



## LE CŒUR DE GLACE

Une courte aventure pour quatre à six personnages joueurs de niveau 3 à 5

### CREDITS

Rédaction Originale: 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



### Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon aura besoin d'un exemplaire des trois livres de base de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres Vol 1.

Ce scénario prend place dans le monde de campagne des **Terres de Légendes**, si vous êtes intéressé, envoyez moi un petit E-Mail à l'adresse suivante et je vous le ferez parvenir sous forme de PDF. **E-Mail: [baron.zero@laposte.net](mailto:baron.zero@laposte.net)**

Une aide de jeu en cours de rédaction sur L'Ile d'Elleslande est disponible sur le site de la Scénariothèque sous le titre: Les Terres du Nord.

### Introduction:

L'aventure intitulée Le Cœur de Glace commence alors que les personnages se trouvent dans une auberge du **Royaume de Glisson** sur **L'Ile d'Elleslande**. Ils y feront la connaissance d'une rôdeuse des marches du nord qui les emmènera à la rencontre d'un maléfique druide des glaces qui s'apprête à envahir le royaume à la tête de son armée d'orques et de golems de glace.

### Contexte de l'aventure:

Les cimes des **Monts Flocons** (les **Monts Pagan** pour les habitants résidant à plus d'une journée de voyage) proches ont de tout temps été la demeure de **Gwaenael Mac Thurel**, un vieux et puissant druide des glaces. Bien que quelques villages et colonies se soient bâtis au pied de ces montagnes, le druide n'a jamais constitué une menace ni même tenté d'avoir une influence quelconque sur la politique de la région. Cependant la semaine dernière, le **Roi-prophète** du royaume de Glisson a eu la vision d'une armée de golems au corps de glace fracassant les murs de son palais et traversant le pays sous la protection de l'aura de froid de la monture du druide, une énorme salamandre de givre. Paniqué, le roi a aussitôt envoyé des emissaires et messagers en quête d'un groupe de héros assez braves pour trouver le druide et connaître les raisons de son attaque. Si une solution diplomatique ne peut être trouvée, le groupe devra l'éliminer avant qu'il ne soit trop tard.

### Vous êtes dans une auberge !

Tout commence dans le calme d'une petite auberge de campagne où les héros, vieux habitués des lieux ou voyageurs de passage se détendent devant une chope de bière ou en jouant aux cartes.

Confortablement installés près de l'âtre de l'auberge du 'Poing fumant', vous profitez du spectacle offert par le corps fin et galbé d'Iseult, la fille de l'aubergiste, en train de se démener pour servir les nombreux clients présents en cette froide soirée d'hiver. Dans un coin, un ménestrel désabusé joue un air de musique

et distrait l'assemblée par de vieux contes au son de sa harpe.

Soudain la porte d'entrée de l'auberge s'ouvre à la volée. Une femme, vêtue d'une tenue polaire et portant une épée à la taille pénètre dans la salle bondée et à juste le temps de crier 'Il arrive' avant de s'effondrer au sol évanouie! A cet instant un froid glacial envahit la salle tandis qu'un colosse au corps de glace défonce le mur du bâtiment avant de s'élançer vers la jeune femme inanimée.

### Le Golem de Glace:

Un humanoïde géant mesurant 2,50 mètres au corps composé de glace bleu profond et couvert de runes inconnues d'un blanc étincelant.

Vos joueurs n'ont plus qu'à faire preuve de leur courage habituel en se lançant à l'assaut du monstre tout en essayant de protéger la jeune femme de ses assauts. Il est utile de préciser que le monstre n'a d'yeux que pour elle et n'attaque pas les personnages. Sa mission prioritaire est de tuer le messager du roi.

**CA 15, Contact 10, Au dépourvu 15, Pv 34, Init 0, Att: +5, Dég 1d8+3 de dégâts de froid (x2), FP 4**  
**Particularité: sous type froid**

### La vision du Roi-prophète:

Une fois le golem éliminé et tout ce petit monde remis de ses émotions, la jeune femme, répondant au nom de **Fionna Cionaod**, en profite pour se présenter et expliquer la raison de sa venue en ces lieux.

