



• LA CITADELLE DE VERRE DE L'ABOMINABLE YETI •

*Par Philip von Mischmen le Répurgateur,
Chasseur de sorcières, de créatures fantomatiques et démoniaques.*

Introduction (pour mon narrateur préféré) :

Alors que vous vous frayez un chemin au milieu de la toundra enneigée pour rejoindre la ville de Svoldœr, vous entendez des gémissements. Soudain, vous apercevez une masse informe gisant à terre. D'un coup, d'un seul tel un esprit, il se retrouve derrière vous sans que vous n'ayez rien vu ni compris. Sa voix stridente raisonne dans votre tête. Cet individu qui n'a rien d'humain vous propose un marché : « *Guerriers, je m'appelle Olaf. Un yéti a élu domicile dans la citadelle de verre sous la montagne de glace. Il ne cesse de détruire tous ceux de ma race. Si tu me rapportes sa fourrure, je te donnerai l'anneau de téléportation. Cet anneau, forgé dans l'œil du cyclone Jorka, permet à tout guerrier de se déplacer instantanément où il le souhaite.*



J'attendrai ton retour avec impatience à la sortie de la caverne ».

L'être disparaît comme il était apparu !

Les guerriers ne peuvent résister à une telle proposition ! Un tel objet au doigt d'un de nos héros lui permettrait de se sortir sans difficulté de toutes les situations délicates.

N'écoutant que leur courage, les héros se dirigent vers l'entrée de la grotte.

Salle 1 : grand escalier gelé

Le froid est de plus en plus intense au fur et à mesure que vous pénétrez dans la caverne. Les guerriers descendent un immense escalier gelé où chaque marche gravie est un véritable exploit. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le Guerrier glisse et tombe, il perd 1D3 Points de vie sans modificateur et il passera le prochain tour à se relever et ne pourra donc rien faire d'autre.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 2 : coude

Malgré la lumière aveuglante de la réverbération sur la glace, vous distinguez que le couloir tourne soudainement. Alors que chaque pas est une épreuve pour ne pas vous rompre les os, le bruissement d'un souffle de vent parvient à vos oreilles.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 3 : Chambre de la maladresse

La température chute dangereusement quand les Guerriers entrent dans cette pièce.

La Chambre de la maladresse est le domicile de petits Elémentaux d'Air. Leur haleine glaciale gèle les Guerriers jusqu'aux os. Les Elémentaux d'Air ne feront pas directement de mal aux Guerriers, mais la température de la pièce est telle que l'adresse de ceux-ci s'en trouvera affectée tout au long de l'aventure.

Lors de chaque attaque (y compris sort) et après avoir tiré les dés de « touche » et de dommages, chaque guerrier lancera 1D6 (pour le Mdd, ne pas oublier de faire préciser l'arme ou le sort utilisé).

Sur un résultat de 1 ou 2, l'attaque se retourne contre le guerrier qui en subira les dommages (et lui seul).

De plus sur un résultat de 1, l'attaque est si violente que le guerrier détruit sa propre arme ou est frappé d'amnésie et oublie définitivement le sort d'attaque employé. Les monstres quant à eux ne seront maladroits que sur un résultat de 1 du fait de leur habitude à de telles températures.

4 loups et un ulfjarl attaquent les guerriers.

Trésors : aucun.



Salle 4 : la jonction

Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre. La porte du nord laisse apparaître un verrou de glace. La porte est scellée magiquement et une seule clé permet de l'ouvrir (coffre salle 11).

Pas de monstres.

Trésors : aucun.

Salle 5 : la piscine glacée

Une vaste piscine au centre de cette pièce est remplie d'eau glacée. 2 Ours sont campés au fond de la pièce et poussent un effroyable grognement en apercevant les guerriers.

Si un guerrier obtient un 1 sur un jet pour toucher, il perd l'équilibre et tombe dans la piscine glacée. A cause de la température glaciale de l'eau, le guerrier perd 1D3 points de vie. Au début du prochain tour des guerriers, le guerrier peut se hisser sur une case vide adjacente.

