



Le Tyran des Glaces

Une aventure pour 4 à 6 joueurs
de niveau 5 à 7

CREDITS

Rédaction: Baron Zéro
Relecture: Freya Haukursdottr
Conception graphique: Wizards of the Coast

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. Le supplément Dragonlance et le Draconomicon sont fortement recommandés car j'utilise plusieurs créatures qui en sont issues, notamment l'archétype Draconique et les Thanois.

Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'appendice 1. L'aventure prend place dans les collines nordiques de la terre de Katorheim, une terre de glace et de feu largement indomptée aux contours déchiquetés. Si vous avez joué l'aventure intitulée **La Mort en Hiver** également disponible sur le site de la scénariorthèque, vous pouvez sans problème réutiliser la ville de Cador tel qu'elle y est décrite. Bien que cette aventure inclut une exploration traditionnelle de donjon, une bonne partie de l'action se déroule dans les plaines glacées du nord-est de Katorheim. Ainsi, les groupes comprenant des individus capables de survivre dans les étendues sauvages, spécialement ceux composés de rôdeurs et de druides, auront plus de facilité à affronter les étendues sauvages de Katorheim.

Le Royaume de Thulane:

La contrée au Nord de l'Albonie est une vaste étendue rocailleuse, sillonnée de profondes vallées et semée de lacs de montagne. Ses habitants sont des Mercaniens venus des îles plus au nord, ou bien ayant traversé le Mergeld. Ces peuplades fières et belliqueuses sont souvent en guerre contre les pays voisins. Pendant toute la durée de

l'hiver, les seigneurs et leur suite demeurent dans des villages communautaires, attendant les beaux jours pour entamer les expéditions de pillage. Des prêtres errants sillonnent le pays, bravant la nature hostile, pour porter la parole de la vraie foi au peuple.

L'absence de voies de communication dans ce pays escarpé interdit toute centralisation du pouvoir, qu'il soit spirituel ou politique, la cour du roi de Thulane est située sur l'île de Katorheim. Son influence est réelle sur l'île, mais les vassaux du continent vivent en semi-autarcie. La majorité des seigneurs se sont convertis à la Vraie Foi, mais cela ne les empêche pas d'honorer les dieux guerriers de leurs ancêtres, tels que Thor, Aegir ou Loki. Les échanges commerciaux sont pratiquement inexistantes et les rares marchands sont des colporteurs ayant des dons de ménestrels et pouvant distraire les seigneurs par des récits épiques. Les serfs qui travaillent péniblement cette terre aride n'ont aucun droit et ne sont pas plus considérés que des animaux.

Katorheim:

Katorheim est une ancienne île, une terre rude et vindicative. Son paysage, une étendue sauvage et traitre, a résisté à des siècles de tentative de civilisation. Des montagnes abruptes et des collines couvrent la majeure partie du territoire, seulement entrecoupées de sombres forêts, de marais mortels et de plaines battues par les vents de l'hiver. Depuis les hauteurs dentelées des monts Thorncris jusqu'aux mystérieuses profondeurs de l'Aelderthorn, Katorheim est restée aussi indomptable qu'à sa création, lorsque les pouvoirs du bien et du mal marchaient sur la terre des hommes.

Néanmoins, les humains, humanoïdes et autres créatures refusèrent d'abdiquer devant le climat et la terre, et continuèrent à tenter de survivre en ces lieux.

Après des siècles d'appropriation, durant lesquelles la terre résista à l'influx de la civilisation. Les humains ont réussi à conquérir de larges portions au sud et à l'ouest de l'île, et au cours des deux derniers siècles se sont retranchés dans le secteur connu sous le nom des collines de Tarn.

Les humains se sont organisés en de nombreuses petites et moyennes communautés dirigées par un seigneur qui en répond lui-même au haut roi de la nation. Par contraste avec les leaders des autres royaumes féodaux, les chefs de clan de Katorheim ne sont pas mieux considérés que des 'barons-voleurs' qui sont parvenus à s'approprier un territoire et à le garder sous contrôle pour une période donnée. La tradition de pillage du peuple Thulaniens n'aidant pas à améliorer leur réputation, cependant cela ne veut pas dire que les seigneurs de Katorheim n'ont pas d'honneur. En fait la plupart d'entre eux dirigent leurs terres avec sagesse et dignité. Néanmoins la loi du plus fort reste en vigueur chez les hommes et les femmes de

pouvoir, et seuls les plus grands et puissants guerriers peuvent espérer porter sur leur tête la couronne du royaume. Le roi lui même se trouve constamment engagé dans la lutte pour la conservation de son pouvoir.

De nombreux humanoïdes considèrent également l'île de Katorheim comme leur terre natale - Gnolls, Gobelours, Gobelins et Hobgobelins représentent la plus grande part de ces créatures. De plus, les régions montagneuses de l'île sont la demeure de plusieurs tribus d'orques barbares. Bien que plus primitifs que leurs cousins du continent où de l'île d'Elleslande, ces orques possèdent malgré tout une culture significative et un sens de l'honneur complexe. Nombres de seigneurs de clan humain ont des contacts commerciaux malaisés avec ces créatures. Néanmoins, les orques représentent la menace majeure pour les humains de l'île.

Les nains, elfes, et les goliaths (voir Les Races de la Pierre) ont de petites communautés dans les étendues sauvages de Katorheim. Bien que ces peuples aient tendance à rester entre eux, il est possible de trouver des individus qui préfèrent vivre au sein des villages humains, chassés pour une raison ou une autre de leur propre foyer.

Background:

Le *tyran des glaces* prend place dans le nord-est de l'île de Katorheim, le domaine de Korthaussir, le dragon blanc. Ce scénario mènera les héros des étendues sauvages jusqu'à la citadelle de Svarlgard. Le territoire de cette partie nordique de l'île de Katorheim est recouvert par des glaciers et la cité d'Esberg est tombée sous le joug d'ogres loyaux envers le brutal Korthaussir (connu des humains sous le nom de 'Gel'). L'aventure commence lorsque les aventuriers rejoignent une bande d'elfes des neiges, ou Thuatta Danu, qui se sont évadés avec succès de l'ancre du dragon. Ces elfes prévoient de retourner dans son repaire afin de découvrir le 'secret' caché dans Svarlgard.. À l'intérieur de ce donjon, Korthaussir a dissimulé plusieurs oeufs qu'il a eu en copulant avec trois femelles dragons blancs (Frisson, Stalactite et Blizzard). En tant que géniteur de la portée, Korthaussir prévoit d'en faire un escadron d'élite, utilisant ses rejetons pour éliminer les dissidents elfes qui 'infestent' son domaine glacé. Une fois que les Thuatta Danu auront découvert la vérité, ils auront pour but de réduire à néant les plans de Korthaussir en détruisant ses oeufs avant l'éclosion.