Tous attablés près de l'âtre dans une auberge devenue vide, la jeune femme, qui se révèle être un rôdeuse des marches du nord du royaume, vous raconte la vision que **Galadan** le Roi prophète a eu il y a une semaine. Ce dernier a eu la révélation qu'un vieux druide vivant dans les monts flocons, plus communément appelées monts Pagan, depuis plus de deux siècles allait étendre son 'protectorat' et a vu une armée de soldats constitués de glace fracasser les murs de son palais et massacrer tous ses sujets. Dans cette vision, les légions ennemies avançaient sous la protection des sorts du druide juché sur le dos de sa salamandre du givre.

Voilà une grande quête à accomplir pour nos héros, Fionna pourra également donner plus de renseignements aux personnages si ces derniers la questionnent au sujet du druide et de ses pouvoirs:

Gwaenhael mac Thurel est un vieux druide qui a proclamé comme sien quantités de petits villages et colonies proches de la chaîne des monts flocons depuis les deux cents dernières années. Son 'règne' a pour une bonne part été non violent. Il rançonne l'argent de 'ses villages' grâce à quelques tribus orques sous sa domination, et en échange ne déchaîne pas trop souvent ses foudres

magiques et évite de massacrer trop de monde. Le plus surprenant est qu'il a même plusieurs fois participé à la défense des villages contre les attaques de hordes barbares venues de Thulane, ou contre les raids des clans de gargons sauvages vivant dans les montagnes. Naturellement, les rois et seigneurs de guerres locaux se sont opposés au druide au cours des âges et ont à plusieurs reprises envoyé des héros et des mercenaires l'affronter sur son territoire. Les héros ne sont jamais revenus et les moins scrupuleux des mercenaires ont souvent fait demi tour avec leur récompense dès leur approche des montagnes glacées.

Vos joueurs doivent maintenant se fier aux indications de Fionna pour se rendre dans les montagnes et rechercher le repaire du druide. Bien évidemment la récompense du roi Galadan sera à la hauteur des espérances des aventuriers, puisque Fionna leur promet la somme de 5000 pièces d'or par tête sans compter les éventuels trésors trouvés lors du voyage.

### Un peu de technique:

Voyager dans les montagnes en plein hiver aussi bien à pied que monté se révèle long et périlleux. Les MD intéressés pourront se reporter aux tables 9.5: terrains et déplacements sur longue distance et 9.6: montures et véhicules dans le chapitre 9 du Manuel des joueurs.

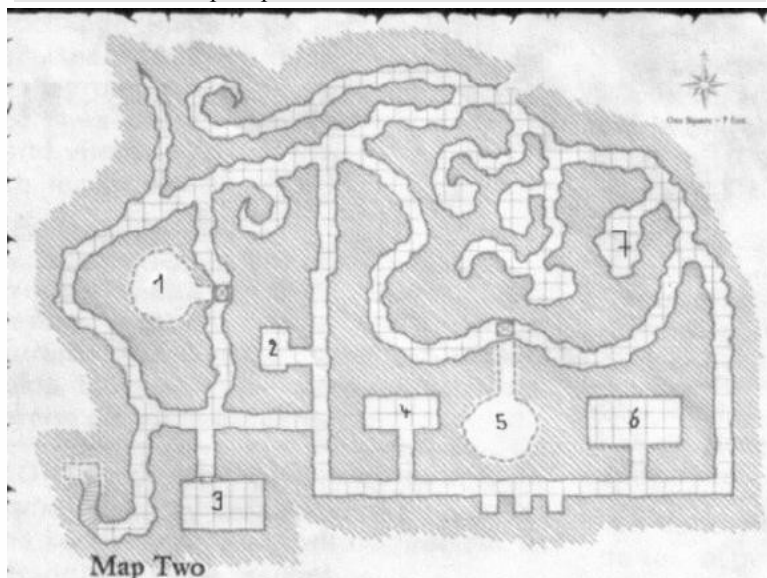
La montagne est également dangereuse et froide, reportez vous aux dangers sur la montagne et le froid aux chapitres 3 et 8 du Guide du Maître. Avec un peu de chance, vos Pj seront capable de surmonter les obstacles à venir facilement, mais gaspilleront beaucoup de leurs ressources à combattre l'environnement.

### Les Grottes de l'Araignée Fiélon:

Le voyage des Pj au travers des montagnes pour atteindre le repaire de Mac Thurel prend environ deux semaines.

Les héros guidés par Fionna se retrouvent alors face à l'entrée d'une caverne qui s'enfonce dans les profondeurs de la montagne.