2 ours attaquent les guerriers. Dès que ceux-ci sont détruits, un Grand Ours sort de la piscine et attaque (immédiatement sans attendre son tour) le guerrier venant de tuer son dernier congénère.

Trésors : aucun.

Salle 6 : la jonction

De l'eau suinte le long du mur et se répand sur le sol avant de se regeler. Le couloir aux murs humides se sépare en deux.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 7 : la salle du grand nord

Cette salle est plus vaste que les précédentes et le sol est recouvert de tessons de glace.

Au fond de la pièce, on aperçoit un coffre.

Test de volonté pour marcher sur les tessons de glaces.

TESSONS DE GLACES	
1D6 + volonté	Résultat
1-6	<i>Douleur insupportable</i> : le héros souffre tellement qu'il ne peut ni attaquer ni se défendre ni se déplacer durant 3 tours.
7-8	<i>Blessure légère</i> : Le héros perdra un en mouvement pendant 3 tours.
9 et +	<i>Chance et courage</i> : Le héros n'est pas affecté, il obtient +1 point de chance et +1 point de volonté pour l'aventure.

La pièce est gardée par 4 loups, 2 Ours, 2 trolls des neiges et Jotunn le géant des glaces..

Trésors : 1D6 x 100 pièces d'or

Salle 8 : coude

Le couloir tourne soudain, ses murs de glace bleutée laissent penser qu'un peu de pureté est encore de ce monde.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.



Salle 9 : salle mystique

Les guerriers sentent une étrange aura émanant de quelque part dans cette salle.

Cette salle est maudite. Aucune magie de n'importe quelle sorte n'aura d'effet, ceci inclue les sorts, les effets affectant les guerriers (avantages ou désavantages).

1 troll des neiges, 2 grands ours et 4 loups gardent cette salle et attaquent les guerriers.

Trésors : le coffre est rempli de 1D6 ration, une carte de trésors de donjon et d'un parchemin sur lequel est écrit :

Devant le gouffre sans fond tu seras
Ce sortilège tu réciteras
« Ô gloire à toi Gorska
Dieu de la neige et du froid,
Ton souffle donnes-moi,
Crée un pont de glace devant moi »

Formule magique

« Ô gloire à toi Gorska
Dieu de la neige et du froid,
Ton souffle donnes-moi,
Crée un pont de glace devant moi »

Salle 10 : salle mystique

Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière aveuglante, vous parvenez à distinguer un coffre !

1 champion chamane nordique, 2 trolls des neiges et 2 loups vous attaquent.

NB : le chamane ne pourra pas être affecté par une attaque à distance (arme de jet, arme à poudre ou sort) car il est protégé par un halo magique. De plus, tout guerrier étant au corps à corps ne pourra finir son mouvement après l'attaque car il est emprisonné dans le halo.

Trésors : le coffre est rempli de 1D6 ration, une carte de trésors de donjon et d'un parchemin sur lequel est écrit :

Devant la rivière glaciale tu seras
Ce sortilège tu réciteras
« Ô gloire à toi Thor
Dieu de tout le grand nord,
Encore une fois je t'implore,
Fais nous passer sur l'autre bord ».

Formule magique

« Ô gloire à toi Thor
Dieu de tout le grand nord,
Encore une fois je t'implore,
Fais nous passer sur l'autre bord »

Salle 11 : grande salle gelée

Cet immense salle est fortement gardée. Les 2 coffres doivent renfermer des objets précieux pour nécessiter autant d'attention.

La pièce est gardée par 4 trolls des neiges et Ulla Arrache-Cœur la reine des valkyries.

Trésors : 1 clé de glace entourée d'un halo de lumière magique (pour salle 4) et une carte événement de donjon dans le 1^{er} coffre ; dans le 2^{ème} coffre, 1D3 bandages, 1D3 potion de force et une paire de gants anti-maladresse (le guerrier portant ces gants ne sera maladroit que sur un résultat de 1 au lieu de 1 et 2 mais les dommages et la perte de l'arme ou sort seront maintenus pour un résultat de 1)

Salle 12 : coude

Un vent d'une extrême violence venant de la pièce suivante balaye la pièce dès que vous avez passé l'angle.