Dans l'acte un, les héros rencontrent une bande d'elfes Thuatta Danu renégats dont la demeure ancestrale a été détruite par le froid, la progression des glaciers et bien sur Korthaussir. Les elfes meneront les héros au travers des territoires givrés de l'île de Katorheim jusque dans le donjon de Svarlgard afin de déterminer pourquoi Korthaussir semble aussi motivé à en assurer la protection contre les

étrangers.

Dans l'acte deux, les aventuriers et leurs alliés elfes rencontreront 'Tempête de Feu', un des fils du légendaire cheftain ogre, Tdamk. Le demi-ogre et ses hommes de mains sont en train de faire retour vers Esberg avec plusieurs elfes Thuatta Danu capturés. Les Pjs libéreront les elfes prisonniers des griffes des ogres.

Dans l'acte trois, les héros approchent de Svarlgard et doivent venir à bout des gardes Thanoïs de Korthaussir et du dragon Blizzard. Le donjon qui était autrefois protégé par une confrérie de chevaliers maléfiques sert maintenant de nid pour les oeufs de Korthaussir. En détruisant les oeufs du dragon, les Thuatta Danu espèrent qu'il laissera tranquille leur domaine au moins pour un temps.

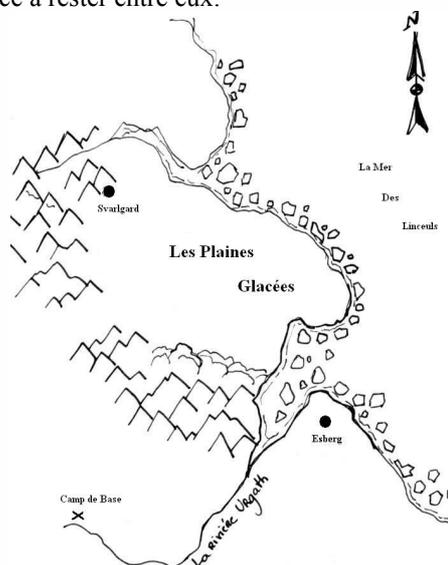
Acte un: Un Hiver Sans Fin

La première partie du scénario se déroule dans les étendues sauvages au nord-est de l'île de Katorheim, près de la rivière Urgath. Cette aventure présume que les aventuriers se connaissent déjà les uns les autres et ont fait le voyage ensemble afin de se rendre vers Dhunraven ou une autre ville de l'ouest de l'île. Peut être sont ils sur le chemin de retour après avoir terminé une autre mission. L'accroche ci dessous est particulièrement adaptée si le groupe comporte au moins un personnage elfe (Sithi Danu ou Thuatta Danu).

Alors qu'ils sont rassemblés autour d'un feu de camp, les aventuriers sont approchés par un groupe d'elfes Thuatta Danu, deux des leurs semblent blessés, comme attaqués par un ours polaire.

Premières impressions:

Le Mj doit informer ses joueurs que le groupe se trouve actuellement sur les terres d'elfes Thuatta Danu, une enclave fondée moins d'un siècle auparavant par des réfugiés durant la guerre contre les orques. Les héros devraient se demander pourquoi des elfes sont venus s'installer ici, mais les Thuatta Danu sont différents des autres membres de leur race. Ils sont habitués aux rudes conditions climatiques de l'hiver (les journées sont glaciales et la nuit le blizzard peut recouvrir le sol de plusieurs mètres de neige), leurs yeux sont blancs comme la neige et leurs cheveux aussi fragiles que les nuages. Ils possèdent une résistance physique particulière au froid, et leurs cités de cristal sont construites pour assurer une excellente protection contre l'environnement, ainsi il est rare qu'ils deviennent aventuriers et ils ont tendance à rester entre eux.



Les héros seront sûrement en train de discuter tranquillement de la meilleure façon de rentrer chez eux lorsqu'ils sont interrompus par l'arrivée de plusieurs étrangers.

Sept individus émergent à quelques distances de vous dans un souffle de vent et de neige, leur forme humanoïde recouverte de fourrures blanches. Ils s'approchent de votre camp, leurs visages cachés sous de larges écharpes de laine. Deux d'entre eux semblent plus fatigués ou blessés car ils s'appuient sur leurs camarades pour avancer. Plusieurs des étrangers utilisent leurs arcs longs comme d'un bâton pour progresser dans l'épaisse couche de neige.

Ces sept personnages sont des elfes Thuatta Danu menés par Tahira, une puissante guerrière qui s'est lancée sur les routes après que son clan ait été détruit par les hommes de main ogre du Tyran des glaces, près de neuf mois auparavant. Les autres membres de son groupe sont des survivants de divers massacres, ou des réfugiés qui ont fui Esberg. Tahira et ses suivants ont passé un bon bout de temps sur les terres de Korthaussir, volant de la nourriture dans les campements ogre, combattants ses pillards Thanoïs, détruisant des convois et d'une manière générale, déroband tout ce qu'ils pouvaient aux troupes du dragon pour survivre dans les désolations glacées de Katorheim. Ils ont même été enfermés sous Svarlgard et s'en sont échappés.

L'aventure commence:

Lorsque les elfes sont suffisamment proches du campement, il apparaît clairement que deux d'entre eux sont blessés. Tahira arrête la marche et enlève son écharpe pour révéler sa nature elfique. Elle glisse sa main droite sous sa cape en fourrure et attrape le pommeau de son épée longue avant de s'adresser aux joueurs.

Le chef des elfes s'arrête d'un pied ferme et vous fixe avec détermination. 'L'hiver sans fin a rudement frappé mes frères, partagez votre feu avec nous, où par les dieux de l'hiver nous nous en empareront.'

Tahira sera contente de partager le feu avec les aventuriers, mais pour l'instant il ne fait pas bon pour les Pjs lui tourner le dos. Bien que lasse, Tahira est habituée à obtenir ce qu'elle désire à la pointe de son épée et elle est prête à se battre avec les aventuriers pour obtenir l'accès à leur feu de camp.

Si les Pjs acceptent de venir en aide aux elfes blessés, la méfiance de Tahira à leur égard diminue petit à petit. Les elfes des glaces sont habituellement distants et arrogants avec ceux qui ne sont pas de leur peuple, mais ce groupe de renégats a ravalé sa fierté et s'est entièrement dévoué à la libération de leur terre de la tyrannie de Korthaussir. La seule exception vient de Cristalas, un guerrier dont le père a été brutalisé par des berserkers humains. Cristalas regarde les humains avec à peine moins de mépris qu'il n'en a pour les orques et autres humanoïdes primitifs. À cause de cette défiance, toutes actions visant à interagir avec lui se fait avec un DD de +2. les Thuatta Danu étant un peuple isolationniste, ils ne sont pas accoutumés à reconnaître les qualités et le potentiel des autres races. Sautant sur l'opportunité, Tahira relate la récente rencontre de sa bande avec un ours polaire, puis enchaîne sur la situation de son peuple dans la partie est de l'île de Katorheim.

