Les Ombres de Whitarrows Une aventure D&D 5ème Edition

SCÉNARIO: BENJAMIN SAINTPIERRE ILLUSTRATIONS: ACHILLE SAMIE



LES OMBRES DE WHITARROWS

LE VILLAGE

L s'agit d'un petit village de montagne, dont l'activité principale est la production de bois de qualité, et les bûcherons fournissent les villages plus important de la vallée. Durant l'hiver, Whitarrows est presque complètement isolé du reste du monde à cause d'une météo capricieuse, et la couche importante de neige rend tout voyage vers la vallée particulièrement dangereux. La survie du village à ce moment dépend à la fois des réserves faites durant le court été, et de la chasse aux grands mammifères des monts, prédateurs comme proies.

Whitarrows est néanmoins connu pour une autre richesse, celle de l'esprit. Depuis des décennies, un monastère de l'Ordre de Sol s'est établi dans les hauteurs de la Double Aiguille, pic rocheux qui domine le massif, et son seul accès passe par le village. Il s'agit d'une retraite où les moines de l'Ordre viennent écrire et philosopher les grandes pensées du monde. Loin de l'agitation, ils sont les gardiens des savoirs. Chaque année, le jour du solstice d'été, les membres de la Garde rejoignent la civilisation, emportant avec eux une copie des textes transcrits ou écrits durant le long hiver. Ils croisent la relève pour l'année à venir, qui amènent des parchemins vierges et des écrits provenant de lointaines contrées, à traduire et archiver.

Whitarrows est un village où la rudesse de l'environnement montagnard s'harmonise avec la douceur du monde de la philosophie, dans une mélancolie propre aux réflexions face à la beauté sauvage des pics enneigés.

Voilà quelques semaines que le gibier n'est plus aussi abondant qu'avant. Les rumeurs vont de bon train, et les tensions dans le village montent. Aujourd'hui, des villageois manquent à l'appel, la neige tombe à gros flocons et les réserves s'amenuisent.

WHITARROWS EN BREF

Habitants: environ 200 Convivialité * * * Services * Confort *

Leader: Whitarrows est dirigé par une porte-parole, dont le principal rôle est de présider les conseils hebdomadaires. Ces conseils sont accessibles à tous, et chaque ordre du jour est déterminé par un tirage au sort des demandes et remarques proposées tout au long



de la semaine sur le Livre du Conseil, dans l'entrée du bâtiment officiel.

Actuellement ce rôle est remplie par **Franka Grimminger**, une humaine d'un certain âge dont la sagesse et la bienveillance l'ont maintenus à ce poste. Elle a deux fils, chasseurs tout les deux, qui font partis des disparus. Malgré cette tragédie, elle tente de refouler ses sentiments afin de rester le plus objective possible, alors que d'autres familles commencent à lui reprocher son inaction. Franka refuse d'engager plus de ressources dans des recherches dangereuses, et souhaite renforcer la défense du village en attendant l'arrivée des secours de la vallée, ou du printemps, en rationnant les réserves.

La famille Edvinsson, avec à sa tête **Sigurd Edvinsson**, père et ancien bûcheron, représente l'opposition et veut absolument organiser une battue qui réquisitionnerait une majorité des habitants, afin de couvrir le plus de terrain possible vers le monastère, et demander aux gardes de l'Ordre de traquer les responsables.

Milice: 10 gardes, hommes et femmes, sont chargés de la protection du village, menés par un couple de vétérans. Ceux-ci sont fidèles à la porte-parole Grimminger et s'opposent à vider le village de leurs soldats. Ils acceptent toute idée qui permettrait de sortir de cette crise sans envoyer plus d'hommes en pleine montagne et sont des alliés pour les aventuriers qui soutiennent la porte-parole.

L'Ordre de Sol poste en permanence 5

paladins pour défendre le monastère et assurer la relève et la transmission des écrits. Ceux-ci, bien que neutres, ne sont pas indifférents à la crise actuelle, et offrent leur aide aux aventuriers en fournissant un abris et en proposant qu'un des leurs les accompagne (cf. Le Monastère).

Héraldique: un livre ouvert sur fond bleu, avec deux pics enneigés en dessous. Cela symbolise le monastère et la connaissance au dessus des terres sauvages et du monde physique impitoyable.

