'ils n'ont pas décidé de s'en mêler, c'est désormais la panique en ville alors que les habitants tombent les uns après les autres, relevés sans relâche par l'âme-en-peine en spectres terrifiants. La ville qui peine à répliquer, en l'absence d'utilisateurs de magie efficaces, et les habitants survivants ne tardent pas à s'enfermer dans les temples, espérant que ces espaces sanctifiés repoussent, pour un temps au moins, les morts-vivants.

LES RAISONS DE LA BRÈCHE

Une fois le combat terminé, le calme revient et la palissade semble, pour le moment, toujours tenir bon. Kletia arrive trop tard, accompagnée de quelques hommes, et ne peut remercier assez les personnages pour leur aide, eussent-ils décidé de s'en mêler.

Elle leur propose de terminer leur nuit avant de faire une mise au point le lendemain. Elle est à peu près confiante dans le fait que la palissade tiendra quelques heures sans qu'une nouvelle brèche ne s'ouvre.

Au petit matin, elle reprend la discussion sans attendre, profitant de la collation du matin pour une petite mise au point sur la situation.

Comme elle l'a déjà expliqué, la palissade possède des protections issues de la bénédiction des dieux. Mais les assauts répétés des morts-vivants intangibles, tentant de traverser inlassablement, commencent à avoir raison de la protection. À plusieurs reprises, ses hommes ont aperçu un visage fantomatique ou des mains griffues traversant la palissade avant d'être repoussés. Mais elle savait au fond d'elle que tout cela n'était qu'une question de temps avant qu'une brèche ne se crée.

Apparemment, la brèche était, pour le moment, temporaire. Mais Kletia craint que les protections ne finissent par lâcher définitivement. Il y a cependant, selon elle, un moyen de réparer cela : effectuer un rituel dans le Temple de l'hiver, à l'extérieur de la cité, près des tholos. Elle pense même qu'avec une ferveur suffisante, il serait possible de purifier les faubourgs. Dans tous les cas, même si le rituel n'amène pas les faveurs des dieux, renforcer les défenses permettra à la ville de tenir, le temps que la légion arrive pour nettoyer la zone.

Optimiste, ou désespérée, elle avait envoyé quelques hommes afin d'effectuer le rituel, espérant qu'ils passeraient inaperçus. Malheureusement, ils ne sont pas revenus. Mais voyant les capacités exceptionnelles des personnages, elle leur demande de bien vouloir résoudre ce problème pour elle.



Évidemment, les personnages peuvent refuser, laisser la ville en proie aux morts-vivants, et se rendre au plus vite dans les ruines où se trouverait Chrycée. Rendez-vous alors immédiatement dans l'Acte III. Cependant, à leur retour, la ville sera tombée aux mains des morts-vivants, désormais occupée par ces créatures et quelques survivants tentant désespérément de fuir.

LE TEMPLE PROFANÉ

Si les personnages acceptent sa demande, Kletia leur fournit un sac rempli d'offrandes. Parmi elles, le cœur d'un bœuf tué le matin même à déposer au pied du bassin au cœur du temple, avant de le poignarder avec une dague rituelle bénie, aussi fournie par Kletia, tout en récitant une prière à Grand-Père Hiver qu'elle leur fournit : une longue litanie en impérial supérieur.

Mais avant cela, il est nécessaire de traverser les faubourgs afin de se rendre dans les tholos du sud de la ville, au cœur desquels se trouve le temple. L'autre solution est de passer par les airs (certainement la solution la plus simple) ou, simplement, par le lac (sur ou sous l'eau). En effet, les tholos se trouvant près de la rive, cette solution est certainement la plus évidente et la plus rapide.

Les tholos consistent en une dizaine d'immenses ruches arrangées en deux cercles de cinq. Le lieu est habituellement calme. Les herbes y sont hautes mais les chemins entretenus et, en temps normal, c'est un lieu de recueillement idéal. Il est cependant parcouru par une cinquantaine de zombis. Ces derniers errent entre les tholos, ne prêtant pas attention à leur environnement, et peuvent être évités avec un peu de discrétion.

Le temple, quant à lui, se trouve au centre des deux cercles de tholos. Ce bâtiment en pierres massives, austère, ne possède aucune fenêtre et une unique entrée : une double porte de bois et de métal sans fioritures. La double porte est ouverte, laissant entrevoir les ténèbres à l'intérieur.

