



DUNGEONS
IN
DRAGONS

Un cœur glacé



Un scénario pour 4 personnages de niveau 20 +

DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

UN CŒUR GLACÉ

SCENARIO POUR 4 PERSONNAGES DE NIVEAU 20+

INTRODUCTION :

Ces sommets qui courent le long de cette chaîne de montagne sont, depuis aussi longtemps que l'on s'en souvienne, le refuge de Krikk un vieux dragon blanc femelle. En dehors de revendiquer l'appartenance de quelques villages aux alentours de « ses montagnes », elle n'a pas que peu menacé la région ou même pris parts aux événements politiques autour d'elle.

Mais la semaine dernière, un des prophète du roi eu la vision de golems de glace qui ne fondent pas fracasser les murs du château royal ainsi que de cultures gelées par des plaques de glace formées par le souffle du dragon blanc. Alarmé, le roi a fait dire qu'il veut quelqu'un d'assez courageux pour aller rencontrer le dragon et savoir si elle est sur le point d'attaquer. Si elle l'est, le groupe doit l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

Mais un autre prophète à avertit que le dragon blanc ne laissera personne passer ses terres, et qu'une tombe de glace attend toute personne qui se dirigerait vers ses montagnes.

Les personnages joueurs (PJs) doivent comprendre ce qui se passe ; laisser les décider de leur propre chef ce qu'ils doivent faire alors que le sort d'un roi et de son château sont dans la balance.

PREPARATION :

Vous, le Maître du Donjon (MD), aurez besoin d'une copie du Manuel des Joueurs, du Guide du maître et du Manuel des Monstres[®] pour faire jouer cette aventure. Les statistiques complètes des monstres et des personnages non joueurs (PNJs) sont cependant fournies pour chaque rencontre.

Cette aventure peut avoir lieu dans n'importe quelle chaîne de montagne mise à la disposition des personnages joueurs. Idéalement, ce massif montagneux devrait constituer la frontière naturelle entre deux voir plusieurs royaumes. Cette chaîne de montagne ne nécessite pas de caractéristiques spécifiques, de sorte que n'importe quel lieu de votre monde de campagne devrait suffire. Le fait que les pics soient suffisamment élevés pour avoir de la neige et de la glace toute l'année n'est pas important, en fait, il serait peut-être judicieux qu'il n'y en ait pas autour de l'ancre de Krikk afin que son influence ne soit pas trop prépondérante.

Quel que soit le nom réel des montagnes, ceux qui vivent juste à côté de ces montagnes les nomment Montagnes de Krikk. Ceux qui vivent dans des villes ou des citées éloignées à plus d'un jour de voyage les appellent par leur véritable nom: « Les montagnes Touchenuages », Vous êtes bien sur libre de remplacer ce nom par un nom (et l'emplacement) correspondant à votre monde de campagne.

L'ancre de Krikk est un aménagement assez simple de chambres taillées dans la montagne, vous trouverez le plan détaillé et traduit en fin du scénario.

CONTEXTE :

Krikk, un vieux dragon blanc femelle et druide de niveau 10, a revendiqué la propriété de divers petits villages et hameaux autour de ses montagnes depuis plus de 200 ans. Sa règle est en grande partie non-violente. Elle extorque de l'argent à « ses » villages et, en échange, ne gèle pas les cultures, ne demande pas de sacrifice, ou ne tue pas quelqu'un qui ne le mériterait pas, c'est décidément un comportement étrange pour un dragon, surtout un blanc. Elle semble également ne pas soutirer trop d'argent pour ne pas laisser les habitants en difficulté totale. Et peut-être le plus surprenant de tout, elle a défendu deux fois ses villages contre des attaques barbares.

Naturellement, les rois et les seigneurs de guerre locaux revendiquant les villages de Krikk se sont opposés à elles au fil des ans en envoyant des héros et des mercenaires dans les montagnes pour l'affronter. Les héros ne reviennent jamais, et les mercenaires les moins scrupuleux reviennent souvent alourdis d'or et d'argent après avoir conclu une sorte d'arrangement. (Ils disent qu'ils ne peuvent pas parler de leur accord,

mais invariablement, ils effectuent plus tard une tâche ou un service au nom du dragon). Peu importe, Krikk n'a jamais troublée les règles d'un quelconque dirigeant ou chef de guerre.