WHITARROWS – LIEUX IMPORTANTS

THE WARM PINT (AUBERGE)

Petite battisse au centre du village, c'est le seul lieu où les voyageurs, trappeurs et marchands, peuvent passer la nuit. Il s'agit d'un bâtiment composé de deux pièces principales, ainsi que les appartements de Vestar R'uben, le demi-orc tenancier de l'auberge. La grande salle est remarquable par ses colonnes en bois où les mythes de la régions prennent vie sous forme de sculptures. Chaque pièce est unique, cadeaux des ébénistes du village à Vestar qui, toujours souriant, aide les voyageurs et soutien sa communauté. Depuis le début des évènements, Vestar a rationné ses pintes et ses plats, anticipant le durcissement des conditions de vie suite à l'arrêt complet d'approvisionnement du village. Les villageois sont compréhensifs, et malgré une ambiance maussade, les aventuriers seront accueillis par la bonne humeur de Vestar. Il leur proposera dans un premier temps leur pichet de la soirée, ainsi qu'un jeu de dés, pour faire passer le temps. Les aventuriers pourront y obtenir les informations suivantes :

L'HÔTEL DE VILLE (BÂTIMENT OFFICIEL)

C'est le plus grands bâtiment du village, au centre de la petite place. On y trouve la grande

salle où les réunions hebdomadaire sont tenues, deux petits bureaux avec les archives officielles du village, la caserne, avec notamment la salle de repos des soldats, et enfin les appartements du porte-parole, aujourd'hui occupé par Franka.

LA SCIERIE DE WHITARROWS

Tenue par la famille Edvinsson, il s'agit d'une des principales sources de revenus du village, avec le commerce des peaux, issus de la chasse. Située à l'orée de la forêt, c'est la plus vieille battisse, et celle qui a été le plus modifiée, après différents incendies dont on peut encore apercevoir les traces. Les Edvinsson sont installés ici depuis toujours, et fournissent un service de qualité pour la préparation du bois, la réparation et la confection de meubles. Les aventuriers peuvent y trouver du bois de qualités, des objets du quotidiens (coffres, gamelle, pinte, etc.) ainsi qu'un atelier pour y faire réparer manches et flèches. Bien que renfrogné, Sigurd acceptera ces taches, proposant un bon prix.

Les Edvinsson sont à l'origine de la réussite du village, et les évènements récents terrorisent Sigurd, qui se voit être le dernier de sa grande famille, apportant la honte sur sa lignée. En effet, sa fille, Audna, n'est jamais rentré après être partie récupérer du bois dans l'une des réserves dispersées dans la montagne. Sa femme et lui pressent donc la porte-parole Franka de dépêcher une battue, mais leur peur est si grande qu'elle se mue en colère froide et rancœur lorsqu'ils en parlent.

RUMEURS ET OBJETS

Qui	Rumeurs
Demande à l'aubergiste	Une carte sommaire des environs, avec des refuges de chasseurs et des stockages de bois indiqués
	dessus, ainsi que quelques éléments naturels remarquables (pics, cascades, crevasse).
A propos d'Audna	Le groupe de bûcherons partis récupérer du bois ciblait la réserve de [NOM RESERVE BOIS], et se composait d'une demi-douzaine d'individus, notamment la fille des Edvinsson, Audna.
A propos d'Evnar	Le second groupe de chasseurs avait à sa tête Evnar, vieux trappeur et spécialiste dans la survie en
	milieux hostiles. Les villageois ont du mal à croire à sa disparition et persistent à penser qu'il est toujours
	vivant, traquant la bête infernale.
D'autres problèmes	Depuis que les disparitions ont commencés, le rythme du moulin a fortement diminué. Le débit de la
	rivière a étrangement diminué. Un bouchon de glace peut-être, ou bien est-ce encore un maléfice de cette menace?
A propos du monastère	Les moines de l'Ordre de Sol ont peut-être aperçu quelque chose, depuis les hauteurs de leur monastère, mais la route est trop dangereuse. Si ça dure, les approvisionner va très vite devenir un problème.

LA MÈRE DE L'ESSAIM

RÉSUMÉ

Depuis quelques semaines, une arachnide de glace géante a installé son nid dans la grotte d'un lac souterrain, sur les hauteurs de Whitarrows. Sa progéniture grandi rapidement, et les premières arachnides ayant atteint une taille suffisante sont parties chasser la faune locale, qui a vite déserter les lieux. L'arrivée de ce nouveau prédateur est un véritable danger pour le village, car il épuise les ressources à grande vitesse. La rarification du gibier a enhardie les arachnides, et à présent elles chassent les chasseurs et trappeurs de Whitarrows. L'intelligence de ces monstres est limitée, mais celle de leur mère est suffisante pour envisager un assaut sur le village. Deux groupes de chasseurs et un groupe de bûcherons ne sont pas revenus. La tension grimpe dans le village, les uns souhaitant partir dans la foret à la recherche de ce nouveau danger, dont ils n'ont pas conscience de l'origine, et les autres souhaitent attendre un temps plus clément et les renforts de la vallée.

Quoiqu'il en soit, les arachnides risquent de descendre sur le village bientôt, et il faut absolument les empêcher, sans quoi les écrits du monastère de l'Ordre et le village seront perdus. Les œufs sont prêts à éclore, la Mère de l'Essaim les nourris avec les cadavres des villageois.