Korthaussir a chassé nombre de mes semblables hors de ses terres, les forçant à trouver un sanctuaire dans les terres plus à l'ouest. Le Tyran des glaces tient la majeure partie de l'est de l'île entre ses griffes. Les ogres infestent les terres autour d'Esberg, tandis que ses compagnes écumant les montagnes et les forêts à la recherche d'intrus. Malgré leurs efforts, nous avons tué beaucoup de ses alliés et je suis sûr que parfois Korthaussir lui-même regrette le mal qu'il a fait à mon peuple.

La haine de Tahira envers Korthaussir s'est atténué avec le temps, cependant elle pense sincèrement pouvoir provoquer la chute du tyran des glaces en détruisant des cibles clés à l'intérieur de son domaine. Si les Pjs interrogent Tahira sur ses dernières déclarations, elle est réticente à en dire plus, mais un autre elfe nommé Mirinth (un des elfes blessés) l'encourage à dire ce qu'elle sait aux personnages.

Au delà des montagnes du nord ce trouve le donjon de Svarlgard. Il y a des siècles, lors d'une époque de ténébres, les elfes et leurs alliés humains l'utilisèrent comme un refuge contre un mal innommable. Peu de temps après, un ordre de chevaliers maléfiques prit le donjon mais l'abandonna rapidement, et maintenant c'est le dragon qui l'utilise pour ses sombres desseins. Le Tyran des glaces y a placé de nombreux monstres pour garder les lieux. Nous avons entendu dans les environs de Esberg que Korthaussir avait caché un artefact de grand pouvoir dans une chambre sous la citadelle, quelque chose qui pourrait lui permettre de conquérir toute l'île de Katorheim. Toujours d'après cette rumeur, ce serait l'une de ses femelles qui aurait la garde de cet objet.

Nous avons recherché l'aide d'autres elfes afin d'atteindre Svarlgard et de briser les défenses du dragon, puis lui dérober l'artefact, mais nous n'en avons trouvé aucun aussi près du repaire du monstre.

Si les personnages sont vraiment héroïques, ils peuvent offrir leur aide aux elfes renégats et les accompagner jusque Svarlgard. Par contre, s'ils déclinent l'offre des elfes de les accompagner, ils sont outrés par tant de couardise de la part de soit disant héros, puis se rassemblent entre eux d'un côté du feu, ne leur adressant plus la parole avant de quitter le campement en direction de l'ouest, partant à la recherche d'une autre aide. Si une bataille surgit entre les deux groupes, le Mj peut y mettre un terme quand il le désire en faisant apparaître une des femelles de Korthaussir, celle-ci survolant le combat. La vue de cet énorme dragon blanc force Tahira à cesser la bataille et à chercher un abri pour ses troupes dans une zone où leurs fourrures blanches et leurs habiletés au camouflage leur permettront de se dissimuler du dragon. Une fois que le monstre aura quitté le secteur, les elfes en feront de même, incitant les Pjs à déguerpir rapidement. Les héros devraient saisir cette opportunité d'aider les elfes, voyant qu'ils n'ont pas exagéré leur récit.

Le Fléau des Glaces s'embrase:

Cette scène débute peu de temps après que les Pjs aient décidé de rejoindre les elfes dans leur quête contre le dragon Korthaussir. Des nuages gris commencent à s'accumuler à l'est de



leur position et Tahira annonce qu'un blizzard est en train de se lever et qu'il sera bientôt sur eux, elle les invite à presser le pas afin de trouver un abri sur en attendant que le temps se calme. Cependant le groupe va être attaqué par des Trolls des glaces qui profitent de la tempête pour voyager vers le nord incognito. Les trolls des glaces sont des créatures qui mesurent 2,10 mètres de haut, au corps qui semble sculpté dans de la glace transparente. Ces monstres sont affamés et aiment par dessus tout la chair elfe. Ils attaqueront le groupe dès que possible. Le déplacement normal sur les terrains couverts de neige est d'environ 20 kilomètres par jour (moins si Mirinth et Xar-Talien de la scène 1 sont toujours blessés) pour des personnages de taille M, si le groupe comporte des nains, halflings ou gnomes, la vitesse de déplacement est encore réduite et passe à 12 kilomètres par jour.

Tahira vous mène ainsi que ses suivants en direction du nord, labourant la neige et creusant un sillon de pas que vous pouvez suivre facilement. Vous avez entendu dire que des hobgobelins avaient fait de cette région des étendues sauvages leur zone de chasse, et les Thuatta Danu ont appris à marcher à la queue leuleu pour masquer leur véritable nombre. Vous ne trouvez aucune consolation dans les collines et forêts enneigées de l'est de Katorheim, où chaque pouce de terrain est recouvert de neige et où le vent glacé entre dans vos épais vêtements comme une épée pourfend la neige. Les nuages qui se forment à l'est se font de plus en plus menaçants à chaque minute qui passe.

Avant que les trolls des glaces n'attaquent, le Mj peut créer un intermède qui intensifiera l'attaque des monstres par la suite. Si les personnages n'ont pas fait bonne impression sur les elfes dans la scène 1, Cristalas passe son temps à leur jeter des regards suspicieux car il les perçoit comme une menace et il tente de les déstabiliser. Le Mj prendra donc soin d'informer un des héros qu'il fait l'objet d'une surveillance discrète et appuyée (Cristalas reste en permanence à proximité de l'aventurier, soit juste devant ou derrière) Si le joueur choisit la confrontation avec Cristalas, ce dernier n'admet pas ses torts. Gardant la main sur la poignée de son épée, il fait part de ses sentiments au personnage.

'Vous et ceux de votre peuple êtes bien tous les mêmes!' ricane Cristalas. 'Des barbares incivilisés qui passent leur temps à trahir leurs alliés pour de l'argent ou un morceau de viande pourrie!' Voyons voir si tu sais manier ou non ton épée.

Cristalas cherche à provoquer un combat, et Tahira est trop loin pour intervenir. Cependant Cristalas ne frappe pas le premier, tirant son arme uniquement lorsque le Pj frappe. La

situation entre l'elfe et le héros n'aura de toute façon pas le temps de s'envenimer beaucoup, car les trolls des glaces jaillissent bientôt des congères toutes proches pour s'en prendre au groupe entier. Si un héros vous déclare rester particulièrement sur ses gardes, il a droit à un test de Perception (DD20) pour détecter la présence des trolls.

Une fois qu'ils sont passés à l'action, les trolls jettent leur lance (une chacun) puis attaquent avec leurs griffes et leurs crocs, combattant jusque la destruction des elfes. Sans considération pour les actions des Pjs, Tahira tire le Fléau des glaces de son fourreau et se jette sur les monstres. À partir de ce moment là, elle devient la cible principale des trolls et au moins deux d'entre eux se trouvent au contact avec elle à chaque assaut. N'oubliez pas également que les personnages sont à moitié gelés, s'ils ne sont pas acclimatés à ce type de temps, ils peuvent avoir des difficultés à se battre. Le Mj fera donc attention à faire ressortir cet aspect du jeu dans ses descriptions du combat.