Rien de particulier.

Trésors : aucun

Salle 13 : Gouffre

Un vent puissant sort du gouffre. Il est impossible pour tout guerrier de lancer la moindre corde, de voler ou sauter au-dessus de la faille (parchemin salle 9).

De l'autre côté de l'abîme, 4 ours attendent les héros commandés par Oragrom le démon des glaces.

Si les guerriers lisent à voix haute devant le gouffre le parchemin trouvé en salle 9, un tourbillon géant se matérialise à l'aplomb de l'abîme et fait apparaître un pont de glace enjambant la faille. Les guerriers peuvent désormais passer.

4 grands ours et Oragrom attaquent.

trésors : aucun



Salle 14 : Long couloir

Ce couloir est plus long que d'habitude. Les dalles de glace sont craquelées et fendues.

Alors que vous scrutez le sol, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des visages emprisonnés dans la glace.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 15 : La rivière glaciale

Devant nos héros apparaît une rivière infranchissable. L'eau est si froide qu'une multitude de petits glaçons flottent sans fondre à la surface.

Si un guerrier tente de sauter la rivière pour la franchir, il mourra systématiquement en tombant dans l'eau glaciale.

Si une corde est lancée pour traverser, elle sera immédiatement sectionnée par une épée de glace sortie des profondeurs de la rivière.

Tout guerrier tentant de franchir la rivière en volant sera blessé par cette même épée de glace. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, le guerrier est tué. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, il est rejeté sur le bord de départ.

Si les guerriers lisent à voix haute devant la rivière le parchemin trouvé en salle 10, un tourbillon géant se matérialise au-dessus de l'eau et Thor apparaît. Il met à votre disposition son légendaire marteau volant qui vous transporte sur l'autre rive.

Pas de monstre

Trésors : aucun.

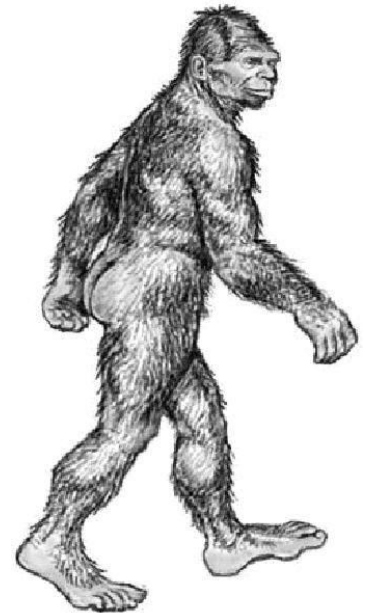
Salle 16 : Le trône du Yeti

Dès qu'un des guerriers a franchi le seuil de la porte, c'est l'émeute. Assis sur son trône, l'abominable yeti contemple la scène et envoie sa garde rapprochée. Les guerriers aperçoivent un coffre dans le fond de la salle mais n'ont guère le temps de le contempler. Le combat final peut commencer !

La pièce est gardée par un yeti géant accompagné de 4 trolls des neiges, 4 ours et 8 loups.

Objet de Quête : prendre la fourrure du yeti pour en faire un manteau dès qu'il a été tué (*mais il ne faut pas vendre la peau du yeti avant de l'avoir tué*) et la rapporter à Olaf.

Trésors : Pour chaque guerrier, 1 carte trésor des pièces objectives et 500 PO. Le guerrier ayant ouvert le coffre trouve en plus 1 paire de bottes à crampons et une épée lame bleue.



EPILOGUE

Dès la sortie de la grotte, les héros aperçoivent Olaf, l'Élémentaire d'air. Le guerrier ayant récupéré la fourrure du yeti la lui tend, preuve de l'accomplissement de la mission.