Une fois qu'ils ont suffisamment d'informations et qu'ils décident de partir dans la montagne, les aventuriers vont devoir affronter plusieurs rencontres avant de se retrouver face à la Mère de l'Essaim.

ORGANIGRAMME

L'ordre des rencontres n'importe pas vraiment, mais chaque fin de rencontre impact la prochaine. Les aventuriers ne pourront ramener qu'un villageois vivant entre Audna ou Evnar, selon la direction qu'ils prennent.

La rencontre 1A se situe à l'une des réserves de bois. Ici ils pourront sauver Edna, enfermée depuis plusieurs jours et au bord de l'épuisement. Ils y affrontent aussi deux arachnides imposantes.

La rencontre 1B se situe en pleine forêt. Les aventurier viennent en aide à Evnar, blessé, qui affronte le reste d'un groupe d'araignées. Le sol est jonché des cadavres des chasseurs et de 3 Giant Wolf Spider (Ice). Il reste deux Giant Wolf Spider (Ice) qui ont acculées Evnar contre une paroi rocheuse, et un Swarm of Insects

(ice spider) qui dévore les restes de son chien.

Les aventuriers peuvent rejoindre le monastère. Les gardes les accueilleront et l'un d'entre eux se proposera de les accompagner. Peu importe leur réaction, du moment qu'elle n'est pas hostile, les moines accepteront de les héberger une nuit.

Si les joueurs n'ont pas l'idée d'aller voir les cascades, la rencontre *La Traque* permet de poursuivre deux **Giant Wolf Spider (Ice)** qui retourne vers la grotte.

La grotte est le niveau final, composé de 2 rencontres avec chacune leur mécanique spécifique. Une fois la menace éliminée, les aventuriers pourront conter leurs exploits au village, alors qu'un groupe de soldats est arrivé en renforts, un peu tard.

EN AVANT

1. LA PREMIÈRE RENCONTRE

1A. AUDNA

Si la rencontre avec Evnar a déjà été jouée, les aventuriers tombent sur le refuge grand ouvert, le cadavre d'Audna à l'intérieur. Un test de **Perception 10** permet de remarquer que la bague à son doigts porte les armoiries de la famille Edvinsson, permettant l'identification du cadavre.

Dans la réserve s'est réfugiée Audna, la fille de Sigurd. Elle est affamé et proche de la perte de conscience. Autour de la réserve, la neige recouvrant la petite clairière est creusée de nombreuses traces appartenant à une **Giant Wolf Spider (Ice)** et une **Ice Spider**. Celles-ci tournent autour et sur le refuge, sans réussir à se faufiler dedans, la seule entrée étant barricadée de l'intérieur avec tout le bois qu'Audna a pu réunir.

La clairière est également parsemé de cocons vide, qui servent en réalité aux arachnoïdes pour se protéger du blizzard nocturne, car si elles sont résistantes au froids, elles n'y sont pas insensibles non plus.

Les deux créatures attaquent les aventuriers dés qu'ils arrivent dans la clairière, surgissant de derrière le refuge. Hormis une approche très discrète, précisée par les joueurs, elles sont en alerte et donc impossible à prendre par surprise. Les aventuriers ont **10 rounds** pour s'en débarrasser et entrer en contact avec Audna. Si le combat dure plus longtemps, Audna perd connaissance.

Fin du combat. Sans un signe d'Audna (si elle a perdu connaissance par exemple), un test de Survie 10 ou de Nature 10 permet de déterminer que quelqu'un se trouve dans le refuge. Un test de Force 11 permet de fracasser la porte immédiatement la porte. Sinon elle a une valeur de 15 Hit Point et une Sensibilité au Feu.

Audna reprend connaissance si les aventuriers lui prodiguent les premiers soins, ou toute autre attention bienveillante. Ils peuvent également la ramener au village en quelques heures de marches, avec un test de sauvegarde de **Force**14 toute les 30min pour celui qui la porte seul (pas besoin s'ils sont plusieurs). Dans le cas d'un échec, le joueur ne peut plus la porter l'heure qui suit.

Si les aventuriers la réanime, ou bien la sauve avant qu'elle perde connaissance, elle a besoin de manger et de s'hydrater avant de leur parler. Elle leur raconte alors que sur le chemin du refuge un peu plus haut, elle et son groupe sont tombés dans un piège tendu par 4 arachnides. Deux de ses compagnons sont morts presque immédiatement, décapités par les mandibules puissantes. Le reste a tenté de s'enfuir et de se réfugier dans ce refuge, mais elle fut la seule à y parvenir. Elle s'est barricadée et a passé les trois jours qui suivirent à prier et boire la neige fondu qui gouttait du plafond, terrorisée par les grattements des araignées. Le reste des monstres a emporté les cadavres vers la grotte. Il est possible de suivre les traces de sang jusqu'à la cascade (Survie 12 toutes les 30min. Il faut 3 réussites pour y parvenir. Un échec pourrait leur coûter une rencontre aléatoire ou un point de Fatigue).