Si au moins deux elfes se font tuer et que les trolls prennent l'avantage dans la bataille vous pouvez les sortir de ce mauvais pas de la façon suivante, au plus fort du combat, Tahira prononce un mot de commande et une flamme ardente jaillit de son épée, elle frappe un de ses adversaires et le coupe proprement en deux par le milieu. Cette vision cause la terreur chez les trolls survivants qui fuient dans les étendues glacées.

Les trolls fuient également s'ils se retrouvent en sous nombre ou sont désavantagés d'une manière ou d'une autre. Si les Pjs les poursuivent, ils se retournent après un court moment et combattent jusque la mort. Dans tous les cas, Cristalas les poursuit et tout héros qui vient à son aide ou le sauve gagnera son amitié.

Tahira et Cristalas doivent survivent à cette scène, mais au moins un des autres elfes devraient mourir.

Tahira qui est maintenant habituée à perdre des amis au combat offre une brève prière pour l'âme du défunt avant de reprendre la route.

Un vent mordant fait voler les cheveux de Tahira tandis qu'elle s'agenouille dans la neige rougie par le sang de l'elfe mort. Cristalas la met en garde contre la tempête qui approche et lui demande de faire vite, mais Tahira semble comme inconsciente du danger. Doucement, elle touche le corps avec la pointe de son épée. 'Aucun froid ne pourra diminuer la flamme qui brûle dans ton coeur, que les esprits te guident vers un endroit plus chaud et lumineux'. Tahira rengaine son épée, regarde vers l'est puis reprend la route.

La mort glacée:

Après plus d'une journée de voyage supplémentaire dans les plaines glacées, les aventuriers atteignent enfin les contreforts des Monts Thorncris, mais le blizzard qui menace les rattrape. Tahira propose alors de se rendre dans un havre elfe abandonné qui se trouve assez près de leur position actuelle afin de trouver un abri et de soigner les blessés. Durant une courte période, des chasseurs hobgobelins l'ont utilisé comme camp de base, mais ils l'ont quitté depuis car ce havre est hanté par une horreur des temps anciens.

Le vieil havre elfe a été construit par les elfes Thuatta Danu de nombreuses années avant la venue du tyran des glaces. Construit avec le solide bois des forêts du sud-est de Katorheim, le havre a servi de refuge aussi bien aux elfes qu'aux humains après que Korthaussir ait commencé à ravager l'est de l'île. Depuis une dizaine d'années, il est hanté par une abomination hurlante invoquée par un quelconque mage maléfique.

Cachée derrière un bosquet d'épineux touffu vous apercevez au travers des bourrasques de neige la forme d'une impressionnante bâtisse de bois aux cotés bombés et au toit anguleux. Le toit semble avoir subi quelques dommages au cours des années et de grosses branches brisées sont passées à travers. Malgré ces dommages apparents, le bâtiment semble suffisamment solide pour vous assurer un abri. Une double porte de bois fermée est accessible par un corridor long d'une trentaine de mètres. Plantées dans la neige près de l'entrée, de longues piques sur lesquelles sont installées les têtes gelées d'elfes et d'humains semblent vous avertir d'un danger....

Tahira et ses compagnons n'ont jamais visité ce havre elfique auparavant, mais ils en connaissent l'existence par d'autres membres de leur peuple qui y ont eu recours par le passé. Le bâtiment est entièrement composé de bois. En plus de la porte principale, il existe une porte secrète à l'arrière de la structure. Les têtes empalées à l'entrée sont un avertissement laissé par les hobgobelins, mais il n'y a aucune indication qu'ils ont quitté les lieux définitivement. Une fouille approfondie du bâtiment révèle plusieurs armes abandonnées (des lances et des boucliers), des fourrures animales et des excréments de hobgobelins.

Le blizzard à l'extérieur est inhabituellement violent, suite à l'intervention magique de Korthaussir, mais l'abri elfique est capable d'y résister. Cependant, si les aventuriers ne barrent pas correctement la porte principale ou n'allume pas un bon feu, ils souffrent des effets du froid (GdM page 304).

Le Havre Elfique:

La section suivante décrit l'intérieur du havre.

Le Grand Hall: Cette zone est spacieuse mais glaciale. Des oiseaux ont trouvé refuge dans les poutres et plusieurs trous dans le plafond laissent passer l'air froid. Accrochées aux murs se trouvent six lanternes de métal, toutes à court de combustible. Au centre de la pièce se trouve une fosse d'une soixantaine de centimètres de profondeur remplie de bois et de charbon. Six tables de pierres et des bancs de bois entourent cette fosse. Au bout de la salle, sur un promontoire de pierre, se trouve une septième table et deux lourdes chaises ornementées.

Dortoirs: De chaque côté du hall central se trouvent sept chambres la plupart vides. Cependant quelques unes contiennent encore un ou deux lits de bois accolés au mur.

Chambre des invités: Le sol de cette chambre est recouvert de fourrures, des têtes d'ours, d'élan et de loups ornent les murs. En plus d'un lit spacieux, la pièce contient deux cheminées remplies de vieille cendre et de reste de bois brûlé.

Chambre du seigneur: Cette pièce ressemble à celle décrite ci dessus, mais possède en plus un passage secret qui mène vers l'extérieur.

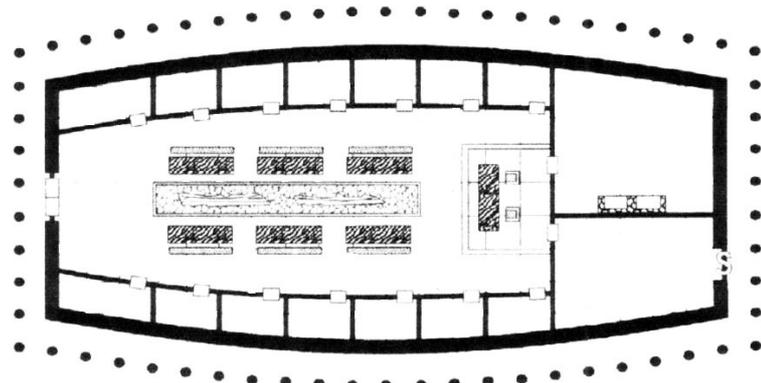
L'abomination hurlante:

L'abomination se matérialise quelques minutes après l'arrivée des personnages. Grâce à son pouvoir de clignotement, elle peut passer à travers les murs et les objets solides pour se matérialiser dans n'importe quelle pièce du havre. Elle ne quitte l'abri sous aucune circonstance.

Une brume givrée commence à se répandre à l'intérieur du havre, couvrant le sol d'un linceul pâle. Alors que vous observez la scène, la

brume se coagule en une forme immonde et changeante composée de dizaines de gueules et de tentacules. La bête se met à pousser de terribles cris perçants et se jettent sur vous.