L'intérieur est simple : un immense bassin d'eau désormais souillée par un sang noirâtre, et une dizaine de tables de pierre servant à poser les corps avant de les préparer réparties en cercle autour du bassin. Au cœur de ce dernier se trouve une montagne de cadavres : une créature impie formée de l'amas de dizaines de corps plus ou moins frais, se mouvant comme une sorte de tas de chairs informe se mouvant de manière étrange, comme si les corps formaient jambes et bras.

Si les personnages ne pensent pas à fermer la porte et que le combat s'engage, deux zombis arrivent par la porte à chaque round.

Une fois la montagne de cadavre défaite, les personnages peuvent enfin accomplir le rituel et purifier le temple, renforçant ainsi temporairement la palissade de la ville.

Il est temps pour eux de se rendre au nord, là où Chrycée semble s'être elle-même rendue.

ACTE III – LE GRAND DÉFERLEMENT

Durant cet acte, les personnages découvrent d'anciennes ruines sous l'eau, en bord de lac. Ils s'aventurent dans un complexe protéen sous-marin où ils découvriront le plan final de Chrycée : créer le Grand Déferlement et ouvrir les portes de tous les mondes-miroirs en utilisant le lac Rouge comme portail.

LES RUINES SOUS LES EAUX

Trouver le lieu dans lequel Chrycée s'est rendue demande un peu plus d'une heure de marche en direction du nord. Comme toujours, les faubourgs ne sont pas sûrs, cependant les personnages peuvent plus facilement passer par le lac lui-même et longer la rive.

Les ruines se trouvent dans un endroit isolé, en contrebas d'une petite falaise de 10 m de haut. Un chemin escarpé mène, le long de la roche, jusqu'à la petite plage de galets en contrebas. La zone est abandonnée depuis longtemps et encombrée de buissons et de branches de bois flotté échouées là depuis le lac.

À quelques mètres de la rive, dépassant à peine de l'eau, une ancienne colonne carrée faite de pierre mais créée d'un seul tenant, s'enfoncé jusque dans les profondeurs du lac et signale la présence des ruines. Un indice maigre, mais assez clair à qui sait quoi chercher.

Il va donc falloir plonger. Rien d'insurmontable pour des personnages de ce niveau, surtout s'ils ont accès à des sorts tels que *respiration aquatique*. La première colonne sortant de l'eau est tout ce qu'il reste d'un ancien pont menant au centre du lac. Désormais, le pont en lui-même gît, brisé, au fond de l'eau.

Dès que les personnages plongent, ils réalisent qu'ils peuvent suivre l'ancien pont brisé presque jusqu'au centre du lac, s'enfonçant à plusieurs dizaines de mètres de profondeur alors qu'ils suivent le fond. Ils arrivent finalement, après un kilomètre de nage. Sur le fond gît ce qui ressemble à un ancien temple étrangement carré. Sur le côté, une ouverture semble donner sur l'intérieur.

Passer l'ouverture permet effectivement de pénétrer dans la structure. Elle donne sur une sorte de couloir immergé remontant en pente douce et débouchant sur un bassin permettant d'enfin se retrouver au sec. Le bassin se situe dans une pièce vide de 4 m sur 3 ne possédant qu'une seule sortie. Cette dernière était autrefois barrée par une porte de pierre semblant avoir été récemment explosée.

Alors que les personnages émergent du bassin, une dizaine de torches magiques s'illuminent, diffusant leur lumière bleutée dans toute la pièce. Rien ne semble déranger le calme ambiant, et aucun bruit, si ce n'est les clapotis de l'eau du bassin, ne parvient aux oreilles des PJ.

LA CHAMBRE DE RECHERCHE

La sortie de la salle du bassin donne sur un couloir long d'une dizaine de mètres. Tous les deux mètres, deux portes, à droite et à gauche, donnent sur une multitude de pièces désormais vides et à l'utilité inconnue. Au fond du couloir, une autre porte en pierre a été éclatée, laissant entrevoir une nouvelle pièce.

La pièce en question est une pièce ronde de 20 m de rayon. Au centre, une immense colonne de 10 m de diamètre bouche la vue. Elle monte jusqu'au plafond, à plus de 10 m de haut.