Audna demande aux aventuriers s'ils veulent bien l'escorter jusqu'au village. S'ils acceptent, le chemin du retour est calme, et Sigurd leur fournira la récompense (cf. Fin de la quête). Les aventuriers peuvent alors bénéficier d'un repos gratuit chez les Edvinsson (short rest) et deux gardes les accompagnent s'ils racontent ce qu'ils ont vu et qu'ils souhaitent y retourner. Dans le cas contraire, Audna n'atteindra jamais Whitarrows et est retrouvée lors de leur retour vers le village. Ils peuvent également l'emmener au monastère, où les gardes et les moines assurent sa protection jusqu'à ce qu'ils puissent la ramener à Whitarrows. Dans ce cas le garde qui la ramènera n'accompagnera pas le groupe (cf. Le Monastère).

1B. EVNAR

Si la rencontre avec Audna a déjà été jouée, les aventuriers tombent sur une scène de massacre, le cadavre d'Evnar entouré des restes de 2

arachnides géantes. L'identification du chasseur est permise par une lettre dans sa poche, en cas de fouille du cadavre.

Alors que les aventuriers avancent dans la foret, les bruits d'un affrontement se font entendre. S'ils arrivent prudemment, ils remarquent un trappeur d'un certain âge, le bras gauche pendant le long de son corps, affrontant deux **Giant Wolf Spider (Ice)** avec son bras valide, armé d'une épée courte. Un **Swarm of Insects (ice spider)** s'affaire à dépiauter le cadavre de ce qui semble être un grand chien. En revanche si le groupe se met à courir ou à accélérer l'allure, l'essaim se ruera sur le premier à arriver dans la clairière.

IDÉE DE CHANGEMENT DE GAMEPLAY!

Un jet de Charisme détermine le joueur à qui fournir la carte NPC d'Evnar. Il trouvera sur celle-ci les informations qui lui permettront d'incarner le NPC, sous contrôle du MJ. Le joueur peut donc jouer son propre personnage et décider des actions d'Evnar durant cette rencontre.

Evnar se bat contre l'arachnide jusqu'à ce qu'elle change de cible. Ce changement d'aggro peut se faire:

- à la discrétion du MJ
- au bout de 3 rounds
- Dès qu'un Pj la touche

Si Evnar n'est plus engagé avec le monstre et qu'aucun PJ ne le contrôle, il se retire du combat et tente de panser l'énorme morsure à son bras gauche.

Fin du combat. Une fois les arachnides mise hors de combat, Evnar vient remercier chaleureusement les aventuriers et les informe qu'il a réussit à localiser la grotte d'où proviennent ces monstruosités.

Si les aventuriers proposent de ramener Evnar, qui ne semble pas en grande forme, celui-ci tente de les convaincre de le laisser se débrouiller tout seul. Réussir un jet de **Charisme (opposé)** permet de le convaincre qu'il faut d'abord le raccompagner au village. Dans ce cas, il est possible de jouer la rencontre avec Audna sans que celle-ci n'ai été tuée par les araignées.

Ils peuvent également l'emmener se reposer au monastère, qui est sur le chemin vers la grotte. Dans ce cas le garde qui le ramènera n'accompagne pas les aventuriers (cf. Le Monastère).

Si les aventuriers n'arrivent pas à le convaincre, ou s'ils décident de le prendre avec eux, Evnar les guidera directement à la grotte, sans faire de détour vers le monastère. Il n'hésite pas à donner sa vie pour sauver un des joueurs en mauvaise posture lors d'un combat.

Enfin, si jamais les aventuriers fouillent le

champs de bataille, ils peuvent récupérer une bague en bronze, gravé de runes, dont la signification ne pourra leur être donnée que par Franka, puisqu'il s'agit de la bague de l'un de ses deux fils (cf. Fin de la Quête).

2. LA TRAQUE

Cette rencontre est la traque de deux arachnides qui ramènent des morceaux de cadavres vers la grotte où la reine s'est installée.

Alors que les aventuriers progressent dans la foret, ils aperçoivent deux arachnides qui ne les ont pas remarqués. Elles laissent derrière elles quelques gouttes de sangs éparses, et se déplacent suffisamment lentement pour être suivies. La traque dure au maximum une à deux heures, selon le niveau de difficulté à allouer à cette rencontre. Toute les 20min, les aventuriers doivent réussir un test de **Discretion 10**. La difficulté augmente de 1 à chaque jet, les arachnides approchant de leur tanière, les toiles et risques se font plus nombreux.