Si votre groupe (aidé des elfes) rencontre quelques difficultés à abattre le monstre à cause de son pouvoir de clignotement, vous pouvez les aider à le localiser en faisant en sorte qu'à chaque fois qu'il repasse sur le plan matériel, une brume floconneuse se forme à l'endroit où il va apparaître.



Une fois le monstre abattu les survivants peuvent s'installer pour la nuit autour d'un bon feu. Tahira en profite alors pour raconter l'histoire de son peuple et récite même un conte de son enfance:

---Gardiens des arbres anciens
---Nos pensées sont semblables au flot de la rivière
---Nous bougeons comme une brise d'été sucrée
---Mais nos coeurs se fondent dans la neige de l'hiver
---Nous regardons notre terre avec des étoiles dans les yeux
---Et chassons la peur avec un mépris funeste
---Nous prenons notre essor sous la lueur de la lune
---Et atterrissons quand vient le jour
---Nous portons en nous la haine du dragon blanc
---Et frappons ses légions jusqu'au coeur
---Pour les Thuatta Danu
---Pour Katorheim
---Nous frappons nos ennemis avec nos lames elfiques
---Pour conserver notre héritage.

Si elle est interrogée à propos de Svarlgard, Tahira déclare que les chevaliers de Hel ont occupé le donjon durant un temps. Ses prédécesseurs les ont combattus il y a de cela des dizaines d'années et ont réussi à les mettre en fuite. Maintenant que Svarlgard est tombé entre les griffes de Korthaussir, Tahira est prête à tout sacrifier pour découvrir le secret que le dragon cache dans ses entrailles. Cristalas ne reste pas près du feu de camp avec le reste des aventuriers. Il passe la majeure partie de son temps près de l'entrée ou seul dans un coin sombre. Bien que cette attitude pourrait laisser à penser qu'il ne veut pas partager le feu avec des non-elfes, il est en fait perdu dans ses pensées et se remémore sa famille massacrée par les troupes ogres de Korthaussir durant la chute d'Esberg.

Bien évidemment il ne souhaite pas être dérangé. Si un Pj souhaite malgré tout lui parler, il doit faire un test de Diplomatie (DD20), s'il échoue il énerve l'elfe qui se jette sur lui dans une lutte au corps à corps.

Le lendemain, après une bonne nuit de repos, les héros se réveillent pour découvrir que le sol est recouvert de plusieurs centimètres de neige fraîche. Le soleil brille dans un ciel bleu lumineux. Les Pjs ont encore un peu de temps devant eux pour se préparer car les elfes seront en train de préparer des sortes de raquettes à s'accrocher aux pieds afin de voyager plus facilement dans la neige.

Acte 2: La passe dans les montagnes

Le campement abandonné:

Cette scène se passe en fin de journée, après le blizzard.

Les Pjs ont voyagé à travers des collines enneigées pour atteindre une passe naturelle dans les monts Thorncrist, un passage venteux qui doit les mener dans les Plaines Glacées et la forteresse de Svarlgard. Près de l'entrée de la passe, ils font la découverte d'un grand campement qui était encore occupé la nuit précédente. Un test de Détection (DD10) révèle des empreintes dans la neige fraîche (plusieurs ogres et des empreintes plus petites, à première vue elfique). La piste mène vers le nord, au travers des montagnes.

Après une randonnée exténuante, vous atteignez enfin les montagnes. D'après Tahira, un défilé étroit permet de passer au travers des montagnes gelées. Des falaises abruptes se dressent de chaque côté de la passe.

Après une brève halte, vous jetez un oeil en direction de la passe et la seule chose que vous discernerez entre deux bourrasques de neige, ce sont les restes d'un campement abandonné.

Ce campement a été construit par un groupe d'ogres (une douzaine) et leur chef, une créature draconique dont les ancêtres avaient du sang de Korthaussir dans les veines.

Ce groupe était en train de retourner vers Esberg avec plusieurs prisonniers elfes (sept) lorsque le blizzard les a forcés à établir un camp de fortune pour la nuit.

Les héros qui suivent la piste découvrent le corps d'un elfe à demi-gelé par le froid abandonné dans la neige à quelques centaines de mètres du campement.

À demi enfoui sous la neige vous découvrez le corps d'un elfe Thuatta Danu, son visage est pétrifié et ses membres gelés font saillir à travers le tapis neigeux. Ses poignets sont encore enroulés dans un morceau de corde blanchie par le froid.

Si le groupe de personnages comporte un prêtre capable de communiquer avec les morts grâce à la magie, la victime lui révèle se nommé Thal-Ranor, un Thuatta Danu exilé qui a été capturé (ainsi que neuf autres membres de son clan) par le demi-ogre connu sous le nom de Tempête de feu et sa bande de chasseurs ogres. Les elfes ont été chassés comme du bétail, capturés et devaient être amenés jusque Esberg comme cadeau pour le tyran des glaces. Blessés et en hypothermie, trois autres elfes sont tombés avant Thal-Ranor, ce qui laisse six prisonniers en compagnie des ogres.

L'esprit du mort ne peut rien révéler de plus et son corps ne comporte aucun objet de valeur.

Tahira connaît Tempête de feu de réputation, il s'agit d'un des fils bâtards du demi-dragon Tdarnk, lui même rejeton contre nature de Korthaussir.

Si le contact est établi avec l'esprit de Thal-Ranor, le sang de Tahira ne fait qu'un tour et elle décide de libérer ses frères avant de poursuivre sa mission vers Svarlgard.

Crystalas a quant à lui une bonne raison de se lancer à la poursuite des ogres, car c'est Tempête de feu qui est soupçonné d'avoir exécuté sa famille. Il ne révèle pas ce fait aux aventuriers, mais un test Psychologie (DD12) révèle qui a l'air plus qu'enthousiaste à l'idée de cette chasse à l'ogre.

Tempête de feu:

Cette scène se déroule à quelques kilomètres de la sortie de la passe qui mène sur les terres de Korthaussir le dragon blanc. La bonne fortune et une grosse avalanche ont décimé la bande ogre, laissant en vie uniquement leur chef et cinq de ses sbires. Cependant les ogres n'ont pas été les seuls à souffrir et trois elfes de plus ont péri. Les héros ont donc une bonne chance de libérer les prisonniers tandis que les ogres s'extraient de la neige.

Vous progressez le long d'une crête de glace, luttant contre le vent piquant. En contrebas, une avalanche a rempli la vallée de neige, de morceaux de roche et de terre. C'est à ce moment que vous repérez six gros humanoïdes qui s'extirpent de la neige. Ils sont tous vêtus de lourdes fourrures.

Tempête de feu, le demi-ogre est l'un des survivants de l'avalanche. Six ogres sont morts ensevelis sous des tonnes de neige et de glace, mais cinq autres ont réussi à se frayer un chemin vers la liberté. Les elfes saisissent cette opportunité de se lancer à l'attaque des monstres affaiblis. L'utilisation d'armes de jet n'est pas possible durant ce combat, les conditions climatiques sont trop rudes pour réussir à viser et à toucher quoique ce soit.

