



Fire & Ice

Rencontre aléatoire pour Rune RPG

mercredi 15 décembre 2004, par [JyP](#)

« Ouah, super cool ton titre !

- Je sais, c'est à la mode, y'a plusieurs bouquins de JdRs récents qui ont le même.

- Trop fort ! Et ça parle de quoi ?

- Euh, c'est un scénar pour Rune RPG.

- Ah. J'te laisse, j'ai des choses à faire... »


Event 1 - Quand t'es dans le désert

Les vikings sont maintenant descendus profondément dans le monde souterrain, et se retrouvent environnés de murs de granit, dans un véritable dédale. La soif commence à les tenailler, et les seuls monstres qui traînent sont des Land Crabs indigestes, et surtout absolument secs.

Map vs. 6 : Fail, Getting Lost

On peut entendre un faible murmure dans la paroi... Sans nul doute, une rivière souterraine coule à proximité ! Par contre, il est nécessaire de détruire le mur... Qu'à cela ne tienne, la destruction est la spécialité des vikings, qui se mettent à l'ouvrage.

Soudain un jet d'eau brûlante jaillit, ébouillantant les vikings ! De plus, des crabes agressifs, qui eux ne sont pas gênés par la température, attaquent aussitôt...

 *Standard Roll, Trap : Dodge vs. 8, Fail 20 DAM*

Two Exits

Damaging Place, Dam Rating 10, Expanding 2-4 paces

Land Crabs, Category Threat : Weak, DFN -3, Soak +3, Mix 0.5

Il y en a autant que de héros.

Après cette escarmouche, il est possible de récupérer de l'eau dans un casque, d'attendre qu'elle refroidisse, pour enfin étancher sa soif, tout en mangeant du crabe. Mais bientôt, l'eau se raréfie, et la chaleur augmente, puis c'est de la lave qui se répand par l'ouverture.

Event 2 - Jump ! Jump !

Les vikings s'éloignent rapidement de la lave, en suivant les traces du ruisseau pour se guider. Un bruit lointain se fait entendre, le reste de la muraille est tombée, la lave ne va pas tarder à arriver !

Le tunnel s'ouvre sur une caverne, fortement crevassée... Apparemment, le plafond est constitué de glace, celle-ci commence déjà à s'effondrer du côté d'où viennent les vikings. Il est à craindre que tout ne s'effondre sous peu. Le sol de la caverne est lui entièrement recouvert de crevasses, dont une plus large, en biais, dans laquelle se perd le ruisseau. Il est nécessaire de l'atteindre avant que tout s'effondre !

Standard Roll, Sprint vs. 8, Fail : 8d10 Damage

La caverne et le chemin par lequel sont venus les vikings sont maintenant bouchés par de gigantesques blocs de glace, mais on entend toujours un son étouffé, la lave qui vaporise tout ce



qu'elle touche. Le ruisseau est tari pour le moment, mais qui sait combien de temps il faudra pour forcer le bouchon de glace...

Event 3 - Dwarf power

Vers le bas, des vapeurs suffocantes, une chaleur de plus en plus grande... Il faut se protéger les pieds !

Standard Roll, Survival vs 6 : Fail Impairment 1

Les vikings débouchent dans une autre caverne, pareillement crevassée... Sauf qu'ici quelque chose monte des crevasses, de la lave incandescente ! Il n'y a apparemment pas d'issue, les vikings sont bloqués entre un déluge de glace et une éruption de roches en fusion ! Vous pouvez leur laisser quelques instants pour tenter de trouver quelque chose, tandis que des volutes de fumées nocives empestent l'air et que la température augmente. Faut bien que le titre se rapporte à quelque chose ;p

Puis une paroi de la caverne semble s'ouvrir, comme sous l'effet d'une taupe géante... Une machine énorme, en métal, en jaillit : un Beetle-werk !

La machine se dirige aussitôt vers le tunnel d'où viennent les vikings... mais elle est en fait contrôlée par quelques Laborer, que l'on peut voir à l'intérieur de la carapace. Il suffit de sauter dans la carapace, et de les jeter dehors, avant que la chaleur ne devienne intolérable.