Lorsqu'un aventurier échoue son test, les arachnides s'arrêtent quelques secondes et tendent leur sens afin de sonder les environs. Si les aventuriers restent tous inactifs durant ces quelques secondes, elles reprennent leur chemin. Tout aventurier qui n'est pas parfaitement immobile est immédiatement repéré. Dans ce cas l'une des arachnides lui fonce dessus, pendant que l'autre reprend son chemin en accélérant. Elles les repèrent automatiquement au troisième échec.

Tant que les aventuriers ne se font pas repérer, ils peuvent suivre les arachnides sans problème. Si celles ci les mènent à la grotte sans les avoir repérés, elles seront toutes les deux présentent dans la grotte.

Si les aventuriers sont repérés en chemin, ils peuvent décider de se séparer, un groupe affrontant l'arachnide et le second pistant la fuyarde. Dans ce cas, le groupe affronte une seule Ice Spider, sans bonus ni malus quelconque. Les aventuriers poursuivant l'arachnide, pour ne pas perdre sa trace, doivent accélérer. La discrétion n'étant plus une source d'inquiétude, la prudence est bien plus importante. Selon la distance qui les sépare de la grotte, ils devront réussir un certain nombre de jet de Survie, de Dexterité, ou toute autre compétence qui leur permet de ne pas se blesser en courant dans une foret enneigée, Difficulté 13. Tout aventuriers échouant à l'un de ces test subit 1d4 blessures. Sur un 1 à 3, il perd ce nombre de PV, et sur un 4, il perd 3PV et se tord la cheville, ce qui l'empêche de continuer à courir. Dans ce dernier cas, les aventuriers se trouvent à quelques dizaines de mètres de la

grotte. Une fois l'affrontement terminé, ceux restés en arrière arrivent sans mal à suivre les traces de leur(s) compagnon(s). S'ils décident de tous affronter celle qui leur arrive dessus, ils perdront la trace de la grotte, et mettront plus de temps à la trouver, selon le moment où ils se font repérer. Si jamais ils sont proche, il est tout à fait probable que d'autres arachnides passent par là pour revenir au nid. Dans le cas d'essayer de suivre la piste, un jet d'Orientation ou Survie (ou tout autre idée) leur permet de retrouver la grotte après quelques dizaines de minutes de marche. Dans le cas d'un échec, ils tournent en rond, finissent par tomber sur la grotte mais ont chacun gagné un point de Fatigue.

Si jamais ils attendent et tentent de trouver d'autres arachnides, il est possible de rejouer cette rencontre une seconde fois. Attention, chaque arachnides réussissant à s'enfuir s'ajoute à celles présentent dans la grotte.

3. LA GROTTE

La grotte se compose de deux parties. La première est la surface gelée d'un lac souterrain, parsemée de cocons plus ou moins gros, fermés ou vides. De l'autre coté se trouve une crevasse verticale, dont les bords semblent avoir été creusés par d'énormes griffes (Survie 11, ou toute Connaissance (arachnoïde), pour déterminer qu'une Ice Spider Queen se trouve de l'autre coté). Un tunnel assez court remonte vers une cavité imposante, au centre de laquelle se trouve la Reine de l'Essaim.

3A. LE LAC GELÉ

Cette partie se joue presque impérativement sur plateau, ou en tout cas en utilisant la carte fournie. Dans cette salle se trouve au moins une **Giant Wolf Spider (Ice)**, plus autant de qui sont revenues (cf. La Traque). Celles-ci repèrent les aventuriers s'ils ne font pas attention à leur démarche ou si certaines des araignées étaient consciemment pourchassées.

L'objectif est d'atteindre la crevasse. À moins de porter un équipement de type bottes à crampons, les aventuriers subiront l'effet **Glissade** tout au long de la rencontre.

3B. LA REINE DE L'ESSAIM

Cette rencontre suit la mécanique de la «Ruche», comme présentée dans la vidéo de Runehammer (Youtube). Les aventuriers déboulent dans une cavité impressionnante, donc l'intégralité des parois sont recouvertes de soie à l'aspect gelé. Avec un jet de **Perception 13**, les aventuriers aperçoivent des formes arachnoïdes derrière cette paroi. Elles sont immobiles dans des

alvéoles dont les contours se distinguent à peine. Au fond de la pièce, une gigantesque **Ice Spider Queen** se repaît des restes des villageois massacrés. Elle s'immobilise immédiatement lorsque les aventuriers arrivent dans sa caverne.

Le sol étant recouvert de soie gelée, il est impossible de l'approcher par surprise, mais les aventuriers n'ont pas de mal à progresser dessus. Vous pouvez toujours utilisez la règle **Glissade** si jamais le combat vous semble trop simple.