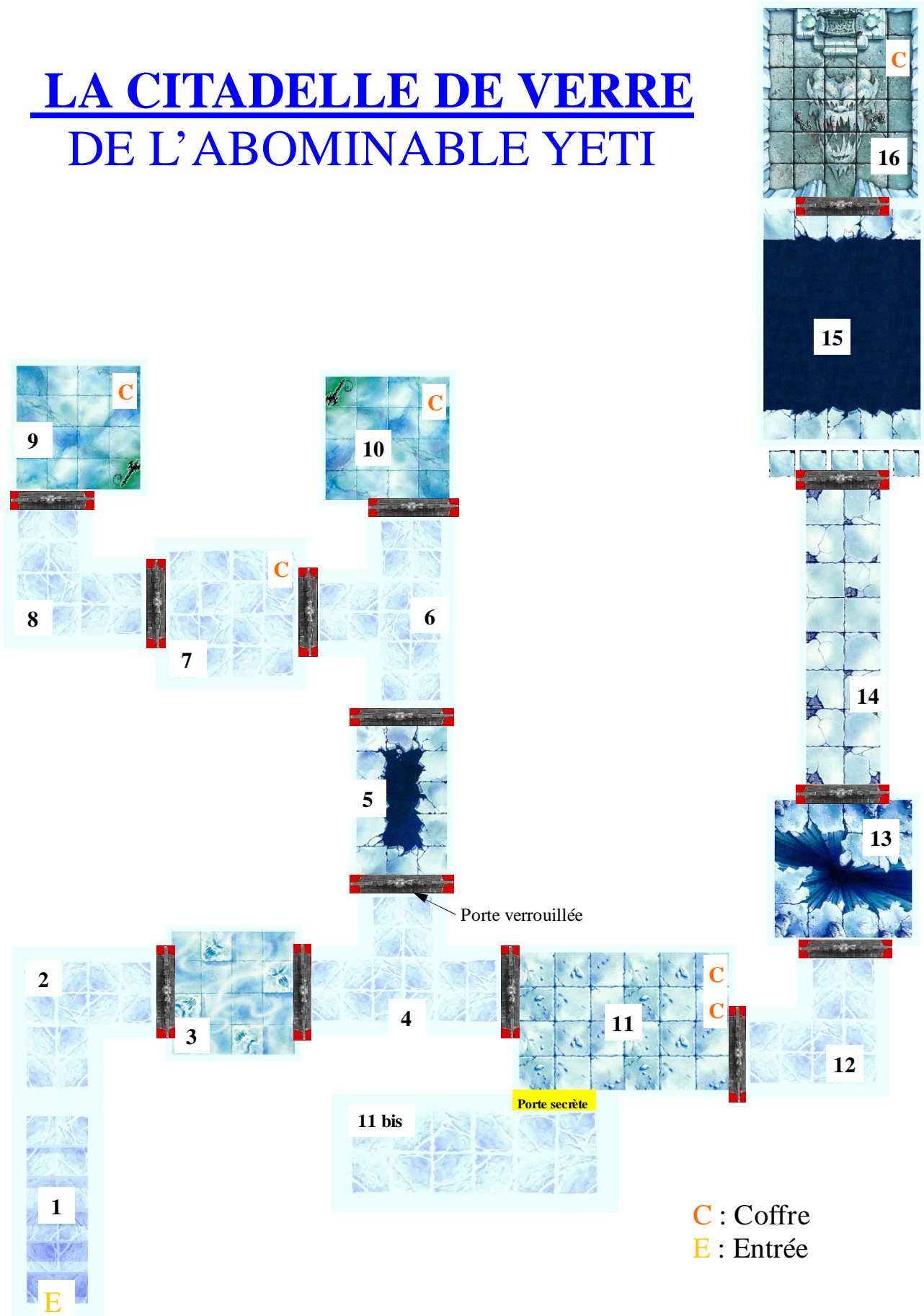
Dans un tourbillon de vent, Olaf se saisit de la fourrure du yeti. De sa voix stridente, il s'écrie : « *Guerrier, ta cupidité t'a joué un mauvais tour. Croyez-tu réellement que j'allai te donner un secret aussi inestimable que l'anneau de téléportation ?* »

Dans un nouveau tourbillon d'air il disparaît en frôlant le guerrier lui ayant remis la fourrure.