Multiple Rolls : Countdown, heroes success, ATK vs. Baseline

Escalating Damage, 12 Dam / round

Event 4 - Godzilla vs. Mechagodzilla

A bord de l'engin, les vikings trouvent rapidement la commande pour fermer le cockpit, puis manœuvrer le beetle-werk pour creuser un nouveau tunnel qui remonte.

L'engin jaillit dans une nouvelle caverne, aux proportions gigantesques. Une cavité dans une paroi donne une lueur rougeâtre à la scène, c'est apparemment un brasier rempli de lave. A proximité se trouvent une forge et un soufflet titanesques, ainsi que le forgeron du lieu, un géant en tablier de cuir, avec un énorme marteau à la main. Une voix énorme retentit tout à coup : « Par Loki, y'a encore une taupe des nains ! ».

Géant : Category Threat : Exceptionnal, INIT -9, Dam +3, donnez-lui des bonus si vos héros sont nombreux, pour ajuster le mix.

Les vikings doivent être mal en points, assez pour voir cet adversaire avec crainte. De plus, les éléments de mobilier sont trop gigantesques pour qu'ils puissent en profiter face au géant, qui est sur son terrain.

Mais il est possible de manœuvrer le beetle-werk pour combattre !

Multiple Rolls : Countdown, heroes success, 1 Attempt, Traps vs. 4, Equipment not needed , Unlimited Extra Rolls Allowed

En clair, si tous les Vikings réussissent leur jet de manoeuvre, ils utilisent le robot pendant un round, à la sentai (Force Rouge !). Sinon, le Géant tape dessus sans qu'il y aie de jet de DFN.

Le Beetle-Werk a les mêmes caractéristiques que le géant, avec les ajustements suivants :
INIT -6, ATK -4, DFN -4, DAM +3, Soak +8, HP -20

Une fois le Beetle-werk détruit, il ne reste plus aux vikings qu'à finir le géant eux-même... ou s'ils sont trop mals en point, un « trou de souris » de taille humaine leur permettra d'échapper au forgeron.

Limited Exit : 1

A la fin du combat, les vikings ont enfin du temps pour se reposer (fin de l'Impairment).

S'ils sont victorieux, à eux le marteau du géant. C'est un *Dwarven Work Hammer*.



Event 5 : C'est en forgeant qu'on devient forgeron

Les géants forgerons sont rares, et il est dit que leurs forges ont des propriétés mystiques à même d'enchanter les armes et armures. Si un viking est forgeron, cela vaut sans doute le coup de tenter sa chance, avant que la forge ne perde tout pouvoir suite à la mort du géant.

Freestanding Ability Roll : Lore vs 10 : Quelques légendes à ce sujet considèrent que la forge perd tout pouvoir au terme d'une journée.

Healing Opportunity : 24 heures

Pour enchanter une arme ou une armure, il faut travailler sans interruption pendant 8 heures (donc 3 objets au maximum).

Singular Roll, STR + Repair vs 6, No required Equipment

Si le jet est réussi, vous disposez d'un bonus de +2 pour faire un jet sur la table *Shield/Weapon potency (Bonus)* ou sur la table *Armor potency* (p. 164).

Balance

Event 1 - Quand t'es dans le désert

Se retrouver dans les souterrains	+30	
Jet d'eau bouillant	+45	
2 sorties		-10
Eau bouillante	+20	-20

Event 2 - Jump ! Jump !

Courir plus vite que la lave & la glace	+70	
---	-----	--

Event 3 - Dwarf Power

Se protéger les pieds	+40	
Jeter les nains par dessus bord	+40	
Escalating Damage (chaleur)	+45	

Event 4 - Godzilla vs. MechaGodzilla

Manoeuvrer le Beetle-werk	+120	-25
Combattre avec le Beetle-werk		-95 (à la louche)
Une seule sortie		-20
Marteau : trésor catégorie E		-50

Event 5 - C'est en forgeant qu'on devient forgeron

Connaissance des forges des géants		-5
Opportunité de guérison		-20
Utiliser la forge du géantx3	+0	-15
Enchanter les armes/armuresx3		-150
TOTAL	+410	-410