Cela est aussi bien, car cela coûterait plus en ressources de défier directement le dragon avec une force assez puissante pour l'abattre que ne peuvent valoir les règles d'un petit dirigeant d'un quelconque groupe de villages. Sauf, bien sûr, si la force envoyée pour s'opposer à elle n'était pas une armée, mais un groupe d'aventuriers. Ils sont chers, mais pas aussi coûteux qu'une armée. Et parfois ils peuvent accomplir tout autant.

Récemment, le prophète royal d'un royaume extérieur au territoire de Krikk a eu une vision précisant que le dragon est sur le point d'étendre considérablement son « protectorat ».

Ce voyant, un homme du nom de Galandan, a vu des armées de soldats de glace qui ne fondent pas passer à travers les murs du château du roi. Dans cette vision, les cultures étaient gelées sous des couches de glace crachées par le souffle glacial de Krikk. Cependant une prophète rivale, Derina, a perçu des mouvements plus importants que ce que de simples visions montrent. Toute personne gravissant la montagne pour affronter le dragon ne quittera jamais les sommets en vie, elle en est certaine.

Ces deux visions ont alarmé le roi Helder (ou éventuellement un personnage approprié de votre campagne), et il a demandé à un groupe d'aventuriers assez courageux pour aller affronter Krikk d'apprendre si ses plans sont bien réels.

ACCROCHES DES PERSONNAGES :

Utilisez l'une de ces possibilités pour introduire les PJs dans l'aventure:

- Le roi Helder, qui a été troublé par les visions de ces deux prophètes, connaît peut-être le groupe.
- Les PJs peuvent connaître des villages sous le contrôle de Krikk, ou avoir des connaissances sur place. De toute façon, ils pourraient avoir un intérêt personnel à connaître ce que le dragon est en train de préparer.
- Si le dragon cherche vraiment à préparer une offensive, quelqu'un doit contrecarrer ses plans afin de maintenir la stabilité dans le coin. Certains des PJs peuvent souhaiter faire respecter l'autorité des lois actuelles de la région.
- Krikk est connu comme une druidesse. Elle est également connue pour contrôler le temps autour de ses sommets et les garder beaucoup plus froid que naturellement, ce depuis des années. Cela ne convient pas à des druides qui veulent préserver l'état naturel de cette zone tempérée.
- Krikk a un lieutenant, un ours sanguinaire éveillé (voir le sort en fin de module) nommé Maximus. Maximus sert d'exécutant à Krikk et visite fréquemment les villages autour des montagnes Touchenuages. Il aurait pu réprimer trop sévèrement une personne que les PJs connaissent, incitant leur désir de justice.
- Un jet de difficulté suffisamment élevé pour recueillir des informations ou de savoir Bardiques (voir le tableau ci-dessous) peut inciter le(s) PJ(s) mage(s) à rendre visite au dragon pour enquêter sur, ou peut-être piller, ses recherches magiques.
- Les PJ peuvent tout simplement répondre à l'offre publique de « quelqu'un d'assez courageux pour affronter le dragon », en échange d'une récompense de 10.000 Po ou d'une faveur royale.

JETS DE RENSEIGNEMENTS OU DE SAVOIR BARDIQUES :

Les PJs qui posent des questions à propos de Krikk, des montagnes Touchenuages, ou de la situation en général dans un village de la région peuvent apprendre les informations suivantes :

DD Informations obtenues

- 10 Un dragon nommé Krikk vit dans les montagnes près ici
- 15 Maximus , le lieutenant de Krikk , a été vu dans la région plus souvent qu'à l'habitude, mais pas pour la collecte d'argent. Personne ne sait vraiment pourquoi.
- 20 Maximus pourrait lever l'armée, dont tout le monde parle, que Krikk prépare. C'est pourquoi il a été récemment vu entrain de vadrouiller.
- 25 Maximus ne soulève pas d'armée, il cherche à découvrir la force des villages voisins, les postes d'observation et les forts.

- 30 Krikk a développé un sort qui crée des créatures de glace qui lui ressemblent : de minuscules dragons qui lui obéiraient sur commande.
- 25 Krikk a fait des recherches sur le rituel de création de golem et a fait des progrès significatifs au cours des derniers mois.
- 40 Krikk ne peut pas terminer son rituel de création de golem sans une composante essentielle qu'elle n'a pas encore. Le but des déplacements de Maximus est de trouver ce composant. On a entendu dire que Maximus et Krikk prépare une offre pour ce dernier, quelqu'un aurait déjà l'ingrédient. Il faut parler directement à Maximus ou à Krikk pour plus de renseignement.