De l'autre côté de la colonne se trouve ce qui ressemble à d'anciens offices. Onze tables de pierre sont scellées au sol. Une douzième table, se trouvant au centre de toutes les autres, semble « active ». En effet, au-dessus d'elle flotte une étrange illusion représentant neuf disques formant une colonne, dont le disque central semble plus grand que les autres. Ces derniers sont entourés d'une multitude de disques formant une sphère englobant les 9 disques centraux. Sous cette image, une multitude de symboles, comme autant de lettres appartenant à l'alphabet protéen.

Les personnages n'ont pas vraiment de moyen de le comprendre, à moins qu'une capacité le leur permette, mais le schéma représente les mondes-miroirs, Pangée en leur centre, et une multitude de mondes inaccessibles.

Mais au milieu de ces tables, trois fantômes et deux âmes-en-peine attendent, gardiens du lieu aux ordres de Chrycée. Dès que les personnages apparaissent, les morts-vivants se jettent sur eux.

Une fois vaincus, le calme revient et les personnages peuvent explorer un peu plus la pièce. Ils n'y trouvent que peu de choses, mais toutes importantes.

Sur certaines tables, une multitude de documents sont étalés, tous parcourus de notes appartenant à Chrycée. On peut, en prenant un moment pour les parcourir, apprendre :

- Que Chrycée est au service d'une entité lui ayant octroyé ses pouvoirs il y a des années.

- Qu'elle était réellement morte et a été relevée par cette entité après sa mort en Noxian afin d'accomplir son œuvre.
- Qu'elle a découvert par les miroirs un moyen d'ouvrir les portes des mondes-miroirs.
- Que son dessein désormais est de créer la Réunification : la fusion des mondes-miroirs et de Pangée, afin de servir sa maîtresse d'un autre monde.
- Que les ruines sont en réalité un lieu de puissance protéen. Elle compte utiliser leur puissance afin d'accomplir le rituel.
- Qu'apparemment, quand sa horde morte-vivante a massacré les faubourgs, elle en a profité pour les faire prélever les cœurs de chaque habitant qui serviront pour le rituel et ont été ramenés dans le lieu.
- Que le rituel utilise aussi l'ancienne couronne récupérée à Epistea afin de canaliser l'énergie des cœurs et de déchirer les réalités.
- Qu'un mécanisme a permis d'ouvrir l'accès à une plateforme destinée à émerger à la surface du lac. De multiples notes montrent qu'elle a utilisé la table au-dessus de laquelle flotte l'illusion pour trouver comment contrôler la plateforme.
- Qu'elle a clairement passé plusieurs jours à décrypter tout cela pour trouver comment fonctionne le complexe protéen dans lequel les PJ se trouvent, ce qui leur a permis de regagner du terrain. C'est le moment ou jamais de l'arrêter. Une fois tout cela lu, le temple se met à trembler. Le rituel a commencé. Mais les personnages peuvent aussi apercevoir une ouverture dans la colonne centrale permettant d'accéder à un escalier en colimaçon.

LE RITUEL DE LA RÉUNIFICATION

L'escalier monte sur une trentaine de mètres et débouche sur une immense plateforme de pierre désormais émergée à la surface du lac, au centre de laquelle se trouve un piédestal. Sur ce dernier, la couronne de Chrysée, une ancienne couronne de métal noir émettant une lueur verdâtre, est scellée sur ce dernier. Autour du piédestal, des dizaines de cœurs sont posés, transpercés par Chrysée. Quand les personnages arrivent, elle est en train de planter une dague rituelle dans le dernier cœur intact, tout en récitant une litanie dans une langue inconnue.

À ce moment précis, le ciel commence à se déchirer. Huit déchirures se forment, laissant entrevoir les huit mondes-miroirs au loin dans une vision apocalyptique, alors que des eaux émergent des créatures de toutes sortes qui se précipitent vers les rives du lac. Une énergie verte jaillit des cœurs et frappe la couronne et une colonne de lumière verdâtre s'élance pour percuter le ciel, augmentant rapidement

les déchirures. L'énergie semble aussi émaner de Chrysée qui ne prête pas attention aux personnages.

Il reste peu de temps aux PJ pour agir et détruire le mort-vivant qu'est devenue Chrysée. Ses vêtements sont usés et déchirés, et son apparence émaciée donne le sentiment de se retrouver face à un cadavre, presque uneliche. Plus rien ne semble pouvoir l'arrêter.