Ceci est la seule voie facile d'accès menant à la vallée du druide, vous déclare Fionna en désignant l'entrée d'une grotte dont le fronton s'orne d'une étrange sculpture d'allure démoniaque, il nous faudra surement affronter maints dangers avant d'en sortir et une fois de l'autre coté nous devons être plus prudents encore...



Vos personnages doivent maintenant progresser à travers un vaste réseau de grottes et de salles creusées dans la roche. Les aventuriers

entrent dans les grottes par le coin Sud-ouest, la sortie se trouve dans le coin Nord-est et ils vont faire quelques rencontres en chemin.

### 1-L'antre des charognards rampants:

Les trois **charognards rampants** (CA 17, Pv 19, Init +2, Att: tentacules +3, morsure -2, Dég: morsure 1D4+1, tentacules: paralysie) qui vivent dans cette petite caverne ronde attaquent tout intrus. Au moment où les aventuriers entrent dans la salle ils sont en train de dévorer le cadavre d'un orque. Ce dernier porte encore quelques objets qui peuvent intéresser les joueurs (un anneau de protection +2, 350 P.or, une amulette des langues)

### 2-Voyage dans les brumes d'argent:

Cette rencontre un peu spéciale va emmener les aventuriers sur le plan astral afin qu'ils y découvrent la harpe magique permettant d'affronter la dernière épreuve de ce labyrinthe. Une fois les aventuriers entrés dans la petite salle, la porte se referme derrière eux. Il devient alors impossible de la rouvrir par quelques moyens que ce soit.

La grosse porte de bois se referme brutalement derrière vous et vous n'arrivez pas à la rouvrir. La réalité semble alors se dilater tandis qu'un étrange brouillard argenté remplit la pièce, au bout de quelques minutes une masse de roche se dessine à l'horizon...

Les aventuriers viennent de voyager dans le plan astral en direction du site où se trouve le coffre contenant la **Harpe des Araignées**. Sur la plateforme de roche en suspension les Pj découvrent un énorme coffre enluminé d'araignées particulièrement hideuses à l'apparence démoniaque. A l'intérieur de ce coffre se trouve une harpe aux cordes faites de fils en toile d'araignée. Une fois que les aventuriers ont récupéré la harpe, ils s'éloignent de nouveaux du plan astral et réapparaissent sur le plan matériel primaire dans la petite salle qu'ils viennent de quitter, comptez 5% de chance qu'il y ait un monstre en plus dans la salle avec eux à ce moment là, un zombie gigantesque (CA 11, Pv 29, Init -1, Att +4, Dég 1d8+4, BM p.191) serait un adversaire formidable à affronter à ce moment de l'aventure.



### 3-Une âme perdue:

Cette salle sert de lieu de 'repos' à l'âme en peine d'un magicien nain dont le corps a été abandonné par ses compagnons d'aventures quand ces derniers ont été obligés de fuir les lieux après avoir rencontré la

salamandre de givre du druide il y a de cela plusieurs années.

Runk Gurdisson, n'a pas un comportement hostile envers les aventuriers.

Si ces derniers engagent le dialogue, runk leur déclarera que la seule chose qui l'empêche de gagner le royaume céleste de son dieu est la présence de son familier qui est toujours en vie et se trouve un peu plus loin dans le donjon.

Le seul moyen de rendre la paix de l'âme à l'un comme à l'autre étant d'éliminer ce dernier, une roche épineuse.

### 4-Roche épineuse:

Le familier du mage nain se trouve dans cette salle, il s'agit d'une **roche épineuse** (CA 18, Pv 25, Init -1, Att +6 (x2), Dég 1d8+4), créature proche des élémentaires de terre, son corps ressemble vaguement à une colonne de marbre noir et parsemé de protubérances de cristal de roche dangereusement tranchantes.

Une fois cette dernière éliminée, le fantôme de runk réapparaît, il donne un **baton de feu** (GdM P.234) au lanceur de sorts du groupe avant de disparaître dans les limbes.

### 5-En travers du couloir:

Si les Pj ne se montrent pas prudent en traversant ce corridor sinueux, ils déclenchent un piège à chaîne qui protège l'accès à un passage secret.