L'ANTRE DU DRAGON :

Krikk utilise une grotte plutôt modeste comme tanière. Elle l'a choisi pour son abondance de glace naturelle et parce qu'il a assez de place pour son atelier de golem. Si Maximus ou un de ses dragons de glace l'alerte que quelqu'un s'approche de sa montagne, elle jette communion avec la nature pour déterminer l'emplacement exact des intrus.

Elle n'a pas de manière particulière pour détecter les créatures volantes, autrement que de les repérer dans le ciel - mais c'est peu probable, car elle passe la plupart de son temps dans sa grotte.

À tout moment un des dragons de glace de Krikk (nouveau sort, voir en fin de module) peut se déplacer dans la grotte pour effectuer ses tâches. Maximus peut être là aussi et comme il dirige un groupe de soldats certains d'entre eux sont susceptibles d'être avec lui.

La présence de Maximus et de ses troupes avec le dragon dans son antre dépend du niveau de rencontre que vous souhaitez présenter aux joueurs (N 24 pour Krikk seul ou avec Maximus, varier à la hausse le nombre de combattants accompagnant leur lieutenant en fonction de leur niveau).

Maximus passe beaucoup de son temps hors de la montagne lors de missions pour Krikk. Si vous voulez que les PJ's rencontre les deux séparément, le groupe peut rencontrer l'ours sanguinaire éveillé (et ses troupes) au cours d'une de ses visites dans un village ou bien en chemin dans la montagne.

Zone 1 : Atelier

L'atelier est l'endroit où Krikk fait ses recherches concernant le rituel pour la création de golems. C'est la pièce qu'elle est la plus susceptible de protéger, lui donnant la priorité sur toutes les autres pièces (Les zones 2 à 10, non détaillées ici, peuvent servir de chambre pour Krikk et Maximus, de dortoir pour les soldats de l'ours sanguinaire, en plus d'une entrée, d'une salle à manger, d'un cellier et d'une cuisine rustique).

A l'intérieur, une grande table sculptée d'une pierre très dure. Elle servira à la construction de golem, mais pour l'instant Krikk l'utilise pour poser des livres et des parchemins. Si elle se rend compte que quelqu'un scrute la pièce, elle utilisera sa capacité de brouillard givrant pour empêcher quiconque de lire l'un d'eux, ou pire, pour ne pas se faire voler. Si quelqu'un entre dans la salle, puis la quitte quel qu'en soit la circonstance (même avec la permission du dragon), elle exigera de fouiller la personne de peur qu'elle essaie éventuellement de la voler. Sur ce point elle ne cédera pas, elle préférera recourir à la force et tuer quelqu'un que de risquer de perdre quelque chose présent dans cette salle.

Si Maximus est présent, il (et l'un de ses hommes qui est avec lui) stationnera debout devant la porte pour empêcher quiconque d'entrer.

Cet atelier est sécurisé par une grande dalle de pierre que Krikk a façonnée elle-même. Elle ne possède ni charnière ni serrure ; le dragon espère que sa taille et sa masse retiendront la plupart des intrus pour accéder à la salle. La dalle (solidité : 20, Pv : 400) peut être déplacée avec un jet de Force (DD 50). Krikk est bien consciente que certains sorts peuvent permettre à un intrus de passer, elle reste donc toujours à l'affût d'une telle magie utilisée près de la dalle (téléportation, transmutation de la roche en boue, etc.) Elle tuerait quiconque tenterait de franchir la dalle sans sa permission.

Si les PJs sont capables d' entrer dans la salle, ils trouvent des matériaux pour la construction de golems d'une valeur de 200 000 Po (s'ils parviennent à ressortir avec eux). Une grande partie des éléments sont des documents de recherche et assimilés, représentant des années de recherche et d'études que Krikk a investi dans la création d'un nouveau type de golem. Il est de notoriété que l'on paie le prix fort au bon vendeur.

Converser avec Krikk

Si les PJs choisissent de négocier avec Krikk au lieu de l'attaquer par surprise, elle prendra le temps de s'adresser à eux. Elle n'a aucune connaissance des prophètes ou de leurs visions. (Quoiqu'elle sache, bien sûr, que les rois et les chefs militaires emploient des gens qu'ils considèrent comme des « prophètes », elle ne se donne pas la peine de savoir qui est le roi de la décennie actuelle, où se situent les frontières sur la carte, etcetera.) Elle éloignera la conversation du plan d'attaque du château du Roi Heldar. Au cours de l'entretien, elle soulignera que son seul intérêt se trouve dans la préservation des territoires qu'elle possède déjà ; elle n'en livrera aucun, elle ne l'étendra non plus. (Pour détecter ce mensonge, les PJs peuvent faire un jet de compétence de Psychologie, opposé au jet de Charisme du dragon.)

