



Une rançon de géant

Une rançon de géant est une courte aventure pour quatre personnages de niveau 11. Il y a ici des opportunités pour la diplomatie et le combat, en fonction des choix des Pjs. Toute combinaison de classes est donc appropriée. L'aventure peut être placée dans n'importe quel monde de campagne, dans une région frontalière proche de montagnes couvertes de glaciers.

Épisode un: Un problème de taille

Le duc Castaril Ambrinigan, récemment nommé, a déménagé dans un modeste donjon construit près de la ville frontalière d'Ormanlak. Lui et sa famille sont arrivés en toute sécurité, mais une caravane contenant des héritages familiaux a été attaquée par un bande de pillards géants du givre. La plupart des objets n'ont aucune importance pour le duc, à l'exception d'un seul: une statue de lion doré de trois pieds de hauteur.

Le duc, voulant éviter une guerre, envoya un émissaire aux géants du froid. Il offrit des pierres précieuses totalisant une valeur de 10.000 pièces d'or comme rançon pour le lion. Les géants acceptèrent et une date et un lieu furent fixés pour l'échange.

Mais il y a plus. Un dragon blanc nommé Whildenstrank vit au milieu d'un glacier à proximité et entretient un réseau d'espions constitué de worgs (des loups d'hiver), y compris certains dans le camp des géants du froid. À travers ces espions, Whildenstrank a appris la capture du lion d'or et l'échange qui doit avoir lieu prochainement.

Pensant que le lion ferait un bon ajout à son trésor glacé, Whildenstrank s'est préparé à le capturer pour lui-même.

Accroches

Le duc Ambrinigan veut que l'échange ait lieu, mais craint que les géants ne le doublent. Même un peloton de ses troupes ne serait pas suffisant pour quelques géants du givre. Il a décidé de faire appel à des alliés plus puissants - les Pjs. Ceux-ci pourraient s'engager de nombreuses façons.

1- Le duc a peut-être aidé les personnages par le passé et demande maintenant une faveur.

2- Après avoir entendu parler de la réputation du groupe, le duc les aborde avec une proposition commerciale. Il paiera 1000 P.Or par personne pour le retour du lion d'or.

3- Une ou plusieurs organisations avec lesquelles les Pjs sont affiliés sont sensibles au problème du Duc et encouragent le groupe à apporter son aide.

4- Les Pjs cherchent peut-être à améliorer leur réputation aux yeux de la noblesse locale. Aider le duc avec son problème pourrait aller dans ce sens et les faire bien voir dans les autres cercles politiques.

Les négociations.

Autoriser les Pjs à utiliser leurs compétences liées au Charisme pour améliorer leur récompense, qu'elle soit matérielle ou non. Dans tous les cas, le contrat nécessite le retour du lion d'or à tout prix. Le duc versera le paiement de la rançon de 10 000 P.Or dans un seul sac d'un mélange de gemmes, et le présentera aux Pjs qui apparaît le plus honnête.

L'attaque du dragon !

L'échange devait avoir lieu dans quatre jours, à midi. Le lieu de la rencontre est un endroit dégagé à flanc de colline, à trois jours de la ville d'Ormanlak et à environ un jour de distance du glacier. À la discrétion du Mj, le voyage vers la colline désignée peut être sans incident ou être rempli de rencontres aléatoires appropriées à une région montagneuse tempérée ou froide.

Le jour de l'échange, les Pjs se tiennent dans la clairière ou à proximité, lorsqu'ils sont témoins de l'attaque de Whildenstrank contre la bande de quatre géants qui constituent les envoyés du Jarl des géants du givre.

Lire ou paraphraser le texte suivant.

Les sons paisibles de la nature sont interrompus par le son d'un cor, résonnant au loin. En regardant dans la direction du son, vous voyez une forme ailée tomber des nuages au milieu de la forêt, peut-être à un demi-mile de distance. Quelques cimes d'arbres se balancent et se renversent près de l'endroit où elle a atterri.

Lorsque vous tendez les yeux pour avoir un autre aperçu de la créature, vous la revoyez, alors qu'elle saute dans le ciel et s'envole vers l'ouest. Il n'y a pas de doute sur la forme reptilienne et son envergure: c'est certainement un dragon, blanc comme la glace sur les montagnes lointaines.