La Ice Spider Queen est une créature à l'intelligence limitée mais ses pattes sont redoutables et ses mandibules transpercent facilement le métal des plaques d'armures. Elle représente un challenge important à dégâts élevés. Cet affrontement est d'autant plus dur que tout les 3 rounds (adaptable), l'un des aventuriers se retrouve hors jeu, prisonnier d'une alvéole et face à une Giant Wolf Spider

GLISSADE

Pour chaque déplacement, le joueur doit réussir un jet de **Dextérité 15.** S'il réussit, il peut se déplacer d'1d6 cases dans la direction qu'il veut. S'il échoue, il lance 1d8 qui détermine la direction vers laquelle il glisse, sur 1d6 de distance.

Prendre appuie. Un aventurier peut également prendre appuie sur l'un des stalagmites ou une des parois avec un jet de **Force 10.** S'il réussit, il peut se pousser de 6 cases dans la direction de son choix, plus 1d6 par tranche de 5 au dessus de 10 sur son résultat.

Choc. Pendant une glissade, si un stalagmite se trouve sur le chemin de l'aventurier, celui-ci doit réussir un test de sauvegarde Dextérité 10 ou Force 10 pour se rattraper, ou subir 1 blessure.

LES COCONS

Ceux vides sont considérés comme des endroits où les aventuriers arrêtent de glisser et d'où ils peuvent se propulser. Ils ne subissent pas de dégâts lorsqu'ils rentrent dedans et n'ont pas de mal à en partir. Les cocons pleins, lorsqu'ils sont percutés par un aventurier, ont un risque de se briser. Le joueur doit réussir un jet de **Dextérité 13**. En cas d'échec il doit lancer 1d20.

d20	Évènement
1 - 10	il se brise dans un craquement à vous soulever l'estomac et une bile verte se répand sur le sol. L'aventurier subit 2 blessures et chaque autre aventurier traversant cette flaque subit 1 blessure.
11 – 15	une Giant Wolf Spider (Ice) sort, attaquant immédiatement l'aventurier avec une action.
16 – 18	un Swarm Of Insect (spider) se répand autour de l'aventurier. Il subit une attaque et doit réussir un jet de sauvegarde Dextérité ou Force 13 pour pouvoir effectuer une action au round suivant. Il conserve cependant son action bonus et sa réaction.
19 – 20	L'aventurier se stoppe immédiatement, et gagne un Déplacement bonus, pouvant Prendre Appuie sur ce cocon.

(Ice). Il doit donc se débarrasser d'elle, puis briser la paroi de soie gelée pour rejoindre le combat. Un aventurier hors jeu ne protège pas ses compagnons, qui peuvent se retrouver coincés à leur tour. Cette mécanique est détaillée dans la règle **La Ruche**.

La **Ice Spider Queen** est ici uniquement pour protéger sa progéniture, et ne poursuit pas les aventuriers s'ils fuient le combat. Dans ce cas, en revanche, elle libère quelques **Ice Spider** à leur poursuite.

4. LE MONASTÈRE

4A. ARRIVÉE ET RENCONTRE AVEC LES MEMBRES DE L'ORDRE DE SOL

Les aventuriers finissent apercevoir, à travers les bois denses, une structure en bois qui s'élèvent au-dessus de la cime des sapins. Ils remarquent tout d'abord la flèche qui orne l'édifice, clocher agrémenté d'une étoile en bois. Les deux niveaux en dessous sont percés de petites ouvertures, faciles à colmater lors des longues soirées glaciales. Enfin, la double porte n'est pas très haute, mais joliment décorée. Comme sur les bas-reliefs, on peut y apercevoir des livres sculptés, des bougies et de très nombreuses inscriptions, dans plus de dialectes qu'il en existe. Alors qu'ils s'approchent, la porte s'ouvre, tenue par un paladin dont le tabard noir est rehaussé d'un livre ouvert cousu de fils d'or. Celui-ci leur fait signe de rentrer.

Le temple est une structure en bois unique dans la région, et qui semble ne pas subir les affres du temps. Un jet de **Perception 13** permet de sentir un sceau de protection bénissant ces poutres et ces murs. La grande salle est éclairée par quelques chandeliers, et un grand feu crépite au centre. La fumée s'élève dans un conduit qui traverse et réchauffe les étages.

A l'entrée, deux paladins (profil de Börkur) se tiennent immobile. Les aventuriers sont accueillis par Adalward, le Mestre de ce temple.

La Ruche

Tout les 3 rounds (adaptable selon la taille et/ou la puissance des aventuriers), la **Ice Spider Queen** frappe l'un des aventuriers et l'envoie vers l'une des alvéoles. Chaque joueur lance un d20, et le score le plus bas se retrouve isolé

Lorsqu'il est projeté, la Reine referme l'alvéole immédiatement d'une paroi de soie gelée. Pour la briser, il faut lui infliger plus de 6 dégâts **en une seule fois**.

L'aventurier se retrouve face à une **Giant Wolf Spider** (**Ice**), qui passe son premier tour à la jauger et à se préparer à attaquer (Bonus +2 pour Toucher au prochain round).