Krikk est particulièrement secrète sur son travail concernant les golems. Si les personnages joueurs devaient découvrir ce secret (soit dans son antre, soit par un jet de renseignement ou de savoir Bardiques [voir la table plus haut]) et révèlent qu'ils le savent, elle n'hésitera pas à les tuer pour le protéger.

Le dragon, quoique doué pour détecter les mensonges des autres races, n'est pas elle-même en très bonne position. <de fait, elle essaiera d'utiliser sa compétence en Diplomatie pour diriger la conversation loin des sujets dont elle ne souhaite pas parler.

Au-delà des Pourparlers

Si Krikk en réchappe ou convainc les PJs qu'elle ne constitue aucune menace, elle achèvera ses recherches sur les golems de glace en un mois (Maximus ayant trouvé le composant manquant, elle commencera à les fabriquer. Une fois qu'elle possédera quatre golems, elle les utilisera pour lancer une attaque coordonnée avec elle-même et son lieutenant contre le château du Roi Heldar, comme la vision l'avait indiquée.

Si Krikk est tué, mais que Maximus en réchappe, il essaiera s'établir en lieu et place du dragon comme un chef militaire mineur de la région. Il commencera immédiatement à lever une armée et à marcher contre le Roi Heldar pour retrouver les PJs qui ont tués sa maîtresse. S'il sait où le PJS se trouvent, il essaiera bien sûr de les tuer d'abord.

KRIKK (NIV 24) :

Krikk, vieux dragon blanc femelle/Dru 10 : FP 24; dragon énorme; DV 26d12+130 plus 10d8+50, Pv 394; Init +4; Vit 18, vit en vol 60 (médiocre), nage 18, creusement 9; AC 35 (contact 12, pris au dépourvu 35); Att de corps à corps +34 (morsure : 2d8+9) et mêlée +28 (2 griffes : 2d6+4) et mêlée +28 (2 ailes : 1d8+4) et corps à corps +28 (balayage de queue : 2d6+13), ou corps à corps +33 (écrasement : 2d8+13); AS : Souffle (Cône de froid 15 mètres), Présence terrifiante, Pouvoirs magiques; Capacités Spéciales : compagnon animal (aucun), perception aveugle 80 mètres, sous-type froid, réduction de dégâts 10 / +1, type dragon, brouillard gelant, marche sur la glace, sens surdéveloppé, sens de nature, résistance à l'appel de la nature, résistance aux sorts 21, absence de trace, protection contre le venin, forme animale (Animal petit, moyen ou grand 5/jour), déplacement facilité; espace occupée/allonge : 3 mètre x 6 mètres/3 mètres.; AL : CN, JS : Vig +20, Réf +15, Vol +20, Caractéristiques : For 29, Dex 10, Con 21, Int 12, Sag 20, Cha 12.

Compétences et dons: Alchimie +6, Concentration +29, Diplomatie +35, Se cacher dans les ombres -8, Intimidation +18, Connaissances (mystères) +30, Connaissances (local) +30, Connaissances (nature) +40, Psychologie +19, Connaissance des sorts +25, Fouille +7, Sens de la nature +12; Vigilance, Arme de prédilection, Attaque en vol, Attaque en puissance, Capture, Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vol stationnaire, Virage sur l'aile.

Souffle (Sur). Le dragon blanc ne dispose que d'un seul souffle : un cône de froid de 18 m de portée qui inflige 8d6 points de dégâts, avec un jet de Reflexe (DD 28) pour demi dégât. Krikk est immunisé à son propre souffle.

Présence terrifiante (Ext). Krikk peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le dragon attaque, charge ou survole les créatures. Cela ne concerne que les adversaires dans un rayon de 80 mètres qui possèdent 23 Dv ou moins. La créature affectée doit réussir un jet de Volonté (DD 24) ou être secoué (si 5 Dv ou plus) ou paniquée (si 4 Dv ou moins) pour 4d6 rounds. Un succès indique que la cible est immunisée contre la présence terrifiante de Krikk pour une journée.