Piège à chaîne: FP 2, mécanique, déclencheur d'espace Att +15 (croc en jambe), Att +15 (2d4+2, chaîne à pointes)

Fouille DD15, Désamorçage/Sabotage DD18 spécial: si l'attaque de croc en jambe réussit, l'attaque de chaîne à pointes se fait avec un bonus de +4 puisque la victime est déjà au sol.

Dès que le piège est déclenché, le passage secret s'ouvre, donnant sur un petit couloir. Au bout se trouve un coffre ouvert qui contient:

- \*1000 Pièces d'Or
- \*11 bijoux divers
- \*Une pierre ioun (rhombe rose vif)
- \*Une baguette d'agrandissement
- \*Un sceptre de détection de métaux et minéraux

### 6-Fou furieux:

**Orlon l'ogre** (CA 16, Pv 19, Init -1, Att +8, Dég 2d6+7, BM P.146) est contraint de vivre ici depuis qu'un mage de passage l'y a emprisonné et a bloqué la sortie par magie. Il est affamé et ne subsiste depuis des jours que grâce aux quelques rats qu'il arrive à capturer occasionnellement. Lorsqu'il entend du bruit dans le couloir, il tente par tous les moyens d'attirer l'attention des personnages pour que ses derniers le libèrent de sa prison.

Malheur à eux s'ils le font car orlon se jette aussitôt sur eux pour les dévorer. Il se bat avec sa massue de pierre.

Une fois cette menace éliminée, les Pj peuvent remarquer d'étranges tatouages tribaux sur le corps de l'ogre, ils correspondent en tout point à ceux portés par le clan orque qu'ils rencontrent un peu plus loin dans la vallée de glace.

### 7- Une dernière épreuve:

Vous apercevez enfin la sortie de ce complexe un peu plus loin, cependant la configuration des tunnels alentours change radicalement en quelques mètres et vous avancez bientôt sur de la toile d'araignée solidifiée.

Soudain, un monstre arachnéen comme vous n'en avez jamais vu se dresse sur ses nombreuses pattes et vous bloque le passage vers la lumière.

Vous l'aurez compris ce monstre est le gardien du labyrinthe, il s'agit d'une ignoble **araignée fiélon** venue tout droit des fosses démoniaques et liée à l'endroit depuis des siècles par quelque mage dément. Le seul moyen de poursuivre la route et de l'endormir en jouant un air de musique grâce à la harpe des araignées récupérée sur le plan astral. Le personnage qui tente de charmer le monstre doit faire trois jets sous la moitié de sa Dextérité ou réussir un test de compétence en instrument de musique (DD 25) et en réussissant au moins un pour endormir la gardienne. Un jet manqué se solde par l'apparition d'une minuscule araignée au venin dangereux (4d6) qui glisse le long de la toile de la harpe et mord quoiqu'il puisse faire. Pour corser l'affaire vous pouvez décider que la toile elle-même est enduite d'un poison de contact (malus cumulatif de 1 à chaque échec)

### La Vallée des glaces:

Lorsque les aventuriers réussissent enfin à résoudre l'épreuve posée par l'araignée fiélon et atteignent la sortie des grottes lisez ce qui suit:

Le temps semble s'étirer à l'infini tandis que vous progressez pendant des heures dans les entrailles de la montagne; jusqu'à ce qu'enfin une faible lumière dans le lointain indique la présence d'une sortie toute proche. Le tunnel débouche sur une saillie rocheuse surplombant une vaste vallée. Comparé à la tiédeur des cavernes, le froid de l'extérieur est accablant. Une grande forêt de conifères s'étend en contrebas. A quelques kilomètres au nord, une tour de glace surmontée d'un dôme noir semble jaillir d'un lac de glace.

Nos héros n'ont qu'à suivre un petit sentier de montagne qui les mène dans la vallée en contrebas et poursuivre leur route vers le palais des glaces. Les rencontres suivantes peuvent intervenir à tout moment, dans l'ordre que vous

souhaitez.

### 1-Un dragon !! Fuyez pauvres fous !!!

Un profond silence régnait dans la clairière que vous traversez. Soudain l'épaisse couche de neige vole en éclat tandis qu'une créature issue de vos pires cauchemars prend son envol. Un dragon aux écailles blanchâtres s'élève dans les airs en poussant un cri triomphal...

La créature est une des pires machines à tuer des régions froides. Utilisez le surtout pour effrayer vos joueurs, quand ces derniers pensent leur dernière heure arrivée, faites surgir un petit groupe de raies des neiges (Voir Les Marches d'Argent), le jeune dragon affamé abandonnera aussitôt les personnages pour se lancer à la poursuite de ces proies plus appétissantes.