Cependant, l'aléatoire est également une possibilité! Il est possible d'utiliser et d'adapter la table des **cocons** afin de déterminer l'adversaire du héros.



Il leur propose de se déséquiper et de rejoindre le centre de la pièce afin de se réchauffer. Si les aventuriers refusent de quitter leurs armes, Adalward n'y fera pas allusion mais ajoutera judicieusement que les affaires humides sèchent mieux une fois retirées. Si les aventuriers acceptent et retirent leur manteau, celui ci sera sec et chaud lorsqu'ils le récupéreront, leur fournissant un bonus de **Repos** durant 1h (pas de *Fatigue due au froid* possible).

Si les aventuriers demandent ce qu'il se passe ici, Adalward se fait un plaisir de leur compter l'histoire de l'Ordre, de la préservation de la connaissance du Monde à sa propagation. Le choix d'un tel endroit est motivé par le désir d'isolement, et la rudesse de la vie en cette région sublime la bonté humaine.

Un paladin sans casque se présente comme Hauker, sergent et responsable de l'Ordre en ces lieux. Il leur pose des questions sur leur quête, très préoccupé par l'absence de nouvelles du village ces dernières semaines. Bien qu'intéresser, il ne peut leur fournir plus d'équipements qu'ils n'en ont. Cependant il leur propose de se reposer une nuit (short rest).

Peu importe les discussions et les questions, il est important ici que les aventuriers comprennent que l'intégrité du monastère est mise en péril par ces monstres. L'un des paladins n'est jamais revenu de son expédition au village, et la perte de ce monastère serait une perte catastrophique de connaissances pour le monde.

4B. LE TEMPLE

La structure est similaire à une église: une grande salle centrale et quelques pièces en bas, des chambres et des bureau de retraites aux étages. Une crypte est également accessible, mais c'est un secret gardé par les moines (**Charisme 16**). Dans celle-ci se trouve les tombeaux des précédents moines, et de grands couloirs dont les murs sont couverts de livres. Si jamais les aventuriers souhaitent lire et passer du temps ici, les membres de l'Ordre les pressent de régler le problème, tout en leur promettant un **laisser-passer**, les autorisant à étudier dans n'importe quel bibliothèque de l'Ordre.

4c. AUDNA

En ramenant Audna au temple, les paladins viennent à leur aide, et Adalward propose une chambre au sein du temple afin qu'elle se repose, et Hauker indiquera qu'un de ses hommes la raccompagnera. Si les aventuriers ont des doutes sur leur honnêteté, un jet de **Perception** ou de **Charisme** permettra de les rassurer.

Audna s'endormira très vite et ne se réveillera pas avant le départ des aventuriers (sauf action spécifique de leur part).

4D. EVNAR

Si les aventuriers arrivent avec Evnar, celui-ci tombe d'épuisement une fois dans la grande salle. Concernant l'action des membres de l'Ordre, elle ne diffère pas du paragraphe avec Audna.

4E. BÖRKUR

Si les aventuriers souhaitent demander de l'aide, le paladin Hauker leur propose l'aide de **Börkur**, l'un des vétérans de la Garde et le plus volontaire d'entre eux. Il sera un allié utile et puissant, dont la fiche est disponible en **Annexe**

B. Comme Evnar, il est possible de le jouer intégralement ou bien laisser l'un des joueurs en prendre le contrôle.

Dans le cas où Audna, ou Evnar, reste se reposer, Hauker annonce qui lui est impossible de leur fournir une aide humaine.

Fin de la quête

5. L'ORDRE DE SOL

En repassant par le temple, les aventuriers se voient fournir un **laisser-passer de l'Ordre**, rédigé de la main d'Adalward, leur garantissant accueil et accès aux bibliothèques de celui-ci à travers le continent.

Si Börkur est en vie, et que leur collaboration s'est bien passée, il les remercie chaleureusement pour cette aventure et propose, pour le groupe, un grimoire vierge ainsi qu'un nécessaire d'écriture, afin qu'ils puissent y consigner leurs aventures et leurs rencontres, car il souhaite que ce groupe rentre dans la légende.

Si les aventuriers repassent par le temple avant le village, il peuvent récupérer Audna ou Evnar afin de faire la route de retour ensemble. Dans le cas contraire, le villageois laissé derrière aura été ramené par Börkur quelques heures avant leur retour.

6. LE RETOUR À WHITARROWS

Le retour au village peut se faire sans encombre, mais si vous souhaitez corser un peu les choses il pourrait rester une ou deux arachnides dans les bois.

