



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Univers > **Icewood pour MD**

## Icewood pour MD

A ne lire que si vous êtes Maître du Donjon

lundi 25 septembre 2006, par [Pik\\_Ofr](#)

### Le cristal de Glace

Comme expliqué dans la partie joueur, le cristal de glace a de nombreuses applications. La première, la plus connue des habitants, est l'explosion de gel qu'il provoque lorsqu'il est chauffé : très utile pour éteindre le feu. 100g de cristal de glace provoquent en implosant un souffle de gel magique dans un rayon de 5 mètres autour du cristal, toute créature dans le rayon subit 5d6 points de dégâts de froid et doit réussir un jet de vigueur DD20 pour ne pas être congelée (immobilisé) pendant 1D20 rounds, de plus la température dans le rayon descend à -50° pendant 1D20 rounds. Cette implosion est de type magique, il est donc inutile d'essayer de réchauffer les créatures touchées avec une source de chaleur telle un feu.

Le cristal de glace est très rare, son prix est donc très élevé. On ne le trouve que dans les mines naines, car ce sont les seuls qui sont capables de l'extraire. On ne peut l'acheter que chez les nains ou dans les plus grands villages. Son prix de base est de 400 PO pour 100g.

Certains magiciens ont découvert d'autres applications mais uniquement destinées aux autres lanceurs de sorts, en effet le cristal est un concentré d'énergie magique qui peut être utilisé pour renforcer de nombreux sorts profanes, la magie divine ne peut bénéficier des applications de la pierre. Le cristal est donc une composante supplémentaire à ajouter au lancement du sort ou un focalisateur.

Quelques idées de l'effet de 100g de cristal suivant

son utilisation au lancement d'un sort.

Utilisation	Effet	Dose
Le lanceur de sorts se sert du cristal comme un focalisateur	Le sort est jeté comme si il avait été préparé avec 1 don de métamagie.	Intact, usage infinie. 100g par don adjoint au sort.
Le lanceur de sort utilise le cristal comme un composant	Le sort est jeté au niveau double du lanceur de sorts (ignorez les maximum)	Dose dépensée. 100g par X2 au niveau du sort.
Le lanceur de sort fait chauffer légèrement le cristal puis lance le sort en s'en servant comme focalisateur ou composant	Effets doublés par rapport au précédent mais risque de 25% d'implosion.	Voir précédent.

**Règle générale d'utilisation** : plus le cristal sera sacrifié et plus le lanceur de sort prendra des risques en le chauffant plus la puissance du sort sera augmentée. Le cristal peut également servir de stock à un sort qui se déclenchera en même temps que l'implosion du cristal.

### Guildes

#### Les partisans de la pioche d'Acier

**Conditions** : Faire serment d'œuvrer pour l'amélioration de la vie dans le pays.

**Coût d'adhésion** : 10% du capital tous les mois,

bien sûr certains trichent, mais ils finissent par se faire coincer par les autres partisans.

**Services** : Pendant les réunions organisées toutes les semaines, chacun peut exprimer son désaccord. Toutes les plaintes sont recueillies par les élus qui tous les mois les amènent au siège de Kappelan où les affaires sont réglées. La guilde propose également une aide financière pour les plus démunis ainsi qu'un toit et à manger. La guilde est si riche et puissante qu'elle peut se permettre d'aider quiconque en difficulté. Apprentissage de la langue naine et du travail à la mine.

**Organisations :**

- *Adhérents* (gens du peuple principalement)
- *Médiateur de réunion* (experts)
- *Chef de la guilde* (Expert nain de haut niveau)

**Salle de réunion** (partout) **Siège principal** (Kappelan)

**Signe de reconnaissance** : tatouage d'une pioche et d'un marteau, connaissance des rudiments de la langue naine et du travail souterrain.

## La Cavalerie Masquée

**Description** : La guilde de la cavalerie masquée est une puissante guilde de bandits de grands chemins qui agissent surtout sur les routes, quelquefois ils organisent des pillages après le passage des armées dans un territoire.