COMBATTRE CHRYSÉE

Dans ce combat final, Chrysée ne fait preuve d'aucune pitié. Elle met tout en œuvre pour protéger son rituel et abattre ses ennemis aussi rapidement que possible. Elle utilise tous les moyens à sa disposition pour se mettre hors de portée et leur asséner coup sur coup et sort sur sort. Elle privilégie les lanceurs de sorts comme cible première de ses attaques afin d'affaiblir rapidement les personnages. Si des lanceurs de sorts divins, comme un clerc ou un druide, sont présents, elle les abat en premier afin d'éviter qu'ils puissent prodiguer des sorts de soin.

Les personnages disposent d'un nombre de rounds limité pour agir, car la Réunification et le déferlement des créatures prennent peu de temps.

Le résultat de ce combat dépendra du nombre de rounds nécessaires pour l'abattre :

- 5 rounds ou moins : ils arrêtent de rituel à temps et les déchirures se referment. Les monstres ayant jailli du lac sont pour la plupart rappelés dans leur monde-miroir et il ne reste que quelques rares spécimens s'étant déjà assez éloignés de la zone pour ne pas être concernés.
- 6 à 9 rounds : le rituel a causé des dégâts. Les déchirures se sont étendues et, même si elles se sont refermées, la Réunification a eu lieu en certains lieux de Pangée. En quelques mois, certaines régions plus ou moins étendues se transforment, fusionnant avec l'un des mondes-miroirs, créant des passages privilégiés et des zones emplies de créatures étranges, plus ou moins intelligentes.
- 10 rounds et plus : le rituel est quasiment arrivé au bout. Les terres de Pangée vont se transformer dans les mois à venir et, pour beaucoup, fusionner petit à petit avec certains mondes-miroirs. L'Empire se prépare à vivre des jours sombres et étranges, devant résister à l'invasion de mondes étrangers au cœur même de leurs terres.

Plus les rounds avancent, plus les déchirures se font énormes et plus les créatures, volantes, nageant ou autre, émergent des eaux. Prenez la peine, à chaque round, de décrire la situation qui empire, et attardez-vous sur la catastrophe aux rounds 6 et 10.

C'est une scène apocalyptique qui se présente, et le combat l'est tout autant.

CONCLUSION

Selon la réussite de vos héros, le monde de Pangée aura peut-être définitivement changé de visage. Quoiqu'il en soit, la Réunification sera considérée comme un événement majeur, quelle que soit l'issue du combat, et les héros l'ayant empêché trouveront leur place dans les instances dirigeantes de l'Empire, et dans les plus hautes sphères de l'Ordre.

Mais les aventures de nos héros ne sont peut-être pas finies. Peut-être vont-ils devoir faire face à de nouveaux dangers et trouver comment guérir Pangée.

Mais cela, c'est à vous de l'écrire, car c'est ici que s'achèvent *Les Plaies ouvertes*.



TECHNIQUE

CHRYSÉE

ID 14

MORT-VIVANT

TAILLE : M

Bonus de Maîtrise +5

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+0 (10)	+2 (14)	+2 (15)	+1 (13)	+2 (14)	+7 (22)
Svg	+0	+7	+2	+1	+7	+11

Compétences Arcanes +11, Perception+7, Persuasion +11, Supercherie +16

Langues impérial commercial, impérial supérieur, protéen

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

CAPACITÉS SPÉCIALES

Incantation. Caractéristique d'incantation : Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, attaques de sorts +11). Chrysée peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

1/jour chacun : *bannissement, boule de feu, charme-personne, cécité/surdité, compréhension des langues, cône de froid, confusion, contamination, flétrissement, flou, marche sur l'eau, nuée d'insectes, pas brumeux, peur, porte dimensionnelle, rayon ardent, repli expéditif, respiration aquatique, strangulation, ténèbres*

Résistance légendaire (3/jour). Si Chrysée rate un jet de sauvegarde, elle peut à la place choisir de le réussir.

COMBAT

CA 18 (armure naturelle et armure de cuir clouté)

PV 204 (30d8+60)

Vitesse 9 m

Immunité aux dégâts nécrotiques et de poison

Immunité aux états charmé, terrorisé, empoisonné et paralysé

Vulnérabilité aux dégâts radiants

SCORES D'ATTAQUE

Main du froid. Attaque de sort au corps à corps : +11, allonge 1,5 m. Dégâts : 2d8 (9) de froid plus 3d6 (10) nécrotiques.