Capacités de sorts (Mag): 3/jour - bourrasque, nappe de brouillard. Ces capacités sont équivalentes à des sorts jetés par un sorcier de niveau 8 (sauvegarde de base DD = 11 + niveau du sort)

Compagnon animal (Ext). Bien que Krikk soit susceptible d'avoir un animal de compagnie, elle n'a pas choisi d'en avoir un.

Vision et perception aveugle (Ext): Krikk manœuvre et combats aussi bien par des moyens visuels que des moyens non-visuels. L'invisibilité et les ténèbres ne sont pas pertinentes car elle ne peut pas toujours discerner les êtres éthérés. Krikk n'a habituellement pas besoin de faire des jets de détection ou de perceptions auditives pour remarquer les créatures à portée de sa capacité de Vision et de Perception aveugle.

Froid (sous-type) (Ext). Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le froid. Par contre, elle est vulnérable au feu, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Dragon (type). Immunité contre les effets magiques de sommeil et de paralysie.

Balayage de queue (Ext). Par une action standard, un dragon de taille Gig ou plus peut effectuer un violent balayage à l'aide de sa queue, attaque qui affecte un demi-cercle situé derrière lui et faisant 9 mètres de rayon (ou 12 mètres si le dragon est de taille C). Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse peuvent subir des dégâts si elles font au moins quatre catégories de taille de moins que le dragon. Cette attaque spéciale occasionne automatiquement les dégâts mentionnés plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). Les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes (DD égal à celui qui est associé au souffle du dragon). En cas de succès, elles ne subissent que la moitié des dégâts.

Écrasement (Ext). S'il a au moins atteint la taille TG, un dragon en vol ou venant de bondir peut retomber sur ses adversaires pour les écraser sous son poids (action simple). Cette attaque spéciale n'est efficace que contre les créatures faisant au moins trois catégories de taille de moins que le dragon (mais ce dernier peut tenter de renverser normalement des adversaires plus grands, ou de lutter contre eux).

L'écrasement affecte toutes les créatures qui se trouvent sous le dragon quand il retombe (pour déterminer qui est

L'écrasement affecte toutes les créatures qui se trouvent sous le dragon quand il retombe (pour déterminer qui est touché, basez-vous sur l'espace occupé par le dragon, comme indiqué sur la table ci-dessus). Toutes les créatures concernées doivent réussir un jet de Réflexes (DD égal à celui qui est associé au souffle du dragon) pour se dégager. Sinon, elles se retrouvent immobilisées et subissent automatiquement les dégâts de l'attaque (de type contondant) lors du round suivant, à moins que le dragon ne décide de se relever aussitôt. Si le dragon continue d'écraser ses adversaires, il leur inflige des dégâts à chaque round où il remporte un test de lutte opposé contre eux.

Brouillard gelant (Mag). Krikk peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour. L'effet est semblable à celui de *brouillard dense*, si ce n'est qu'une fine couche de givre se forme sur toutes les surfaces touchées par la brume. Ces dernières deviennent glissantes, comme sous l'effet du sort *graisse*. À noter que le dragon ne risque pas de perdre l'équilibre grâce à son pouvoir de marche sur la glace.

Marche sur la glace (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *pattes d'araignée*, mais uniquement sur la glace ou les surfaces gelées. Il est actif en permanence.

Vision et perception aveugle (Ext) : Krikk voit 4 fois mieux qu'un humain dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Elle possède aussi la vision dans le noir jusqu'à une portée de 270 mètres.

Instinct naturel (Ext). Krikk peut identifier les plantes et les animaux (leurs spécificités et leurs caractéristiques) avec une précision parfaite. Elle peut dire si l'eau est potable ou dangereuse (polluée, empoisonnée, ou impropre à la consommation).

Résistance à l'appel de la nature. Krikk bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets).

Absence de traces. Krikk ne laisse plus la moindre trace dans un environnement naturel et ne peut pas être suivi. Il s'agit d'une capacité particulièrement utile pour elle, car elle lui permet de se déplacer dans ses montagnes sans que personne ne puissent être au courant de sa présence.

Immunité contre le venin (Ext). Krikk est immunisée contre toutes les formes de poisons et de venins organiques, y compris les poisons de monstre mais pas les poisons minéraux ou les gaz empoisonnés.

