

DANGERS ENVIRONNEMENTAUX

Quand vos souvenirs les plus anciens vous ramènent en Féerie, tout ce qui est champignons altérant la notion du temps, fruits stupéfiants et chats tigrés géants vous paraît franchement moins fantastique et beaucoup plus « on ne pourrait pas déménager sur le Plan Matériel, histoire de voir à quoi ressemble une enfance normale ?! »

TASHA

Cette section se penche sur les différentes approches permettant d'agrémenter n'importe quel site de défis fantastiques et de les rendre plus vivants.

Quand le nom d'une créature apparaît en gras dans une table, c'est pour indiquer que son profil figure dans le *Monster Manual*.

CONTRÉES SURNATURELLES

Certaines terres ne prospèrent pas comme la nature l'avait prévu. Forces magiques, intrus mystérieux et événements tragiques peuvent influencer sur le destin d'une contrée au point de l'altérer foncièrement. La flore, la faune, les bâtiments et les habitants ne changent pas quant à eux, mais la nature même de la région prend une nouvelle direction.

Une contrée surnaturelle est occupée par une force supérieure, sur une superficie vaste ou réduite, à votre convenance. Dans la zone affectée, certains effets et quelques brèves rencontres viennent renforcer ce thème latent. Ces effets interviennent quand les personnages traversent la région altérée ou mettent en exergue un site spécifique.

Les descriptions des contrées surnaturelles qui suivent résumant la région, présentent une table des effets potentiels en zone affectée et annoncent ce qui peut déclencher des manifestations aléatoires. N'hésitez pas à adapter les effets de chaque contrée aux besoins de vos aventures.

Les effets d'une contrée donnée interviennent quand bon vous semble, quand les conditions sont réunies comme le précise la description ou quand une ou plusieurs des circonstances suivantes se présentent :

- Peu de temps après l'arrivée du groupe dans la contrée
- Quand une créature perd plus de la moitié de ses points de vie
- Quand une créature lance un sort du 1^{er} niveau ou supérieur
- Quand une créature active un objet magique
- Quand une créature fait énormément de bruit ou attire franchement l'attention
- Quand le groupe passe au moins 30 minutes dans la même contrée

HANTISE

Parmi les environnements hantés, on peut citer les foyers accablés par une affaire sordide, les sites de tuerie et les endroits où ont vécu des personnes en proie à la terreur, au chagrin terrassant ou à la haine dévorante. Les lieux hantés résonnent du passé et harcèlent les visiteurs comme des fantômes, alors même qu'ils aspirent à s'extraire de traumatismes d'un autre âge. Ces sites sont rarement hantés sans raison ; de fait, vous pouvez facilement adapter les résultats de la table à toute sorte de récits macabres.

Vous pouvez consulter la table « Effets de hantise » lorsque les circonstances suivantes se présentent dans la contrée :

- Une créature reçoit l'état effrayé.
- Plusieurs créatures sont privées de la vision.
- Une créature se retrouve seule.
- Minuit ou autre heure sinistre sonne.
- Un fantôme ou autre créature liée au passé lugubre de la contrée menace le groupe.

EFFETS DE HANTISE

d100	Effet
01-05	Un violent orage débute, centré sur la contrée. Il persiste tant que le groupe reste dans les parages.
06-10	Un bâtiment quelconque de la contrée reçoit les bénéfices du sort <i>protections et sceaux</i> (DD de sauvegarde 13) pendant 24 heures.
11-15	Un élément ordinaire du décor (comme un tronc d'arbre ou la tête d'un animal empaillé) s'anime pendant 1 minute en murmurant une mise en garde ou menace de révéler un secret du personnage le plus proche.
16-20	Pendant 24 heures, toutes les lumières vives ne produisent plus qu'une lumière faible. Les sources qui ne fournissent qu'une lumière faible, comme les bougies, n'éclairent pas du tout.
21-25	La température de la contrée diminue chaque heure de 5 degrés Celsius pendant 1d6 heures, après quoi elle revient à la normale. S'il fait assez froid, des cristaux de glace forment des motifs inquiétants.
26-30	L'ombre d'une créature aléatoire agit indépendamment pendant 24 heures. L'ombre n'est pas synchrone avec son propriétaire ; elle est prise de quintes de toux, fait mine de vouloir assassiner une autre ombre, etc.
31-35	Après le prochain coucher du soleil, celui-ci ne se lève pas pendant 36 heures. Pendant l'intervalle, le ciel dominant la contrée montre une lune cramoisie, est chargé d'un brouillard épais ou laisse apparaître d'étranges étoiles clignotantes.



d100 Effet

36–40 Au cours de la nuit suivante, une créature endormie aléatoire disparaît pour réapparaître une trentaine de centimètres plus bas ; enfouie dans la terre immaculée ou cachée sous le plancher. Pour la libérer, la créature ou quelqu'un d'autre doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 13.