En décollant, un cor retentit à nouveau dans la même direction et semble faire écho dans les montagnes au loin.



Whildenstrank est tombé des nuages lors d'une attaque en piqué dirigée sur le chef du groupe de géants. En quelques instants le dragon parvint à capturer deux géants et à s'échapper avec le lion d'or. Un Pj qui réussit un contrôle de Perception (DD 25) peut remarquer que le dragon porte une sorte de sac dans ses griffes. Les cornes sont le moyen de communication à distance pour les géants. L'écho des cornes est en fait destiné à d'autres géants du froid, relayant le message de l'attaque. Même si les personnages sont capables d'attaquer le dragon à cette distance, celui-ci les ignore car il veut retourner dans son repaire avec son nouveau trésor.

Cliffhanger

Les héros entendent de nouveau les cornes au loin. Quelqu'un, ou quelque chose, a survécu à l'attaque du dragon ...

Épisode deux: Un problème géant

Dans le premier épisode, les personnages ont été employés par le duc Ambrinigan pour échanger une rançon de 10 000 P.Or en pierres précieuses contre un lion d'or capturé par des géants du givre lors d'un récent raid. En attendant que les géants arrivent au lieu de rendez-vous désigné, les Pjs aperçoivent le dragon blanc Whildenstrank attaquer les géants et s'envoler avec la statue. Embauchés pour rendre la statue du lion d'or à tout prix, les Pjs se déplacent pour enquêter sur le site de la bataille.

Géants en colère limite des arbres, terminant un repas de venaison. Velg est capable d'utiliser la valeur de détection de son familier aigle et à moins que les Pjs soient particulièrement surnois, Velg les a repérés à leur approche du glacier.

si les aventuriers se rendent sur le site de l'attaque du dragon. Ils y trouvent deux géants morts et deux autres qui ont survécu à l'attaque, mais sont évidemment nerveux. À l'approche des Pjs, lisez ou paraphrasez le texte suivant:

La cible de l'attaque du dragon devient évidente à l'approche de la clairière. Deux géants du givre blessés se tiennent debout dans la clairière et les corps de deux autres reposent sur le sol. Les deux survivants observent le ciel avec frénésie, attendant peut-être le retour du dragon.

Les géants se concentrant sur le ciel, il serait donc relativement facile de leur échapper. Si les aventuriers restent cachés, ils peuvent entendre les géants du givre se plaindre à propos de l'attaque du dragon, et suggèrent que le monstre doit travailler avec le duc. Ils blâment les humains pour cette embuscade. Après quelques minutes de plus, ils rassemblent les corps de leurs compagnons et retournent dans leur tribu. Si les aventuriers sont détectés, donnez-leur suffisamment de temps pour tenter de s'expliquer, mais toute action offensive manifeste aura pour résultat une attaque de la part des géants.

Les géants vont d'abord croire que les Pjs sont ligüés avec le dragon et ont comploté pour terminer ce que le dragon a commencé. Par conséquent, l'attitude initiale du géant envers les Pjs est hostile et ils les menacent avant d'attaquer. Ces géants parlent à la fois géant et commun.

Les personnages peuvent tenter des tests de Charisme modifiés en fonction de leur roleplay pour obtenir les informations suivantes.

DD20: les géants indiqueront que le dragon a pris la statue. Si les géants apprennent que le groupe a les gemmes pour l'échange, ils peuvent attaquer le porteur du sac de gemmes, puis fuir quand ils ont le butin (peut-être même en prenant le porteur des gemmes!).

DD 25: les géants donnent des informations générales sur la région. Ils savent que le dragon vit au milieu du glacier, au-delà des "canyons de glace".



DD 35: les géants évitent le glacier à cause des vers qui vivent là-bas. Le dernier coup de corne a dû alerter Velg le Dompteur de dragons.

Si les aventuriers pillent les cadavres des géants morts, les géants restants deviendront hostiles. Trésor: un sac sur un des corps contient 1071 P.Or et une lance+1 sur le cadavre du chef.

