



Ice Kraken

Rencontre aléatoire pour Rune RPG

mercredi 1er décembre 2004, par [JyP](#)

« Alors, je t'envoie un Polar Kraken 11/11 Trample Volant dans la tête...

- Euh, c'est un article sur Magic : the Gathering ?

- Ah ah ! Je t'ai bien eu, c'est encore un scénar pour Rune RPG !

- Damned ! Ma vengeance sera terrriiiibbbb... »

Event 1 - Hit & run

Les vikings sont en train de déambuler dans les tunnels du monde souterrain, à la recherche de gloire et de trésors à piller, quand se présente à eux quelque chose d'inhabituel : dans la paroi du tunnel, se trouve apparemment une ouverture qui conduit ailleurs. Mais celle-ci est littéralement obstruée par de la glace, qui semble irradier de froid les alentours !

Freestanding Ability Roll, Lore vs. 8 : Il s'agit sans doute d'un passage vers le monde de Hel, la fille de Loki, où les morts pullulent...

Apparemment, la chaleur des torches est insuffisante pour faire fondre la paroi. Il va falloir tenter de la fracasser à coups de hache... Dès qu'un coup est frappé contre la glace, celle-ci vole en éclat, envoyant des échardes dans tous les sens.

Standard Roll, Dodge vs. 6 : Fail 10 Dam


Un énorme appel d'air aspire les vikings de l'autre côté, où le passage est creusé dans une glace sans la moindre aspérité, et va en descendant, un véritable toboggan. Il s'élargit peu à peu, les vikings glissant de plus en plus vite. Ils peuvent voir des rochers de glace épars aux arêtes coupantes sur leur route, qu'il leur est possible d'éviter avec un peu d'adresse.

Standard Roll, Ski vs. 6 : Fail Dam rating 2D10

Finalement, le tunnel débouche brusquement sur une caverne aux parois abruptes, et les vikings subissent une chute et atterrissent sur des rochers faits de glace dure.

Falling Damage (20 - 30 Dam)

Event 2 - On retourne la boule et il neige sur la tour Eiffel

 Apparemment, point besoin de lumière ici : une lumière blanche et sèche venue de nulle part éclaire une caverne de glace, de forme à peu près sphérique. Le vent tourbillonne sans cesse, hurle dans les oreilles, envoyant des échardes de glace sur la peau nue des vikings, un véritable blizzard. Les héros se protègent comme ils peuvent.

Standard Roll, Survival vs. 6, Fail 2 Impairment

La seule chose notable de la caverne semble être un tumulus en son centre, surmonté d'une pierre dressée. Il s'agit en fait d'un rocher de glace transparent, qui laisse voir en son centre un véritable trésor (de catégorie F) [1] !

Freestanding Ability Roll : Rune vs. 6 , l'inscription runique sur le rocher semble indiquer que le



tumulus abrite en son sein des guerriers qui défendront leur trésor si on y touche.

Event 3 - Oops, it's a VERY large trap

Là encore, il est nécessaire de frapper la glace pour la casser, et accéder au trésor. Dès que les vikings mettent la main dessus, le tumulus se met à trembler, et des tentacules noirâtres jaillissent de sa base, venant détruire le tumulus en le frappant, voire en touchant les héros au passage.

Slippery Ground

Recurring Damage, 3d10, 3 rounds

- ✘ En détruisant ainsi le tumulus, les tentacules libèrent des Dishonored qui étaient emprisonnés en-dessous, et qui attaquent automatiquement les héros pour avoir pris leur trésor.

Au bout de 3 rounds, le tumulus est complètement englouti sous la glace par les tentacules, laissant apparaître des eaux sombres à la place.

✘ *Drowning Trap, Damaging Place 10*

No Missile Fire

Slopped Surface

No Exit

Les tentacules frappent ensuite les héros à chaque round, en essayant de les attirer vers les eaux glaciales (n'oubliez pas de faire des jets d'Engagement pour ce faire). Une fois un héros à l'eau, ils en attaquent un autre.

Dishonored Pitiful

Tentacules Equal

Une fois les tentacules coupés, il est possible de fouiller les antiques cadavres : ils étaient richement habillés et armés, de quoi avoir 3 trésors de Catégorie C [2].

Event 4 - The Divine Will

Un bloc de glace remonte des profondeurs, et vient à peu près combler le trou causé par les tentacules.

Il est surmonté d'une pierre gravées de runes vikings, *Freestanding Ability Roll : Rune vs. 6*, il s'agit d'une chapelle dédiée à Njord.

Dès que les vikings la touchent, le vent se calme dans la salle, et les vikings commencent à ne plus souffrir du froid, même si celui-ci semble toujours aussi présent (fin Impairment). Il leur semble que leur peau se recouvre d'une fine couche de glace...

Divine Awareness vs. 10, In Defiance of Njord , pour résister à la volonté divine qui pousse les vikings à sauter dans l'eau glacée pour achever le monstre aux tentacules.

En fait, les vikings n'ont aucun problème pour nager, respirer, et aucun malus à cause du froid pour la suite, étant protégés par Njord.

✘ La crevasse de glace remplie d'eau est assez profonde, mais la créature aux tentacules n'a pas la place pour échapper aux vikings, et elle ne cherche qu'à se défendre. Elle a déjà sacrifié ses principaux tentacules, il faut donc frapper à la gueule pour l'occire.

One Exit, remonter à la surface

Total mix : ½ nombre de héros

Tentacules Pitiful, 1 par héro

Gueule Weak ATK -5, HP +50

La créature gardait un coffre à trésor, qui contient 1 trésor de catégorie D [3] !

Enfin, les héros qui sont descendus finir le monstre bénéficient de 5 points de victoire.

Balance

Event 1 - Hit & run

Comprendre où mène le passage	-8
Eviter les éclats de verre	+10
Louvoyer entre les rochers	+7
Chute	+42

Event 2 - On retourne la boule et il neige sur la tour Eiffel



Se protéger du blizzard	+152
Trésor de Catégorie F	-75
Lire les runes	-10

Event 3 - Oops, it's a VERY large trap

Sol glissant	-15
Survivre aux secousses	+37
Risque de noyade	+20
Vents violents	-20
Pente de la caverne	-15
Pas de sortie !	
Trésors des cadavres	-90

Event 4 - The Divine Will

Lire les runes	-10
Chapelle de Njord	-15
Résister à la volonté divine	+55
Une sortie	-20

Trésor du monstre	-40
Récompense Divine	-5
TOTAL	+323 -323

Notes

[1] En prétiré : Legendary Item, Shield of Fury

[2] En prétiré : 56 onces d'or des fous, Amulet (+1 roll to avoid falling damage, 7 failures), Gauntlet, Studded Leather Armor (+1 INIT), Lock Picking Kit (+3)

[3] En prétiré : Charm (+2 Disguise, 6 rounds, next encounter)