Forme animale (Sur). Krikk peut, cinq fois par jour, se transformer en un animal de taille M ou P (mais pas en animal sanguinaire ou en créature magique) et reprendre son apparence initiale. Elle peut prendre la forme de n'importe quelle créature du type animal. Ce pouvoir fonctionne comme le sort métamorphose. Contrairement à l'utilisation habituelle du sort, Krikk peut adopter une seule forme d'animal à la fois. Si elle souhaite assumer une nouvelle forme, elle doit utiliser de nouveau sa capacité. Krikk retrouve également ses points de vie, comme si elle s'était reposée une journée à chaque fois qu'elle utilise cette capacité. Elle n'ait jamais désorienté en utilisant cette capacité.

Empathie sauvage (Ext). Un druide peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du druide + le modificateur de Charisme du druide. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le druide et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un druide pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

Déplacement facilité (Ext). Krikk peut se déplacer sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense, elle se déplace à sa vitesse normale et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

*Sorts de druide préparés: (6/6/5/4/4/4), 0 - création d'eau, détection de la magie, repérage, réparation, lecture de la magie, 1er- charme-animal, endurance aux énergies destructives, lueur féérique, invisibilité pour les animaux, morsure magique, passage sans trace; 2e - métal gelé, métal brulant, restauration partielle, résistance aux énergies destructives, ramollissement de la terre et de la pierre; 3ème- appel de la foudre, soins modérés, fusion dans la pierre, protection contre les énergies destructives ; 4ème - soins importants, dissipation de la magie, colonne de feu, liberté de mouvement; 5e - communion avec la nature, soins intensifs, dragon de glace *.*

** Nouveau sort, voir page 10.*

Possessions (en cours d'utilisation): Bottes de rapidité, cape de l'araignée, robe de druide, gemme de vision, anneau de régénération, médaillon de sagesse +4, anneau de feu d'étoiles, parchemin d'éloignement du métal et la pierre, et parchemin de convocation d'allié naturel V.

Tactics

En combat, Krikk agit pour protéger en priorité son atelier de golem et jette *protection contre les énergies destructives: feu* sur elle-même. Après cela, elle concentre ses attaques sur les lanceurs de sorts les plus dangereux, alors que Maximus et ses soldats se chargent de tout les autres. Si la bataille se passe mal, elle

creuse la glace sur 3 mètres de profondeur pour trouver la roche de la montagne et jette fusion dans la pierre pour s'échapper.

Krikk Background

Lorsque les PJs la rencontrent, Krikk se concentre actuellement sur un seul objectif: la soumission complète des Montagnes Touchenuages. A la différence d'un dragon strictement mauvais (contrairement à la plupart des Blancs), elle a permis aux villages sous son contrôle un certain degré de liberté - bien sûr, la richesse apportée par le commerce local lui facilite la possibilité d'obtenir les ressources dont elle a besoin pour ses expériences magiques. La prochaine étape vers son objectif est la création de golems de glace, créatures qu'elle va utiliser comme soldats pour renforcer et étendre son autorité. À cette fin, Krikk mène des recherches sur la façon d'utiliser ses pouvoirs druidique pour créer des golems.

Elle a déjà étudié et développé un sort, dragon de glace, pour créer des serviteurs, mais elle a besoin de quelque chose de plus puissant et de permanent.

MAXIMUS :

Krikk a découvert un ours sanguinaire dans les montagnes de Touchenuage et a décidé de l'éveiller quand elle eut gagné assez d'expérience en tant que druide pour le faire. Maximus s'est avéré être un compagnon des plus fidèles et digne de confiance, devenant, pour ainsi dire, la patte droite de Krikk.

Maximus, ours sanguinaire mâle éveillé/Bar 6/Gue 6: FP 19; Grande créature magique; DV 14d8 + 70 plus 6D10 + 30, Pv 265; Init 1; Vit 17 m; AC 23 (contact 10, pris au dépourvu 23); Att corps à corps +30 (2 griffes 2d4 +11) et +24 corps à corps (morsure 2d8 +5);

AS Etreinte; QS déplacement accéléré, vision nocturne, rage 2/jour, Odorat, Esquive instinctive (Bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille); Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m ; AL CN; JS Vig 17, Ref 15, Vol 15; For 33, Dex 13, Con 20, Int 14, Sag 12, Cha 12.

Compétences et dons: Escalade + 14, Dressage +7, Intimidation +15, Saut +14, Connaissances (local) +13, Perception auditive +7, Equitation (dragon) +3, Détection +7, Nage +20; Esquive, Expertise du combat , Science de la charge à mains nues, Science du Désarmement, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent, Attaque en puissance, Arme de prédilection (griffes).