Géants du givre blessés (2): Page 156 du bestiaire H&D mais avec 80 Pv

Velg le dragon dompteur

Le groupe doit maintenant se diriger vers l'ouest, dans la direction dans laquelle le dragon a volé, vers son repaire. En supposant qu'ils possèdent un moyen de transport normal le trajet jusqu'au glacier prend environ une journée. Pendant ce temps, le rôdeur géant Velg, également connu sous le nom de Velg le dompteur de dragon a entendu les avertissements des cornes et se rend également sur le glacier pour combattre cet ennemi draconique. Son fidèle serviteur Zim est avec lui.

Quand les Pjs arrivent sur le glacier, ils voient Velg (un géant du froid rôdeur) et Zim (un géant du froid normal) assis sur la glace, à environ 200 mètres de la

Si les attaques cessent Velg partagera son repas et parlera de sa prochaine mission, la destruction du dragon blanc Whildenstrank. Il mettra également en garde contre les dangers du canyon de glace. les "vers chauds" qui font fondre les armes, utilisez donc des attaques à distance contre eux, et les "vers froids" qui paralysent ses adversaires avec un trille hurlant. Il pourrait rejoindre le groupe si on le lui demandait, mais demande la peau du dragon et la moitié du trésor autre que le lion d'or. Zim reste derrière et attend sans un mot.

L'ajout de Velg au groupe pourrait faciliter les combats à venir. Pensez à augmenter la force des créatures lors des rencontres ultérieures, ou alors Velg refuse de se battre préférant conserver ses forces pour le dragon.

Velg le dresseur de dragon: Géant du gel rôdeur 3

Zim : géant du gel

Cliffhanger

Quelques heures après la rencontre avec Velg, lorsqu'ils traversent le glacier à l'ouest, les aventuriers effectuent un test de nature, survie ou perception. Un test réussi (DD 15) révèle un faible grondement. Un second test réussi (DD 20) est nécessaire pour voir la glace se déplacer à environ 30 mètres comme si quelque chose s'enfonçait dessous, se dirigeant droit vers les héros ...

Épisode trois: une mince couche de glace

Dans l'épisode précédent, les personnages ont rencontré Velg, un autre géant du givre qui se trouvait également sur la piste du dragon. Velg peut ou peut ne pas être allié avec le groupe désormais. Le groupe parcourt maintenant la surface glacée du glacier et a peut-être remarqué quelque chose creuser sous la glace, se dirigeant directement vers eux.

Au sommet du glacier

La partie orientale du glacier est principalement constituée de glace plus ou moins plate, avec occasionnellement des crevasses ou des dolines. y voyager est relativement sûr et la surface est constituée de 10 centimètres de neige épaisse ou fondue, assez tendre pour que les pieds s'enfoncent d'un pouce ou deux, mais pas assez pour que des flaques d'eau se forment sous les pas. Les contreforts du glacier cèdent finalement la place aux "canyons de glace", un labyrinthe de murs et de piliers de glace. Le dragon Whildenstrank s'est installé dans une flèche de roche volcanique qui surplombe le glacier, comme un croc noir au milieu de l'étendue glacée.

Les personnages ne sont pas passés inaperçus lorsqu'ils traversent le paysage enneigé. Un duo de bulettes s'est adapté pour vivre sous la glace et ils ont remarqué un repas au-dessus d'eux. Elles attaquent le groupe dès qu'elles le peuvent.

Bulettes (2): Page 36 du bestiaire H&D

Marcher sur de la glace

Une fois que les bulettes sont vaincues, les Pjs découvriront un autre danger: les tunnels des bulettes ont affaibli la glace sous leurs pieds et elle est sur le point de céder! Lisez ou paraphrasez le texte suivant:

Vous soupirez de soulagement quand la dernière bulette s'affaisse immobile sur la glace. Avant de vous remettre en marche la glace cède sous vos pieds et se déplace, vous jetant presque au sol. Vous voyez que des fissures et des crevasses commencent à apparaître à la surface de la glace et que les petites fissures commencent à se répandre, devenant plus grande, comme si le glacier ouvrait une gueule béante pour vous avaler!

