



La Collines des bêtes voraces

Décor de campagne D&D

La Colline des Bêtes Voraces est une rencontre de niveau 2 à 13 et est prévue pour être utilisable dans toutes campagnes de D&D



Une tentaculaire série de pentes boisées et de falaises de pierre s'élèvent d'une façon sinistre des terres alentours. Ici et là, s'ouvrent des grottes dans les falaises, et les ruisseaux d'eau scintillante tracent des veines d'argent au travers des arbres et des précipices rocheux. La scène est idyllique, mais sauvage.

Background pour le MJ

Des collines boisées et creuses servant de cachette à des prédateurs de toutes sortes. Les pires d'entre eux à ce jour sont Ghank et Ingrid, deux chasseurs demi-orque qui ne se soucient absolument pas de ce qu'ils tuent.

A propos des chasseurs:

Ghank et Ingrid ont quitté leur tribu des années plus tôt à la recherche de vert pâturages. Ils découvrirent rapidement, qu'ils étaient doué pour vivre dans la nature. Maintenant, ils vivent principalement de la chasse, pistant les animaux pour vendre leur viande et leur peau. Lorsque l'opportunité se présente, le duo n'hésite pas à attaquer les voyageurs de passage. Les deux demi-orques ont fini par devenir comme les animaux qu'ils chassent: ils tuent lorsqu'ils ont faim, et attaquent tout ce qui ressemble à une proie.

Ghank: Male demi-orque barbare 4

Ingrid: Femelle demi-orque ranger 5 - Ronk: compagnon animal male loup.

Localisation

Toute zone tempérée ou chaude peut convenir pour placer les collines. En fait, ce secteur peut constituer un site isolé à des kilomètres à la ronde, ou il peut faire partie d'une plus grande chaîne de collines, ou encore servir de contrefort à la chaîne de montagnes connues sous le nom de monts voraces. Les Pjs peuvent traverser ces collines particulières pour poursuivre leur route au delà, ou



quelque chose dans les collines peut les avoir incité à les explorer: *La rumeur raconte que les torrents des collines croulent littéralement sous l'or et d'argent. Cette rumeur peut être vraie ou fausse, mais énormément de monde y croit. Ghank et Ingrid aimerait profiter de l'intérêt grandissant pour les collines car il leur donnera l'occasion d'étendre leur négoce de viande et de fourrure. Cependant, ils considèrent également les nouveaux venus comme des proies. Les Pjs peuvent être confronté au deux demi-orques s'ils cherchent eux même de l'or, ou peut être qu'ils entendent parler de la situation après que de nombreux prospecteurs aient disparus.

*Les Pjs mettent à jour la légende d'une puissante malveillante cachée dans les collines. La légende dit qu'une entité innommable chasserait dans les collines, ou garderait un ancien trésor... Il est possible que la légende soit vraie. Peut être qu'elle fait référence aux Vrocks qui chassent dans les collines, ou peut être que la créature des légendes à depuis longtemps disparus mais que les tactiques de Ghank et Ingrid ressemblent aux siennes

*Les contes locaux parlent de lamentations lugubres provenant des collines lors de certaines nuits très sombres. Ces sons peuvent être attribués aux loups ou aux autres prédateurs vivants dans les collines, au vent tourbillonnant dans les cavernes, ou encore aux lamentations de quelque horrible créature. Une ou plusieurs de ces possibilités peuvent être vrai !!!!

Visiter les Collines

La plupart des visiteurs des collines trouvent que l'endroit ont au moins un mauvais pressentiment à leur approche. La route pleine d'ornières grimpe et serpente au travers des vieux chênes et des affleurements tranchants. Les énormes affleurements rocheux obligent à faire de longs détours et augmentent considérablement les distances à parcourir pour les voyageurs. Les arbres et les roches créent des flaques d'ombre d'un noir d'encre partout et d'invisibles créatures se battent et grognent dans les profondeurs des bois. Le vent souffle d'une manière monotone et fait grincer et gémir les arbres. Les collines renferment des douzaines (ou peut-être des centaines) de cavernes. Peu de ces cavernes ont une entrée exposée à la face des falaises, et les Pjs peuvent donc les repérer à une distance considérable. La plupart de ces cavernes sont vide d'occupant, mais bien plus de ces cavernes sont cachées par les arbres ou sous des rochers menaçants et celles-ci sont loin d'être vide. Aussi, tous ces sombres coins et crevasses peuvent servir à dissimuler des agresseurs.

Créatures: toute sorte de prédateur peuvent occuper les cavernes. Les possibilités inclus les ennemis suivants

FP 2-4

Belette sanguinaire (1-2): Pv 13 chacun; voir Manuel des Monstres page 19

Tactique: Les belettes préfèrent rester cacher dans le sol ou sous des rochers et attaquent le groupe par derrière.

FP 3-7

Loups sanguinaires (1-4): Pv 45 chacun; Manuel des Monstres page 20.

Tactique: Un loup solitaire préférera roder dans les bois. En combat il essaie d'éliminer en priorité l'ennemi le plus puissant avant de s'en prendre aux autres. Une meute enverra la moitié de ses effectifs combattre tandis que le reste tournera autour du combat et tentera des attaques de flanc. Une meute de loup peut utiliser une grotte comme antre, mais dans ce cas environ la moitié d'entre eux se reposent dehors à tout instant.

FP 4-8

Bêtes éclipsantes (1-4): Pv 51 chacune; MM page 29.

Tactique: ces créatures chassent le groupe de nuit et attaquent une fois le campement établi.

FP 5-9

Molosses d'Ombre (1-4): Pv 30 chacun; Manuel des Monstres page 139.

FP 6-10

Lamias (1-4): Pv 58 chacun; Manuel des Monstres page 124

Tactique: Les lamias vivent dans les cavernes, mais les Pjs peuvent les rencontrer alors qu'ils cheminent le long de la route. Une lamia utilise généralement son pouvoir de déguisement pour apparaître sous la forme de quelque chose de moins désagréable, comme par exemple un centaure. Une fois sa victime en confiance elle attaque

FP 7-9

Dragonnes (1-2): Pv 76 chacune; Manuel des Monstres page 75.

Tactics: Ces créatures vivent au sommet des affleurements rocheux et ont tendance à ce laisser



tomber sur leurs proies

FP 8-10

Tigres sanguinaires(1-2): pv 120 chacun; Manuel des Monstres page 20.

FP 9-11

Yrthaks (1-2): pv 102 chacun; Manuel des Monstres page 188.

Les chasseurs (FP 7-13)

Les deux demi-orques ont leurs cavernes favorites qu'ils utilisent comme camp de base pour lancer leurs expéditions. Ils conservent dans chacune, un peu de nourriture ainsi que de quoi se chauffer. Une pile d'os se trouve souvent devant ses cavernes. Les Pjs peuvent aussi rencontrer Ghank et Ingrid errant dans les collines.



DnD 2009

Par Skip Williams and Penny Williams
Titre Original: The Hill of Ravening Beasts
Traduit par Baron Zéro pour DnD