Etreinte (Ext): Si Maximus touche avec une attaque de griffe, il inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Etreinte ne fonctionne que contre des adversaires de taille moyenne ou petite. Maximus a la possibilité de lutter normalement, ou tout simplement d'utiliser sa griffe pour maintenir l'adversaire. A chaque test de lutte successif réussi au cours des rounds, il fait automatiquement les dégâts de son attaque de griffe.

Vision nocturne (Ext) : Maximus voit deux fois plus loin que la normale dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). La vision nocturne est en couleur. Un lanceur de sorts peut s'en servir pour lire un parchemin, du moment qu'il bénéficie de la plus infime source de lumière (une petite flamme de bougie, par exemple). En extérieur, les personnages dotés de vision nocturne voient aussi bien à la clarté de la lune qu'en plein jour.

Rage: Si Maximus est blessé au combat, il devient enragé dès le round suivant. Les modifications suivantes restent effectives aussi longtemps que Maximus est en rage: CA 21 (contact 8, pris au dépourvu 21); Pv 317; Att de mêlée +32 (2 griffes 2d4 +13) et +26 (morsure 2d8 +6); SA Vig +24, Vol + 17; For 37, Con 24, Escalade +16, Saut +16, Nage +22. Sa rage dure 10 rounds, après quoi il est fatigué.

Odorat (Ext): Maximus peut détecter l'approche des ennemis, flairer les ennemis cachés, et les suivre avec son odorat.

Possessions: Amulette de liberté d'expression*, sac sans fond, Cuirasse lourdement renforcée, main du mage. * Nouvel élément, voir magie nouvelle

Maximus Background

Il ya plusieurs années Krikk éveilla Maximus. Depuis lors, les deux sont devenus des amis proches et fidèles, partageant les forces de chacun. Ces jours-ci , Krikk préfère rester dans sa grotte autant que possible et travailler sur son projet de golem. Pendant ce temps, Maximus patrouille le massif montagneux et va dans les villages au pied des pics pour les racketter et récolter des composants magiques pour sa maîtresse.

Maximus a débuté en tant que barbare, mais a développé un goût pour un style de combat plus formel et une plus grande discipline en général. Il a embauché un homme, Angrist Gildor , pour lui apprendre de nouveaux styles de combat et la façon de diriger correctement les autres. Depuis lors, Maximus est devenu un guerrier accompli et un chef, recrutant aussi des mercenaires souvent au nom de Krikk , pour les conduire dans des missions dangereuses comme écraser des barbares ou affirmer l'autorité du dragon sur un village.

Maximus préfère utiliser ses pattes au combat , mais il n'hésite pas à utiliser la magie pour tout le reste. Il possède un objet magique qui lui permet de communiquer avec les humanoïdes , ainsi qu'une « main du mage » comme substitut pour manipuler.

En accomplissant ainsi de nombreuses missions dangereuses et en étant plus actif que Krikk au cours des dernières années, le niveau de Maximus a dépassé celui du dragon. Mais il considère toujours Krikk comme son chef et restera son fidèle soldat jusqu'à la fin.

L'ours sanguinaire est accompagné de combattants humains qu'il a recrutés . Déterminez le nombre de combattants avec lui (et leur niveau) afin de proposer le niveau de rencontre souhaité . La Page 53 du GUIDE DU MAITRE répertorie les statistiques pour les PNJs combattants que Maximus a avec lui.

MAGIE :

Objet: Main du mage. (Objet merveilleux)

Cette main d'elfe momifiée est fixée à une chaîne en or permettant de la porter autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Elle permet à son possesseur de lancer à volonté le sort manipulation à distance.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, manipulation à distance ; Prix 900 po ; Poids 1 kg.

Sort : Éveil

Transmutation

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Cible : animal ou arbre touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de rendre conscient un arbre ou un animal. Pour que l'éveil se confirme, le druide doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de DV de l'animal ou le nombre de DV que l'arbre aura une fois animé).

L'animal ou l'arbre nouvellement conscient se montre amical avec le personnage. Ce dernier n'a pas de lien particulier avec une créature qu'il rend intelligente, même si celle-ci a de bonnes raisons de l'aider pour peu qu'il lui explique de quoi il a besoin.

Un arbre conscient a les caractéristiques d'un objet animé, sauf pour ce qui est de son Intelligence, de sa Sagesse et de son Charisme (chacune ayant une valeur de 3d6). Les plantes animées ont le pouvoir de bouger leurs branches, racines et autres lianes. Leurs sens sont comparables à ceux des humains.