Les Pjs ont très peu de temps avant que la glace ne cède. Demandez à chaque Pj de lancer un test initiative. Dès que l'un d'entre eux fait 10 ou moins la glace cède. Le Pj qui tombe dans le gouffre doit faire un test de Dex. Un succès

signifie que le Pj a réussi à rester au sommet de la glace, un échec indique qu'il tombe et se retrouve enterré.

Traitez cette situation comme une asphyxie (voir Guide du joueur à la page 274). Velg, avec sa force prodigieuse peut venir en aide aux personnages s'il est présent. Les personnages qui ne sont pas enterrés peuvent lui venir en aide et le libérer avec un test de force (DD 25).

Les canyons de glace

Une fois que les personnages se sont libérés ils doivent continuer vers l'ouest, vers le repaire de dragon. La surface relativement lisse du glacier cède lentement la place à un réseau de canyons de glace. Les murs des canyons s'élèvent à près de 30 mètres au-dessus du sol des canyons, qui ont en moyenne 10 mètres de large.

Le fond du canyon est recouvert d'une couche de poussière de glace et il y a des traces dans la neige. Un test de nature (DD 18) révélera un ensemble de traces de grands loups menant au travers du labyrinthe. Ces traces proviennent des loups d'hiver qui servent d'espions au dragon. Les personnages pourraient même essayer de suivre ces traces par des chemins tortueux vers le repaire du dragon.

Les héros devraient atteindre les canyons de glace vers le crépuscule et souhaiteront peut-être se reposer. Pendant la nuit, ils entendent le sifflement du vent à travers les ravins et ils pourraient entendre ce qui résonne comme le hurlement des loups, ou le son de cornes géantes porté par le vent.

Cliffhanger

Le lendemain, ou lorsque les personnages se dirigent vers le labyrinthe sinueux du canyon, ils entendent un son aigu. Des cris résonnent entre les parois du canyon, suivis d'un rugissement rauque. Des sons de combat résonnent dans les fissures étroites pendant quelques secondes, un autre rugissement se fait entendre, suivi d'un bruit semblable à des milliers de glaçons se brisant sur le sol. Le son semble venir d'au delà du prochain tournant ...

Épisode quatre: Les vers sont dedans...

Suite à leurs péripéties précédentes le groupe est maintenant entré dans les canyons de glace, un labyrinthe de passages sinueux entourant la flèche noire que le dragon appelle sa maison. Ils viennent d'entendre les sons d'une bataille à proximité.

Bataille de titan

Au prochain virage, le groupe découvre ce qu'il reste d'une bataille entre un remorhaz et un ver de givre (un vers pourpre adapté au froid). Les deux créatures sont mortes. Lisez le texte suivant:

Des fragments de glace sont dispersés sur le sol à l'intersection de deux canyons. Au milieu se trouve un énorme ver segmenté bleu-blanc, avec des dizaines de pattes et des nageoires en forme d'aile près de sa tête. Le dos du ver est légèrement rouge et de la vapeur s'échappe lentement de son corps. Il ne semble pas être en mouvement. Toute la zone est recouverte d'éclats de glace.

Le cri aigu que les personnages ont entendu était celui du ver de givre. Il a attaqué le remorhaz, mais a été détruit par la chaleur générée ce dernier. Quand le ver de gel est mort il s'est transformé en glace et a explosé, tuant le remorhaz. Les éclats de glace sur le sol sont tout ce qui reste du ver de givre.

Les pjs qui examinent le corps du remorhaz peuvent découvrir ce qui semble être des blessures causées par une énorme mandibule et d'autres blessures telles que des centaines de coups de poignard, mais aucune arme ne peut être trouvée. S'ils cherchent autour de la zone, ils peuvent en déduire que les éclats de glace suggèrent une explosion.

Les canyons de glace

Les aventuriers pourraient très vite se perdre dans le dédale des canyons. Le chemin le plus rapide à travers le dédale prend environ 6 heures. La tanière du dragon est presque directement à l'ouest. Un test de nature/survie réussi (DD15) garantira d'arriver dans les 6 à 8 heures. Un personnage pourrait grimper, voler ou léviter au sommet des canyons pour repérer la flèche noire et diriger le groupe. Sans moyen de trouver la direction, il n'y a que 1 chance sur 4 que toute une heure de voyage les rapproche de la flèche.