Dans les villages et les villes, ils ont des bâtiments réservés qui servent de refuge aux membres qui sont aussi de bons voleurs, dans ces lieux ils attirent les nobles afin de leur proposer des divertissements illégaux (prostituées, dégustation d'alcools interdits, jeux d'argent ...) et de les détrousser, ces endroits sont appelés les repaires du vice.

Bien que les membres de cette guilde aient de bas instincts, ils ont tous une grande connaissance de l'étiquette et du bluff, ce sont des experts de la parole. C'est cette attitude qui permet à la guilde d'avoir de bonnes relations avec les hautes classes de la société et ainsi de prospérer. La guilde a été fondée par un riche noble halfelin, il a fait héritage de sa langue à la guilde.

**Condition** : Roublard niv 1, savoir monter à cheval, avoir un cheval, faire serment d'appartenance à la guilde.

**Coût d'adhésion** : 20PO par mois, effectuer au moins 2 commandes rémunérées pour la guilde tous les mois.

**Services** : Formations gratuites par membres de haut niveau, apprentissage de l'étiquette, de l'art du bluff, de la langue halfelin, des techniques d'acrobatie à cheval. Protection des autres membres, accès au marché noir et aux divers lieux privés de la guilde.

**Organisations :**

- *Adhérents* (Roublard/Guerriers 2/1)
- *Maître voleur* (dirige les adhérents d'un village et le repaire du vice, Roublard/guerriers/moine 3/2/1)
- *Maître des sentiers* (dirige les maître voleurs d'une région, Roublard/guerriers/moine/barde 4/3/2/1)
- *Chef de la guilde* (Roublard/Guerrier/Moine/Barde 5/4/3/2)
- *Cavalier des grands chemins* (pillards attaquant les convois de marchands sur ordres des maîtres des sentiers, Roublards/Guerriers 3/3)
- *Assassin* (sous les ordres des maîtres des sentiers ou des maîtres Assassins Roublard/Moine/Assassin 2/2/2)
- *Maître Assassin* (sous les ordres du chef de la guilde Roublard/Moine/Assassin 3/3/4).

**Repaire du vice** (partout) **Siège de région** (un dans chaque région situé dans le plus grand village)

**Salle au trésor** (1 par région, en dehors des villages) **Siège de la guilde** (1 à Kappelan)

**Signes de reconnaissance** : Tissu sombre enroulé autour d'une jambe avec une dague cachée à l'intérieur, connaissance de la langue halfeline, bon cavalier.

## Corps des Purificateurs

**Conditions** : Loyal bon, Vœu de pourchasser le mal sans relâche, savoir manier une arme de guerre, religion de Coréahn.

**Coût d'adhésion** : Non applicable, engagement à vie à servir sous les ordres des inquisiteurs pour pourchasser le mal.

**Services** : Logé et nourris, intégration au sein d'un corps d'armée, formation gratuite suivant la vocation choisie, matériel fourni, possibilité de devenir Paladin, apprentissage du céleste, de l'inférieur et de l'abyssal.

**Organisations :**



- *Lanciers* (Paladin/prêtre 2/1)
- *Templiers* (Paladins/prêtre 3/3)
- *Exécuteurs* (Moine/Maître des ombres 3/5)
- *Chasseur de ténèbres* (Paladin/Rôdeur/prêtre 3/3/2)
- *Inquisiteur* (Paladins/prêtre 6/4).

**Chapelle** (1 dans chaque région, dirigé par un templier) **Siège du corps des purificateurs** (1 à Kappelan dirigé par l'inquisiteur Kabaal) **Lieu sacré** (environ 1 par région gardé par des templiers)

**Signes de reconnaissance** : tenue arborant le symbole du corps, parle le céleste

## Carte d'Icewood

La carte est volontairement vide à certains endroits pour laisser la liberté au MJ de la remplir à sa guise. Dans ma campagne, les PJs ne restent que durant 5 scénarios sur l'île d'Icewood.

**Note par rapport à l'univers des Terres Balafrées** : *Considérez Icewood comme une île dans la mer florissante au Sud de l'Ankhilie.*