Éclairs maléfiques. Attaque de sort à distance : +11, portée 96 m. Dégâts : 2d10 (11) de foudre plus 2d10 (11) nécrotiques.

ACTIONS

Attaquer. Trois attaques d'éclairs maléfiques ou trois attaques de main du froid.

Lancer un sort. Une incantation de sort dont le temps d'incantation est une action.

Recharge magique. Récupère quatre sorts déjà lancés aujourd'hui.

ACTIONS BONUS

Lancer un sort. Une incantation de sort dont le temps d'incantation est une action bonus.

RÉACTIONS

Négation de sort (3/jour). Quand Chrysée voit une créature à 18 m ou moins lancer un sort, elle peut l'interrompre. S'il s'agit d'un sort de niveau 6 ou moins, le sort ciblé échoue et n'a pas d'effet. S'il s'agit d'un sort de niveau supérieur, son lanceur doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 20 ou voir son sort échouer.

Lancer un sort. Une incantation de sort dont le temps d'incantation est une réaction.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Chrysée peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle 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. Elle récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Lancer un sort (coûte 2 actions). Incantation d'un sort.

Attaque magique. Une attaque de main du froid ou une attaque d'éclairs maléfiques.

Déplacement. Se déplace à hauteur de sa vitesse

COF :

NC 12. CRÉATURE NON VIVANTE

FOR +0 DEX +4* CON +3

INT +2 SAG +2 CHA +6*

DEF 22 PV 118 INIT 18

ATTAQUE MAGIQUE +20 DM 4D6+15 (VOIE DE LA MAGIE DE COMBAT)

VOIE LA MAGIE DE COMBAT RANG 2

VOIE DE LA MAGIE PROTECTRICE RANG 4 (MAGICIEN)

VOIE DE L'OUTRE-TOMBE RANG 4 (NÉCROMANCIEN)

VOIE DE LA SOMBRE MAGIE RANG 3 (NÉCROMANCIEN)

Capacité :

INCORRUPTIBLE (VOIE DE L'AASIMAR P.144)

MONTAGNE DE CADAVRES

ID 11

MORT-VIVANT

TAILLE : TG

Bonus de Maîtrise +4

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+7 (24)	+0 (11)	+5 (21)	-1 (8)	+0 (10)	-1 (8)
Svg	+7	+0	+9	+3	+4	-1

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption des morts. Quand une créature qui n'est pas morte-vivante de taille Petite ou supérieure meurt dans un rayon de 6 m autour d'une montagne de cadavres, le corps de la créature se joint à cette dernière, qui regagne 10 points de vie.

Aura délétère. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 6 m autour d'une montagne de cadavres à la fin de leur tour doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou être empoisonnées jusqu'à la fin de leur prochain tour. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre l'aura délétère pour 24 h.

Chute de zombi. Pendant un combat, au début du tour de la montagne de cadavres, un corps se détache de sa masse et tombe au sol. Il se dresse immédiatement sous la forme d'un zombi sous son contrôle. Le nombre de zombis actifs en même temps peut atteindre 10. Le tour des zombis se déroule juste après celui de la montagne de cadavres.

COMBAT

CA 16 (armure naturelle)

PV 207 (18d12+90)

Vitesse 9 m

Immunité aux dégâts de poison

Immunité aux états charmé, empoisonné, épuisé et terrorisé

Résistance aux dégâts nécrotiques

ACTIONS

Attaques multiples. Une montagne de cadavre peut porter deux attaques d'arme ou utiliser envelopper une fois.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,5 m. Dégâts : 2d10+7 (18) contondants plus 3d6 (10) nécrotiques et la cible est *empoignée* (évasion DD 17). La cible est *entravée* jusqu'à la fin de l'empoignade.

Éclat d'os. *Attaque d'arme à distance* : +11 pour toucher, portée 9/36 m. Dégâts : 2d6+7 (14) perforants et 3d6 (10) nécrotiques. Quand elle est touchée, une cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 ou se trouver renversée à terre, clouée au sol par l'éclat et *entravée*. La cible ou une créature adjacente peut utiliser une action pour faire un test de Force (Athlétisme) DD 17 qui, sur un succès, permet de retirer l'éclat et de mettre fin à l'état *entravé*.