Les worgs de Whildenstrank patrouillent dans les canyons de glace. Pour chaque heure dans le dédale il y a 1 chance sur 6 qu'un loup de l'hiver les repère. Il évitera le combat et essaiera de rester caché, espionnera les aventuriers et fera son rapport à son maître. Un personnage capable de pister pourrait suivre le loup jusqu'à la flèche avec un succès en survie (DD 15).

Embuscade !

Les canyons abritent de nombreux remorhaz et vers de givre. Au cours de leur randonnée à travers ce paysage glacial, les aventuriers seront pris en embuscade par un remorhaz. Si les personnages voyagent plus de 6 heures, il y a une chance sur 12 par heure cumulative, qu'un autre remorhaz attaque. Les remorhaz vont se terrer et attaquer les personnages par l'arrière. Si Velg est avec le groupe il suggérera d'utiliser des attaques à distance.



Remorhaz: Page 249 du bestiaire H&D

Ver de givre :

Le dragon aime son repaire pour un certain nombre de raisons, dont la moindre n'est pas que le nombre de créatures dangereuses qui s'installent dans les canyons de glace, dissuadant les explorateurs trop curieux. Les vers de givre, en particulier, sont les favoris du dragon, parce que même ceux qui sont assez forts pour les vaincre pourraient encore être victimes de l'agonie du ver.

Après avoir marché pendant environ quatre heures en direction de la flèche noire, le groupe est attaqué par un ver de givre. L'attaque se produit à une intersection entre de nombreux canyons, il y a beaucoup de colonnes de glace au milieu de cette intersection. En conséquence, le ver de givre est caché lorsque le groupe arrive. Si les personnages s'enfuient, le ver ne les poursuivra que sur environ 30 mètres après l'intersection. Si le ver est vaincu, les aventuriers peuvent trouver un monticule de glace de forme ovale. Un test de nature réussi (DD 20) indique que ces formations de glace sont en réalité quatre œufs de ver de givre.

Ver de givre: Page 286 du bestiaire H&D

Cliffhanger

Après avoir surmonté les obstacles des canyons, les héros parviennent enfin à la maison du dragon ...

Épisode Cinq: Les vers sont dehors...

Les aventuriers se tiennent maintenant au bord d'un espace ouvert, observant un massif imposant en face d'eux.

L'approche

Dans son repaire, le dragon s'appuie sur ses espions pour l'informer sur les intrus. Entrée dans le repaire est un jeu d'enfant, un trou béant sur le côté de la flèche de pierre mène dans un tunnel vers une grotte intérieure. Whildenstrank a couvert les murs noirs du tunnel et l'entrée avec de la glace et des glaçons pendent de la lèvre supérieure de la grotte. Un étroit sentier emprunté par les loups d'hiver monte la pente raide qui mène à l'entrée.

Trois loups d'hiver se trouvent dans l'entrée. S'ils voient les personnages, ils trotteront vers le bas du sentier pour défier le groupe, exigeant de savoir pourquoi ils sont venus à la flèche. Leur attitude initiale est désagréable et ils attaqueront s'ils ne partent pas. Si les personnages essaient de parlementer demandez à l'orateur de faire un test de CHA :

Indifférent (DD 15): Les loups leur permettront de passer mais les suivront dans le tunnel. Si un combat éclate avec le dragon, les loups se joignent à lui et attaquent par derrière.

Sympathie (DD 25): Les loups n'aiment pas travailler pour le dragon et pourraient être convaincu d'ignorer le groupe contre un pot-de-vin suffisant de 1 000 P.Or

Utile (DD 40): Les loups laisseront passer les héros contre une faveur indéterminée dans le futur. Ils n'interviennent pas dans un combat contre le dragon.

Si Velg est avec le groupe, il attendra que les loups descendent, puis attaquera, expliquant plus tard, qu'ils pourraient avertir le dragon. Si deux des loups sont tués, le troisième tentera de retourner dans la grotte pour prévenir Whildenstrank.