### 2-Un piège subtil

Au détour du sentier, vous tombez nez à nez avec un elfe congelée dans la glace, elle semble avoir été figée au moment de lancer un sort.

Cette statue n'est qu'une illusion produite par un petit groupe de **5 méphites gelés (CA 18, Pv 13, Init +7, Att +4 (x2), Dég: 1d3+2, SP: souffle, sort, sous type froid, guérison accélérée, convocation de méphite. BM P.134)**

Bien décidés à rigoler au dépend des aventuriers. Plus malicieux que malfaisants, les méphites vont s'amuser à harceler les personnages pendant un petit moment, leur lançant quelques sorts et si possible essayant de les mener vers la clairière où repose le dragon blanc, pour voir comment ils se débrouillent face à la bête.

### 3-Un havre de paix

Le chemin forestier que vous suivez vous mène vers une vieille cabane de rondins, le lieu semble idéal pour se reposer un peu et reprendre des forces....

Les aventuriers n'ont rien à craindre tant qu'ils sont en ces lieux, en effet la cabane était autrefois la demeure d'un prêtre d'une divinité aujourd'hui oubliée et un peu de sa magie y a subsisté. Si les personnages décident de passer la nuit ici, ils récupèrent tous leurs points de vie au petit matin et tous leurs objets à charges sont rechargés.

### Les serviteurs du druide:

La forêt s'efface enfin devant vous et débouche sur les berges d'un immense lac gelé. Au centre, se dresse le repaire du druide fou qui est votre cible. Vous vous demandez comment atteindre ce sinistre endroit au plus vite lorsque votre réflexion est interrompue par des hurlements: une terrible bataille semble se dérouler à quelques distances de votre position !!!

Les aventuriers débouchent en pleine bataille entre un groupe d'orques appuyés par deux ogres couverts de tatouages baroques et des humanoïdes qui ressemblent à des gnomes à peau bleue. Ces derniers sont une cinquantaine mais tombent facilement face à la furie des ogres, excités par les fouets de leurs meneurs, et par la démence des orques exaltés par le regard de leur chef, un puissant guerrier **Tieffelin** qui combat armé d'une **hallebarde à la lame de feu**. Si nos héros décident de venir en aide aux gnomes, ils peuvent se charger des deux ogres ( CA 16, Pv 19, Init -1, Att +8, Dég 2d6+7,

**BM P.246**) et du guerrier tieffelin (**CA 21, Pv 42, Init +1, Att +7, Dég 1d10+1d6 de feu, BM P.151, Dons: arme de prédilection: hallebarde, attaque en puissance, enchainement**), une fois ces derniers occupés par les aventuriers, les gnomes viennent facilement à bout de la quinzaine d'orques qui leur font face.

#### Une aide bien venue:

La rencontre précédente invite à quelques explications...

Les gnomes des neiges sont un peuple primitif et barbare qui n'a toujours connu que la vallée des glaces et ses proches abords. Au cours des derniers siècles leurs conditions de vie ont grandement changé, notamment lorsque le druide s'est installé dans la vallée et y a construit sa forteresse. Accueilli par les gnomes il y a très longtemps, il s'est rapidement détourné d'eux pour leur préférer les orques des glaces, bien plus robustes et réceptifs à ses sombres projets. A l'aide de sa maîtrise de la magie des glaces et aux milliers d'esclaves gnomes il y a pu armer ses nouveaux alliés. Depuis il mène une guerre sans merci contre les gnomes libres tout en lançant de temps à autre ses hordes contre les villages humains des abords des monts pagan. Son dernier projet en date est la construction d'une gigantesque armée de golems de glace qu'il a prévu d'envoyer directement sur la capitale du royaume afin de renverser le pouvoir en place et de faire régner une nouvelle ère glaciaire sur toutes les terres du nord. Laissez le temps aux personnages de faire connaissance avec les gnomes, s'ils ont aidé à défendre le groupe pris à parti par les soldats du tieffelin, ils seront très reconnaissants, soigneront les blessés et proposeront même un peu d'aide si les héros leur font part de leur volonté de briser le joug du druide sur la région. Si les aventuriers n'ont pas été vaillants pour défendre les gnomes face aux orques, ils pourront obtenir la même aide en offrant de l'or ou des objets magiques au chef de la tribu.