Aussitôt le guerrier porte la main à sa bourse et s'aperçoit que la moitié de son contenu a disparu (*retirer la moitié de l'or du guerrier*).

Tout en pestant de rage de s'être fait berné de la sorte, nos héros reprennent leur périple en direction de la ville de Svolveer.

LA CITADELLE DE VERRE DE L'ABOMINABLE YETI



C : Coffre
E : Entrée

MONSTRES

Loups :

loup	
Points de vie	4
Mouvement	6
Capacité combat	5
Capacité de tir	-
Force	4
Endurance	3
Armure	-
Initiative	5
Attaques	1
Dommages	1D6
Or	15

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
loup	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

Règle Spéciale : loup
Attaque en meute

Ours et Grand Ours :

Règle Spéciale : ours

Peur : 4

Règle Spéciale : Grand Ours

Peur : 6

Ignore les coups : 6

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ours	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
Grand Ours	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

	Ours	Grand Ours
Points de vie	12	25
Mouvement	5	6
Capacité combat	4	6
Capacité de tir	-	-
Force	5	7
Endurance	5	6
Armure	-	-
Initiative	4	4
Attaques	2	3
Dommages	2D6	3D6
Or	215	300

Troll des neige

Troll des neige	
Points de vie	30
Mouvement	6
Capacité combat	3
Capacité de tir	6+
Force	5
Endurance	4
Armure	-
Initiative	1
Attaques	3
Dommages	2D6
Or	650

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Troll des neige	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

Règle Spéciale :

Peur : 6

Régénération : 2

Gel : 4

L'abominable Yeti :

Yeti	
Points de vie	45
Mouvement	4
Capacité combat	7
Capacité de tir	-
Force	8
Endurance	7
Armure	2
Initiative	6
Attaques	2
Dommages	3D6/4D6 (4+)
Or	985

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Yeti	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

Règle Spéciale :

Terreur : 10 – Hypnotiseur

Le Yeti a la faculté de pouvoir hypnotiser ses adversaires. Pour ce faire, son ennemi doit être au contact.

Hypnotisme	
1D6 + volonté	Résultat
1-6	<i>Domination mentale totale</i> : le héros est sous la domination mentale totale du yeti. Pendant 3 tours, il se prend pour un troll des neiges et attaque ses amis guerriers.
7-8	<i>Domination mentale légère</i> : Le héros résiste mais ne peut attaquer le yeti et ses congénères pendant 1 tour. Aucune attaque ni mouvement ne sont possibles pendant ce laps de temps.
9 et +	<i>Supériorité mentale</i> : Le héros n'est pas affecté.

Chamane nordique :

Champion Chamane nordique	
Points de vie	15
Mouvement	4
Capacité combat	3
Capacité de tir	4+
Force	4
Endurance	4
Armure	-
Initiative	4
Attaques	1
Dommages	2D6
Or	1200

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Champion Chamane nordique	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Règle Spéciale :
Magie de Glace 2;
Peur 4;
Haine de Tout;
Objet Magique;
Résistance Magique 6+;
Arme Magique.

Chef Garde du Destin :

Chef Garde du Destin	
Points de vie	23
Mouvement	6
Capacité combat	4
Capacité de tir	-
Force	6
Endurance	4
Armure	-
Initiative	7
Attaques	4
Dommages	2D6
Or	900

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chef Garde du Destin	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règle Spéciale :
- Epuisement : A cause des actions imprudentes des Gardes du Destin, ils peuvent être épuisés. A la fin de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque Garde du Destin qui attaque. Sur un résultat de 1, il perd 1 point de vie sans modificateurs du à l'épuisement
- Immunisé à la Peur;
- Objet Magique