Un animal conscient acquiert 3d6 en Intelligence. Il gagne également 2 DV et 1d3 points de Charisme. Son type devient créature magique. Un animal ainsi éveillé ne saurait faire office de compagnon animal, de familier ou de destrier.

Un animal ou un arbre conscient parle au moins une langue (connue du druide), plus une autre (également connue du druide) par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

Coût en points d'expérience : 250 PX.

NOUVELLE MAGIE :

Les PNJs utilisent l'objet et le sort suivant dans cette aventure, mais ils peuvent devenir disponibles pour vos PJs avec les caractéristiques suivantes.

Objet: Amulette de liberté d'expression

Cette amulette permet à l'utilisateur de communiquer verbalement malgré l'absence de capacité physique de le faire. Par exemple, un animal ou une plante éveillé qui ne peut pas normalement former de mots peut le faire en portant cet objet. Notez que l'amulette ne confère pas la capacité de compréhension des langues - le porteur doit pouvoir comprendre et avoir l'intelligence pour parler. Niveau de jeteur de sorts: 7ème; Pré-requis: Création d'objets merveilleux, Prix marché: 5000.

Sort : Dragon de glace

Transmutation

Niveau : Dru 5

Composants : V , S , M

Temps d'incantation : 1 action

Portée: Peu importante (10 mètres + 1,5 mètres / 2 niveaux)

Effet: Un dragon de glace animé de taille moyenne pour chaque 5 niveaux du lanceur de sorts

Durée: 1 heure / niveau

Jet de sauvegarde : Aucun

Résistance à la magie : Non

Ce sort crée un ou plusieurs servants décervelés de glace de taille moyenne et ayant la forme d'un dragon. Le dragon de glace n'a aucune des capacités spéciales des dragons, c'est simplement de la glace animée qui prend la forme d'un dragon ailé à des fins esthétiques.

Le dragon de glace obéit aux commandes du jeteur de sorts et peut se battre en son nom. Utiliser les statistiques pour une construction de taille moyenne dans le Manuel des Monstres, page 17. Quand il ne combat pas, il se comporte comme le fait un serviteur invisible , il effectue une tâche à la fois (répétant la tâche continuellement sauf instruction contraire). La glace formant le dragon est empêché magiquement de fondre pendant la durée du sort .

Le lanceur peut influencer le dragon de glace jusqu'à une portée de 30 mètres. Si le dragon de glace se déplace au-delà de cette distance, il se fige sur place, ressemblant parfaitement à la sculpture magnifiquement détaillée d'un dragon de glace, figé dans la pose au moment où il s'est mis hors de portée. Si la température autour du dragon de glace est inférieure ou égale à zéro, la construction restera intacte même après l'expiration du sort, mais seulement comme de la glace et non comme un serviteur invisible.

Si le sort venait à être lancé de nouveau, cette sculpture de glace pourrait être réanimé comme un dragon de glace,. La composante matérielle du sort est un cube de 1,5 mètres de glace par dragon. De la glace créée magiquement ne suffit pas - la glace doit être formée avec de l'eau d'origine naturelle venant d'un ruisseau, d'un cours d'eau, de la pluie ou de la fonte des neiges.

Le sort est, en règle générale, efficace uniquement dans les environnements arctiques qui possèdent suffisamment de gros blocs naturels de glace pour créer des dragons de glace. Krikk a créé ce sort pour le rituel de création des golems de glace.

À PROPOS DES AUTEURS

Eric Haddock est l'éditeur de presse [Abashima](#). Il se rends dans les montagnes seulement lors de randonnée et tente d'éviter de marcher sur les sculptures de glace et les ours dangereusement intelligents.

Syrinity pour la traduction Française s'occupe du site [DnD](#) entièrement tourné vers le partage de ressources, depuis plus de 10 ans maintenant, avec beaucoup de mises en lignes personnelles, de traductions (dont la campagne des masques du destin du site D&D Adventures de plus de 100 pages) et de 1ère de couvertures de scénarios.

Par : Eric Haddock

Titre original : An Icy heart

Illustration de couverture : D'après White Dragon and Woman de John Dotegowski

Corrections, plans & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

Sur la base de jeu originale de Dungeons & Dragons® de E.Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition du jeu DUNGEONS & DRAGONS conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Passer Williams, Rich Baker et Peter Adkison

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, le logo du D20 système, FORGOTTEN REALMS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20. ©2002 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A.

ANNEXE : Plan de l'antre de Krikk