#### Le château des glaces:



L'assaut final doit être le moment fort du scénario, voici les lieux clefs de l'affrontement et le déroulement général des événements.

#### 1-Fort tenu par les orques des glaces

A ce niveau, 8 d'entre eux montent la garde sous les ordres d'un imposant ogre à l'intelligence supérieur.

#### 2- Hangar à golems de glace

Un bon millier de golems de glace s'entassent dans cette gigantesque

salle qui occupe tout le rez de chaussée de l'édifice. Aucun d'entre eux n'est actif et les aventuriers n'ont rien à craindre. Ils peuvent cependant réaliser les dégâts que pourrait causer une telle armée si elle était lancée sur les terres civilisées plus à l'ouest.

#### 3-L'antre de la bête



Les choses sérieuses commencent ici. Le familier du druide, une énorme salamandre de givre, garde les lieux et maintient une température adéquate dans la salle numéro 2 grâce à son aura de froid. (**CA 17, Pv 78, Init +2, Att: griffes +12, morsure +10, dég: griffes(x4) 1d6, AS: aura de froid**)

#### Le combat final:

Une fois ces épreuves surmontées, les Pj atteignent enfin leur but, les appartements du druide des glaces (**FP 10, CA 21, Pv 58, CàC +8/+3, sorts au choix du MD, équipement: armure de peau +1, écu en bois +1, amulette d'armure naturelle +1, anneau +1, 12000 P.or**). Lorsque ce dernier aperçoit les aventuriers il se prépare aussitôt au combat. Gageons que nos valeureux héros en viendront facilement à bout, et dans un ultime hurlement Gwaenael Mac Thurel assiste à la fin de son reve dément. Tous les golems s'écroulent au moment où il expire son dernier souffle. En quelques secondes tout s'enchaîne alors, le lac de glace commence à se fissurer sous le poids du château et nos héros n'ont plus qu'à fuir les lieux au plus vite, aidés en cela par le peuple gnome venu à leur rescousse sur d'étranges bateaux montés sur de gros patins à glace.

## Epilogue:

Une fois la menace du druide éliminée, nos héros n'ont plus qu'à retourner vers la civilisation pour y toucher leur récompense de la part du roi Galadan. Ils se seront fait de nombreux alliés lors de cette mission, les gnomes des montagnes, la rôdeuse Fionna et peut être le roi s'ils lui ont fait bonne impression. Une fois complètement remis ils pourront reprendre la route vers de nouvelles aventures....

## Annexe:

### **Amulette de communication libre**

Cette amulette permet au porteur de communiquer avec les créatures incapables de formuler des mots physiquement, comme par exemple les plantes ou les animaux.

Niveau de mage:7, pre-requis: créations d'objets merveilleux

Prix du marché: 5000 P.or

### **Sort: Golem de glace**

#### *Transmutation*

niveau: druide 5

Compétence: V,S,M

Temps d'incantation: 1 action

portée: 25 Pieds + 5pieds/2niveaux

effet: un golem de taille M est crée tous les 5 niveaux de lanceur de sort

Durée: une heure par niveau

jet de sauvegarde: néant

résistance au sort: néant

Ce sort crée un ou plusieurs serviteurs animés et sans esprit fait de glace et ayant la forme d'un humanoïde. Ce golem de glace obéit aux commandements du lanceur de sorts et peut combattre à sa place. Utiliser les caractéristiques d'un construct de taille moyenne présentée dans le Manuel des Monstres. Quant il n'est pas utilisé comme combattant, le golem peut servir de serviteur, obéissant au mieux de ses capacités aux ordres qui lui sont donnés. Le druide peut influencer son golem sur une portée de 30 mètres. Si le golem sort de cette portée, il se fige sur place, ressemblant ni plus ni moins qu'à une statue finement détaillée d'humain au corps de glace. Si la température autour du golem est très basse, il n'est plus affecté par la durée du sort et le mage peut continuer à l'utiliser indéfiniment.

Il existe une variante de ce sort qui crée des golems en forme de dragon de glace, les effets en sont les memes.

**Rédacteur: Baron.zéro le 28-10-07**

**Relecture et correction: Freya Haukursdottr**

**Inspiré par l'entrée n°17 de la table 100 idées d'aventures du guide du maitre.**