Lorsque les ogres s'aperçoivent de la présence des elfes, ils se saisissent de leurs armes et se préparent à les recevoir. Leur chef combat jusqu'à la mort. S'il est tué ou capturé les autres ogres fuient la bataille, sinon eux aussi se battent à mort.

Si les Pjs décident de rester en retrait durant cette bataille, le Mj peut décrire le duel entre Tahira et Tempête de feu:

Tahira charge le chef des ogres, une créature hideusement déformée avec des crocs comme ceux d'un morse et des cheveux rouges comme le feu. Le demi-ogre s'extraît juste à temps de la neige pour parer le coup de l'elfe avec sa lance brisée. Des morceaux de bois volent en tous sens sous la force des coups de Tahira et finalement elle réussit à tracer une profonde entaille dans le flanc de l'ogre. Le monstre semble sur le point de succomber mais faisant preuve d'une agilité surprenante, il jette l'elfe au sol et envoie voler son épée.

À moins que les héros n'interviennent rapidement, tempête de feu maintient Tahira au sol et finit par l'embrocher sur sa lance. Au round suivant l'ogre s'empare du *Fléau des glaces*. C'est alors au tour de Cristalas de tenter sa chance contre l'ogre.

Une fois les monstres tués ou mis en fuite, les Pjs peuvent découvrir sur leurs corps l'équivalent de 150 pièces d'argent, et des amulettes d'or en forme de tête de dragon blanc les désignant comme des émissaires de Korthaussir.

Quiconque porte ses amulettes peut obtenir l'obéissance des minions du tyran des glaces, y compris celle du dragon Blizzard dans l'acte trois.

Si un ou plusieurs des prisonniers sont libérés, ils reprennent le chemin de leur terre natale, si l'un des Pjs mentionnent qu'ils souhaitent se rendre dans le donjon de Svalgard, l'un d'entre eux révèle un morceau de conversation qu'il a entendu entre le chef des ogres et un de ses sbires.

J'ai entendu durant notre captivité que Svalgard est le lieu où le tyran des glaces cache un puissant artefact connu comme: Les Orbes Blancs. Korthaussir a assigné une de ses consorts à la garde des ruines et le territoire alentour est sous la protection des Thanoïs.

Ces elfes ne sont pas des guerriers et les obliger à accompagner le groupe revient à les condamner à mort. Un test de connaissance réussi (DD25) pourrait laisser penser aux joueurs que les Orbes Blancs se réfèrent en fait à un objet autrefois connu sous le nom d'Orbe des dragons, mais rien n'est plus faux. En fait les Orbes Blancs ne sont rien d'autres que des douzaines d'oeufs pondus par les femelles de Korthaussir.

Une fois remis, les Pjs et les elfes reprennent leur route vers Svalgard, approximativement à trois jours de marche vers le nord. Si des ogres se sont enfuis, ils courent rapporter la mort de Tempête de feu à son père et la direction prise par le groupe, mais quoiqu'il en soit les renforts seront trop lents pour empêcher les aventuriers de découvrir le secret de Korthaussir.

Si Tahira meurt durant le combat, c'est Cristalas qui ramasse son épée et prend la tête des opérations.

Cette victoire contre les ogres représente quelque chose de fort pour les elfes, ils voient dans la mort du rejeton de Tdarkn la possibilité de libérer l'est de Katorheim de la présence du dragon pour toujours. Vous ferez donc bénéficier les Pjs d'un bonus de 25% aux points d'expérience acquis pour cette scène.

Acte 3: L'héritage du gel

Les plaines glacées:

Alors qu'ils traversent une partie de l'île de Katorheim connue sous le nom de Plaines Glacées, les aventuriers et leurs alliées elfes sont attaqués par des Thanoïs esclaves du tyran des glaces. Ces humanoïdes qui ressemblent à des morses sont d'excellents chasseurs insensibles aux froids les plus extrêmes. Le groupe sera en train d'escalader le grand glacier qui mène à la forteresse de Svalgard lorsqu'ils entendront soudain les braiements d'un groupe de chasseurs qui approche de leur position.

Les thanoïs ont pour ordre de capturer vivant tout intrus afin qu'ils servent de nourriture à Blizzard. Cependant ils n'hésitent pas à tuer ceux qui résistent trop.

Le meilleur atout pour venir à bout de ces monstres reste les amulettes trouvées sur les ogres, la seule autre possibilité est de se laisser capturer par les hommes-morses car un combat est difficilement envisageable tant ils sont avantagés lorsqu'il s'agit de se battre sur la glace.



Blizzard de Svalgard:

Les héros approchent enfin de Svalgard, par leurs propres moyens (s'ils ont réussi à les éviter) ou escortés des Thanoïs. Le donjon est gardé par Blizzard, une femelle dragon blanc adulte au tempérament vaniteux et mauvais. Dans tous les cas, elle détecte leur approche depuis son perchoir favori, une vieille tour en ruine au sommet de la forteresse.

À travers la neige qui tombe drue, vous apercevez une forteresse perchée sur le flanc de la montagne à quelques centaines de mètres de votre position. Tandis que vous vous approchez encore, vous apercevez un pont de glace qui rejoint un escarpement à l'intérieur du château. Au sommet d'une vieille tour, un énorme lézard blanc agite ses ailes dans l'air froid des montagnes.

Blizzard est toujours vigilante et prend sa mission de veiller sur les oeufs très au sérieux, elle ne laisse aucun étranger pénétrer dans la forteresse sans sa permission. Dès qu'elle les aperçoit en compagnie des thanoïs elle prend son envol et leur ordonne d'enfermer les prisonniers dans les cellules sous le donjon afin qu'elle puisse les interroger plus tard. S'ils ont fait le voyage seuls, elle les attaque aussitôt. Si les Pjs présentent leurs amulettes au dragon, elle reconnaît l'emblème qui y est gravé et les accepte comme des agents de Korthaussir (elle n'est pas des plus futé). Elle leur offre donc l'hospitalité contre le froid puis regagne son perchoir favori en haut de la tour. Il est bien évident que le dragon combat jusque la mort. Les thanoïs sont terrifiés par le monstre et quittent les lieux dès que possible, ils ne participent donc pas au combat. Que les personnages combattent Blizzard tout de suite ou plus tard, ils sont libres d'explorer la forteresse de Svalgard en toute impunité jusque l'acte final et la découverte des oeufs.