41–45 Une créature aléatoire dans la contrée est ciblée par le sort *lévitation* (DD de sauvegarde 15) pendant 1 minute.

46–50 Un **fantôme** non violent mais très déstabilisant (un animal domestique, un enfant très maladroit et turbulent ou un gros orteil sectionné) apparaît et suit une créature aléatoire pendant 24 heures avant de disparaître. Le fantôme se volatilise aussi s'il tombe à 0 point de vie.

51–55 L'aspect d'un personnage joueur change pendant 24 heures pour refléter l'histoire sinistre de la contrée. Il pourrait ainsi afficher la balafre caractéristique du tyran célèbre qui est mort ici.

d100 Effet

56–60 Pendant 24 heures, tout humanoïde tué dans la contrée se décompose rapidement et se relève comme **squelette** 1d10 minutes après sa mort.

61–65 Pendant 24 heures, chaque fois qu'une créature est blessée, son sang (ou humeur du même type) se répand en formant un court message ou une esquisse macabre.

66–70 L'esprit habite une arme de guerre ou courante d'un personnage, ce qui en fait un objet magique intelligent jusqu'à ce que l'aventurier quitte la contrée. Déterminez aléatoirement les propriétés de l'objet selon la procédure de la section « Les objets magiques intelligents » du *Dungeon Master's Guide*.

71–75 Une force spectrale se manifeste à un personnage dans la contrée et lui propose de lui donner une courte réponse à une unique question, comme par le biais du sort *augure*. La force se manifeste comme une planche de communication avec les esprits, des traces sur du verre embué ou des insectes se regroupant en lettres.

d100 Effet

76–80 Au cours de la nuit suivante, un personnage endormi dans la contrée reçoit une vision comme s'il était ciblé par le sort *songe*. Le rêve, bref et dérangeant, lui révèle un élément de l'histoire des environs en lui faisant revivre le sort macabre d'un personnage du passé.

81–85 Un cercueil ou autre lieu clos de la contrée (une vieille malle, un tumulus ou une souche d'arbre recouverte de pierres) dégage une malice manifeste. La première fois qu'une créature l'ouvre, lancez un dé. Sur un résultat pair, la créature reçoit une vision terrifiante et se retrouve effrayée par toutes les créatures pendant 24 heures. Sur un résultat impair, un avatar de la mort apparaît et passe à l'attaque comme s'il était convoqué par la carte du Crâne des *cartes merveilleuses*.

86–90 Pendant 24 heures, chaque fois qu'une créature dans la contrée récupère des points de vie par le biais d'un sort, cette guérison laisse des cicatrices. Cela peut s'accompagner de vomissements de bile noire ou d'une force spectrale qui s'extrait violemment de la créature. Ces cicatrices ne s'effaceront qu'avec *restauration suprême* ou *souhait*.

91–95 Pendant 24 heures, un filet lumineux de vapeur flotte autour d'un cadavre ou d'une tombe de la contrée. Si on recueille cette vapeur dans un récipient, la créature qui le tient peut lancer le sort *résurrection* une fois, sans la moindre composante, après quoi la vapeur disparaît. Une créature ainsi ramenée à la vie sera régulièrement en proie à d'étranges rêves.

96–00 Une brume mystérieuse monte depuis les ombres. Cet épais brouillard crée une zone de visibilité nulle dans une sphère de 15 m de rayon centrée sur une créature aléatoire dans la contrée. Toute créature qui commence son tour dans la brume doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 1 niveau d'épuisement. Cet épuisement ne peut être éliminé tant que la créature reste dans la brume. De plus, les créatures remarquent des signes étranges dans la brume, comme des ruines inquiétantes ou des silhouettes qui fuient en silence. Aucun vent ne peut dissiper le brouillard, qui se lève toutefois au bout de 1 minute.