Envelopper. La montagne de cadavres fait une attaque de coup contre une créature *entravée*. Si cette attaque porte, la cible subit les dégâts normaux, mais se trouve également tirée

de 1,5 m dans l'espace de la montagne de cadavres et est enveloppée par celle-ci, ce qui met fin aux états *empoigné* ou à terre dont elle pourrait être victime. Une fois enveloppée, la créature est *aveuglée* et *entravée*, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets venant de l'extérieur de la montagne de cadavres et subit 6d6 (21) dégâts nécrotiques au début de chaque tour de la montagne de cadavres. Une créature enveloppée peut tenter de fuir en utilisant une action pour faire un test de Force DD 17. Si la créature enveloppée inflige 30 dégâts ou plus à la montagne de cadavres lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 à la fin de ce tour, sans quoi elle recrache la créature, qui tombe à terre dans un espace libre dans un rayon de 3 m autour de la montagne de cadavres. Si la montagne de cadavres meurt, une créature enveloppée n'est plus *entravée* et elle peut s'enfuir en dépensant 6 m de déplacement. Elle ressort dans l'état à terre. Une montagne de cadavres peut envelopper jusqu'à 4 créatures en même temps.

COF :

NC 12. MORT-VIVANT DE TAILLE ÉNORME

FOR +11* DEX +0 CON +11*

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 20 PV 210 INIT 10

LA MONTAGNE DE CADAVRES DISPOSE DE DEUX ATTAQUES PAR TOUR.

ATTAQUE +20 DM 3D6+15

Capacités :

ÉTREINTE : À CHAQUE FOIS QUE LA MONTAGNE DE CADAVRES RÉUSSIT UNE ATTAQUE, ELLE PEUT FAIRE UN TEST DE FOR OPPOSÉ CONTRE SA VICTIME (QUI PEUT RÉSISTER AVEC SA FOR OU SA DEX).

EN CAS DE SUCCÈS, CELLE-CI EST IMMOBILISÉE.

RECOUVRIR (L) : LA MONTAGNE DE CADAVRES PEUT RECOUVRIR UNE CIBLE QU'ELLE MAINTIENT IMMOBILISÉE. DÈS LORS, LA CIBLE SE TROUVE TIRÉE DE 1,50 MÈTRE DANS L'EMPLACEMENT DE LA MONTAGNE DE CADAVRES ET EST ENVELOPPÉE PAR CELLE-CI. LA MONTAGNE DE CADAVRES LUI INFLIGE AUTOMATIQUÉMENT 3D6+15 DM PAR TOUR ET LA VICTIME RESTE IMMOBILISÉE.

S'EXTIRPER DE LA MONTAGNE DE CADAVRES EST POSSIBLE AVEC UN TEST DE FOR DIFFICULTÉ 21 (UNE TENTATIVE PAR TOUR : UNE RÉUSSITE MET FIN À L'ÉTAT IMMOBILISÉ).

CHUTE DE ZOMBI : AU DÉBUT DE CHACUN DE SES TOURS, LA MONTAGNE DE CADAVRES LIBÈRE UN ZOMBI HUMAIN (VOIR P.277). LA MONTAGNE PEUT CONTRÔLER JUSQU'À DIX ZOMBIS EN MÊME TEMPS.

ABSORPTION DES MORTS : QUAND UNE CRÉATURE QUI N'EST PAS MORTE-VIVANTE DE TAILLE PETITE OU SUPÉRIEURE MEURT DANS UN RAYON DE 6 MÈTRES AUTOUR D'UNE MONTAGNE DE CADAVRES, LE CORPS DE LA CRÉATURE SE JOINT À CETTE DERNIÈRE, QUI REGAGNE 5 PV.

ÂME-EN-PEINE

Cf. *Livre de la meneuse* p.144.

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

FANTÔME

Cf. *Livre de la meneuse* p.171.

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

OMBRE

Cf. *Livre de la meneuse* p.206.

COF: UTILISER LE PROFIL DE L'OMBRE, P.267.

SPECTRE

Cf. *Livre de la meneuse* p.211.

COF: UTILISER LE PROFIL DU FANTÔME MINEUR, P.272.

SQUELETTE

Cf. *Livre de la meneuse* p.212.

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

ZOMBI

Cf. *Livre de la meneuse* p.221.

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

open game licence 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 coadaptability 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Gazette #12 Rôle'n Play. 2023. Black Book éditions. Auteur : Julien Dutel.