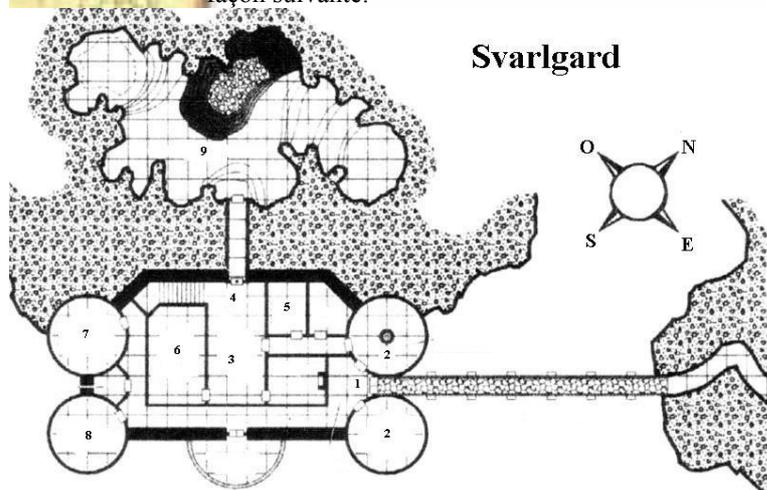
Les Orbes Blancs:

Pour atteindre Svalgard, les aventuriers doivent

emprunter un tunnel aux murs couverts de glace creusé à la base de la montagne et qui leur permet d'atteindre le pont qu'ils avaient aperçu un peu plus tôt. Pour atteindre les oeufs de Korthaussir caché dans une caverne de glace au fond de la forteresse, les aventuriers vont devoir en éliminer les gardiens, une bande d'ogres exilés d'Esberg.

Un tunnel de glace serpente à travers l'escarpement rocheux pour finalement déboucher sur une plateforme. Un pont de pierre recouvert de glace relie cette plateforme à la forteresse.

Une fois dans la forteresse, les Pjs découvrent un endroit glacial, éclairé par magie. L'endroit est gardé par des ogres qui n'attaquent pas les héros s'ils montrent les amulettes. Ils peuvent alors se déplacer librement mais ne pourront atteindre la grande caverne où reposent les oeufs tant que Dargus, le chef des ogres possède la clef qui en bloque l'accès. Les aventuriers ont donc deux possibilités, soit ils attaquent Dargus, ce qui provoque l'attaque générale des autres ogres. Soit ils utilisent la magie pour l'endormir ou le contrôler et dans ce cas accède à la pièce sans souci. La forteresse de Svarlgard se décompose de la façon suivante:



1-Entrée: La double porte qui mène à l'intérieur n'est pas verrouillée mais est difficile à ouvrir à cause de la neige et du gel. Un cumul de points de Force de 60 est nécessaire pour forcer les portes à s'ouvrir. Les murs de la pièce au delà sont recouverts de larges boucliers qui montrent l'emblème de Korthaussir (un dragon blanc stylisé sur fond noir). Le bruit des portes qui s'ouvrent attire les ogres qui se trouvent en faction dans les deux tours de gardes est. Ils attaquent aussitôt si le groupe ne peut leur montrer les amulettes.

2-Salles de garde: 11 ogres occupent ces deux salles. Ils attaquent quiconque n'est pas capable de montrer patte blanche et combattent jusqu'à la mort. Ils y a plusieurs couchettes le long des murs et plusieurs bannières accrochées aux murs dépeignent des scènes de batailles.

3-Hall: une large table de pierre domine cette pièce éclairée par magie. Entourant la table se trouvent une douzaine de chaises qui ont du être confortables, mais ont depuis étaient dégradées par le scéant des ogres. 4 ogres sont stationnés ici en tout temps, ils montent la garde devant la porte de fer.

4-La porte de fer: Cette lourde porte de fer fermée magiquement bloque un passage qui mène vers le nord-ouest. Seul Dargus, le chef des ogres porte la clef, une petite sphère de métal qu'il faut insérer au milieu de la porte. Rien de ce que peuvent posséder le groupe ne peut leur permettre de forcer cette porte, ils doivent absolument trouver la clef.

5-Cuisine: Cette salle est remplie de reste de repas et de pots brisés par les ogres.

6-Caserne: Cette pièce est suffisamment grande pour permettre à une vingtaine d'hommes en armes de se reposer. À part ça elle est entièrement vide.

7-Quartiers des invités: La pièce est décorée de quatre statues de chevaliers à l'air mauvais (des représentations des chevaliers de Hel). Derrière le grand lit de bois se trouve une grande tapisserie qui montre une vue d'Esberg dans les temps anciens, à une époque où les elfes et les humains vivaient en harmonie, elle a une valeur de 500 Pièces d'or pour un collectionneur.

8-Quartiers de Dargus: Cette chambre est occupée par le chef des ogres. Il est actuellement en train de planifier les patrouilles des thanoïs sur les plaines. Il attaque dès que le groupe pénètre dans sa chambre et les chasse s'ils lui montrent leur amulette. Dargus porte sur lui la clef qui permet d'ouvrir la porte de fer, une sphère de métal de 10 centimètres de diamètre. Dargus a reçu comme ordre de ne donner cette clef à personne; si on la lui demande il attaque aussitôt.

9-La grande caverne: Des stalactites géantes entourent cette pièce, le sol est irrégulier et s'élève de l'ouest vers l'est. Au centre de la caverne le sol s'enfonce en une fosse de 9 mètres de profondeur. Un courant d'air glacial entre dans la grotte par l'ouest. Une large ouverture y est creusée et permet d'accéder à l'extérieur. Dans le coin est de la caverne repose le trésor de Blizzard: 1940 pièces de platine, 3305 pièces d'or, 10866 pièces d'argent, six potions de guérison, et un bouclier de facture naine (test de connaissance DD15, permet de découvrir qu'il s'agit du bouclier de Barrakas, un bouclier +2 qui réduit les dégats causés par le souffle des dragons par deux), une figurine qui permet d'invoquer un oiseau roc. La fosse centrale contient deux douzaines d'oeufs de dragon. Ils ressemblent à de grosses perles et nécessitent 6 points de dégats pour être brisés. Dès que les Pjs commencent à casser les oeufs, Blizzard fait son apparition par le passage ouest et attaque, le combat est inévitable et se fait jusqu'à la mort.

Conclusion:

Une fois le dragon vaincu et les oeufs détruits, les héros et les elfes survivants n'ont que quelques heures pour quitter les lieux avant que Korthaussir en personne n'arrive sur place avec ses deux femelles et une armée d'ogres d'Esberg. Le moyen le plus rapide de s'en tirer est d'invoquer l'oiseau-roc et de lui ordonner d'emmener le groupe le plus loin possible vers l'ouest.

Les relations entre les aventuriers et les elfes peuvent s'arrêter là ou continuer dans de futures aventures contre le dragon et les ogres. Si Tahira et Cristalas meurt et que les Pjs promettent aux elfes de les aider dans leur lutte, ces derniers leur offre le fléau des glaces. Pour eux il n'y a pas de meilleur façon de leur prouver leur amitié que de

leur offrir cet objet sacré. Si Tahira reste en vie, elle conserve l'épée mais promet d'accompagner le groupe lors de l'une de ses aventures afin de les remercier de leur aide.