Loups d'hiver (3): Page 311 du Bestiaire H&D



Le repaire du dragon

Dans l'entrée, un large tunnel mène vers l'antre de Whildenstrank, un grand trou au milieu de la flèche noire. La caverne mesure environ 20 mètres de diamètre et est cernée par une douzaine de colonnes de glace de 2 mètres de large. Lorsque la lumière brille sur les colonnes, elle se reflète sur des gemmes, des bijoux et des milliers de pièces incrustées dans la glace. Une colonne est à moitié formée et la tête de lion d'or dépasse du sommet de ce monticule de glace. Whildenstrank travaille à enfermer son nouveau trésor en utilisant des expirations de glace lentes et contrôlées.

Lorsque le groupe arrive, Whildenstrank se trouvera perturbé par l'interruption, mais il est curieux de savoir pourquoi ils sont venus jusqu'à son repaire. Sa patience durera assez longtemps pour que les aventuriers puissent brièvement expliquer leur présence. Au début, il est hostile, sauf si Velg est présent, et ses actions sont influencé par les tests de diplomatie effectués par un pj:

Hostile (moins de 5): il attaque. Il attaquera également si Velg est présent.

Inamical (DD 5): Il leur demande de lui rendre hommage (1 000 P.Or chacun devrait lui suffire) et de partir. S'ils ne paient pas il attaque.

Indifférent (DD 15): Il sera ouvert à l'échange de la statue du lion d'or. Son premier prix sera de 20 000 P.Or en gemmes et ou objets. Un pj peut tenter de négocier un meilleur accord, mais le dragon n'ira pas en dessous de 15 000 po.

Sympathie (DD 25): le dragon négociera et le prix initial sera de 12 000 po. Il négociera jusqu'à 8 000 po.

Alternativement, un personnage pourrait tenter de se faufiler et de voler la statue. Cette approche est la meilleure quand le dragon est parti chasser ou

dort. S'ils attendent qu'il dort, ils peuvent se faufiler, mais tout bruit fort réveillera le dragon. La statue de lion d'or est coincé à mi-chemin dans le pilier de glace et nécessitera un test de force (DD 20) pour pouvoir la sortir ce qui réveillera le dragon.

Whildenstrank ne partira pas chasser tant que la statue n'aura pas été entièrement recouverte. Mais les aventuriers ne devraient avoir que d'une heure ou deux pour la libérer et partir. Bien sûr, le vol sera remarqué au moment où le dragon reviendra et il poursuivra les aventuriers en utilisant ses alliés pour suivre les voleurs. Réduit à 50 Pv ou moins il tentera de prendre la fuite.

Whildenstrank, Dragon blanc adulte : page 81 du Bestiaire H&D

Trésor: En plus de la statue de lion d'or (valeur approximative 1.500 P.Or), le trésor gelé dans les colonnes de glace autour de la grotte totalise environ 11 700 P.Or en pièces de monnaie, objets d'art et gemmes, une armure+1, un anneau d'action libre et un marteau de guerre vicieux +3.

Continuer l'aventure

Une fois la statue sécurisée, les aventuriers peuvent la rendre au duc Ambrinigan. Ils peuvent encore faire quelques rencontres avec la faune du glacier lors de leur voyage de retour et peuvent rencontrer une autre bande de géants de givre, qui peuvent ou non être hostiles. À leur retour, le duc remboursera les personnages pour toutes les dépenses raisonnables qu'ils ont pu engager. Les héros pourraient alors choisir de suites à donner à cette aventure :

* En fonction des résultats des rencontres avec les géants du givre, la tribu peut avoir une attitude différente envers l'établissement des humains dans la région. Si tous les géants ont été tués, ils peuvent décider d'attaquer plus de caravanes pour se venger.

* Si Whildenstrank n'était pas tué, il pourrait constituer une menace pour la région, ou pourrait peut-être être considéré comme un allié contre les géants du gel.

* Les loups d'hiver travaillant pour Whildenstrank ne sont peut-être que les membres d'un réseau d'informations plus élaboré.

* Le mystère de la statue de lion d'or reste entier. Pourquoi le duc Ambrinigan était-il prêt à payer autant pour qu'elle revienne ? Vaut-elle plus que ce qu'elle ne semble?

* Velg, s'il est toujours en vie et en bons termes, peut contacter les aventuriers pour l'aider à mieux "apprivoiser" d'autres dragons.