Annexe:

Les sept elfes sont vêtus de lourds vêtements d'hiver et de fourrures blanches par dessus une cote de mailles. Tahira est une héroïne de son peuple et porte le *Fléau de Glace*, une arme magique qui cause des dégâts supplémentaires (1d6 points) aux créatures possédant le sous type : froid, comme par exemple: les dragons blancs, les ours polaires, les trolls de glace ou les thanoïs. Si Tahira meurt dans cette aventure, les prochains porteurs de l'épée sont dans l'ordre: Cristalal, Xar-Talien, Xar-Thoth, Amaryst, Mirinth et Dariel.

Tahira Femelle Elfe, Gue5: Humanoïde de taille M, Dés de vie: 5d10+5 (37Pv), Initiative +2 (Dex), Vitesse de déplacement: 6m, CA 17 (+2 Dex, +5 Cotte de mailles), Attaques: +8 en mêlée (1d8 Crit19-20/x2) ou +2 à distance (1d8 Critx3), AL: CB, Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +7, Vol +0
Caractéristiques: For 11, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 9, Cha 11, FP:3
Compétences: Escalade +8, Intimidation +4, Natation +5, Perception Auditive +1, Saut +3

Dons: Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Athlétisme
Spécial: Voir capacités des elfes dans le Manuel des joueurs avec les différences suivantes: Force -2, Dextérité +2, Bonus racial de +2 sur les tests de Survie effectué en milieu polaire. Pas de bonus racial sur les tests de Fouille, pas de capacité à déceler les passages secrets, Endurance au froid (comme beaucoup de races polaires, les Thuatta Danu bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Vigueur effectués pour résister aux effets des basses températures. Tahira porte le *Fléau des glaces*, une épée longue qui fonctionne comme une épée de feu mais uniquement sur les créatures possédant le sous type froid

Guerrier elfe, Male et Femelle Elfe, Gue3: Humanoïde de taille M, Dés de vie: 3d10+3 (30Pv), Initiative +2 (Dex), Vitesse de déplacement: 6m, CA 17 (+2 Dex, +5 Cotte de mailles), Attaques: +6 en mêlée (1d8 Crit19-20/x2) ou +2 à distance (1d8 Critx3), AL: CB, Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +6, Vol +0

Caractéristiques: For 11, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 9, Cha 11, FP:3
Compétences: Escalade +8, Intimidation +4, Natation +5, Saut +1
Dons: Arme de prédilection (épée longue), Arme en main
Spécial: Voir capacités des elfes dans le Manuel des joueurs avec les différences suivantes: Force -2, Dextérité +2, Bonus racial de +2 sur les tests de Survie effectué en milieu polaire. Pas de bonus racial sur les tests de Fouille, pas de capacité à déceler les passages secrets, Endurance au froid (comme beaucoup de races polaires, les Thuatta Danu bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Vigueur effectués pour résister aux effets des basses températures

Trolls des Glaces (6): Géant de taille G, Dés de vie: 6d8+36 (63Pv), Initiative +2 (Dex), Vitesse de déplacement: 10m, CA 18 (-1 Taille, +2 Dex, +7 naturelle), Attaques: +9x2/+4 en mêlée (1d6+6 x2, 1d6+3) ou +2 à distance (lance 1d8 Critx3), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +4, Vig +11, Vol +3

Caractéristiques: For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6, FP:5
Compétences: Détection +5, Perception Auditive +5
Dons: Vigilance, Volonté de fer
Spécial: éventration, régénération, odorat, vision dans le noir

Abomination Hurlante (Encyclopédie Monstrueuse Vol2):

Extérieur de taille TG, Dés de vie: 10d8+30 (75Pv), Initiative +5 (Dex, Science de l'initiative), Vitesse de déplacement: 18m, CA 15 (-2

Taille, +1 Dex, +6 naturelle), Attaques: 1d4 morsures à +16 / 1d4+2 tentacules griffus à +14 en mêlée (morsure 2d6+8, tentacules 1d6+4), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +8, Vig +10, Vol +7
Caractéristiques: For 27, Dex 12, Con 16, Int 9, Sag 11, Cha 5, FP:8

Compétences: Détection +11, Fouille +12, Perception Auditive +13

Dons: Attaques multiples, science du critique (griffe et morsure), science de l'initiative

Spécial: attaque sournoise, distortion de mort, présence effrayante, sort de clignotement permanent



Ogres (5): Géant de taille G, Dés de vie: 4d8+8 (26Pv), Initiative -1 (Dex), Vitesse de déplacement: 10m, CA 16 (-1 Taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 peaux), Attaques: +8 en mêlée (2d6+7, massue géante) ou +1 à distance (2d6+5, pique géante), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +0, Vig +6, Vol +1
Caractéristiques: For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7, FP:2

Compétences: Détection +2, Escalade +4, Perception Auditive +2

Dons: Arme de prédilection (massue géante)

Tempête de Feu et Dargus: Géant de taille G, Dés de vie: 6d10+18 (52Pv), Initiative -1 (Dex), Vitesse de déplacement: 10m, CA 17 (-1 Taille, -1 Dex, +6 naturelle, +3 peaux), Attaques: +10 en mêlée (2d6+7, massue géante) ou +1 à distance (2d6+5, pique géante), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +0, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques: For 23, Dex 8, Con 17, Int 6, Sag 10, Cha 9, FP:5

Compétences: Détection +4, Escalade +4, Intimidation +2, Perception Auditive +2

Dons: Arme de prédilection (massue géante),

Attaque en puissance, Science du renversement

Spécial: Vision dans le noir (18m), Vision nocturne, bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la paralysie et les effets de sommeil magique

Thanoïs (+ de 20): Humanoïdes de taille M, Dés de vie: 3d8+9 (22Pv), Initiative +1 (Dex), Vitesse de déplacement: 6m, CA 15 (+1 Dex, +4 naturelle), Attaques: +7 en mêlée (1d10+3/x2,



massue) ou +4 à distance (1d6+3/x2, épieu), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +4, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques: For 16, Dex 12, Con 15, Int 6, Sag 7, Cha 9, FP:2

Compétences: Equilibre +3 (+11 sur la glace), Escalade +7, Natation +11

Dons: Arme de prédilection (massue géante), Robustesse

Spécial: Créature du froid, Respiration aquatique avancée

Blizzard, Dragon Blanc: Dragon de taille G, Dés de vie: 15d12+45 (142Pv), Initiative +0 (Dex), Vitesse de déplacement: 20m, Vol 60m,

Creusement 10m CA 23 (-1 Taille, +14 naturelle),

Attaques: +18 en mêlée, AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +9, Vig +12, Vol +9

Caractéristiques: For 19, Dex 10, Con 17, Int 8, Sag 11, Cha 8, FP:7

Spécial: Souffle (5d6 DD20), Terreur (DD16), RM (DD16), Réduction des dégats (5/+1), Nappe de brouillard, marche sur la glace, Créature du froid, Morsure, Griffes x2, Ailes x2, Coup de queue, écrasement, Balayage de queue, Lutte, Présence terrifiante, immunités, vision aveugle, sens surdéveloppés