7. LA RENCONTRE AVEC BORKA

Alors que les aventuriers arrivent à Whitarrows, une certaine effervescence se fait sentir: un groupe de soldats a fini par arriver pour chasser les arachnides de la montagne, un peu tard. Ils sont menés par Borka, un **vétéran** à la peau burinée et au ton autoritaire. Celui-ci, vexé qu'un groupe d'aventuriers l'ai pris de court, leur pose un certain nombre de questions sur leur origine, ce qu'ils font à Whitarrows en plein hiver. Si les joueurs n'ont pas d'inspiration, ou bien pour faciliter l'issue de la conversation, un jet de sauvegarde de **Charisme 13** leur évite une confrontation directe.

(La partie suivante sert de préambule au deuxième scénario de la campagne, actuellement en cours de rédaction).

Si les aventuriers réussissent à convaincre Borka, celui-ci s'adoucira et leur proposera de les emmener jusqu'à Sutree, le village de la vallée qui fait office de chef-lieu, à la fois pour les récompenser de leur bravoure, mais également pour discuter avec le Porte-Parole Vàclav, car ce n'est pas la seule demande d'aide qui a été reçu cet hiver (ce qui explique le retard de son groupe). Dans le cas contraire, Borka et 6 de ses hommes, armés et peu enclin à négocier, leur ordonnent de les suivre jusqu'à Sutree.

8. Franka Grimminger

La Porte-Parole de Whitarrows les convoque immédiatement afin de connaître, en détails, les évènements. Elle espère qu'il s'agit de la seule Reine qui s'est installé dans la région, et les remercie chaudement. Le village est pauvre,

mais certainement pas dépourvue d'humanité. Elle leur propose donc de rester se reposer à l'auberge à ses propres frais.

Si jamais les aventuriers mentionnent l'anneau en sa présence, elle tente de rester de marbre, malgré un tremblement nerveux d'une paupière. S'ils lui demandent, elle traduit les runes d'une voix qui finit par se briser: "De l'Amour d'une Mère à la Force d'un Fils".

9. SIGURD EDVINSSON

Si les aventuriers ramènent Audna vivante, la joie de Sigurd est sans limite et il leur propose un ensemble de flèches et d'arc de haute qualitée en remerciement.

S'ils informent Sigurd de la mort d'Audna, celui ci s'enfermera dans son atelier, ne communiquant plus avec l'extérieur. Sa femme, Astgerdur, le verra sombrer dans la tristesse la plus profonde.

10. EXPÉRIENCE

Les aventuriers gagnent leur niveau 2 en accomplissant cette quête. Des bonus peuvent également être accordé en fonction du chemin choisi, du nombre de villageois sauvés et des interactions qu'ils ont pu avoir avec les différents PNJs.

ANNEXE A: LES MONSTRES

SWARM OF SPIDERS (ICE)

Medium swarm of tiny beast, neutral evil

Armor Class 12 Hit Points 22 22 (5d8) Speed 20 ft., climb 20 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Damage Resistances bludgeoning, piercing, slashing, cold Condition Immunities charmed, frightened, grappled, paralyzed, petrified, prone, restrained, stunned

Senses blindsight 10 ft., passive Perception 8

Languages —

Challenge 1/2 (100 XP)

Spider Climb. The spider can climb difficult surfaces, including u pside down on ceilings, without needing to make an ability check.

Web Sense. While in contact with a web, the spider knows the exact location of any other creature in contact with the same web.

Web Walker. The spider ignores movement restrictions caused by webbing.

Swarm. The swarm can occupy another creature's space and vice versa, and the swarm can move through any opening large enough for a Tiny insect. The swarm can't regain hit points or gain temporary hit points.

ACTIONS

Bite. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 0 ft., one target. Hit: 10 (4d4) piercing damage, or 5 (2d4) piercing damage if the swarm has half of its hit points or fewer..

GIANT WOLF SPIDER (ICE)

Medium beast, neutral evil

Armor Class 13 Hit Points 11 11 (2d8 + 2) Speed 40 ft., climb 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Skills Perception +3, Stealth +7

Damage Resistances cold

Senses blindsight 10 ft., darkvision 60 ft., passive Perception 13

Languages -

Challenge 1/4 (50 XP)

Spider Climb. The spider can climb difficult surfaces, including u pside down on ceilings, without needing to make an ability check.

Web Sense. While in contact with a web, the spider knows the exact location of any other creature in contact with the same web.

Web Walker. The spider ignores movement restrictions caused by webbing.

Actions

Bite. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d6 + 1) piercing damage, and the target must make a DC 11 Constitution saving throw, taking 4 (1d6+1) cold damage on a failed save, or half as much damage on a successful one..

Icy Web. Ranged Weapon Attack: +5 to hit, range 30/60 ft., one target. Hit: The target is restrained by webbing, and takes 1 cold damage at the start of each of its turns. As an action, the restrained target can make a DC 12 Strength check, bursting the webbing on a success. The webbing can also be attacked and destroyed (AC 10; hp 5; vulnerability to fire damage; immunity to poison, and psychic damage).

ICE SPIDER

Large beast, neutral evil

Armor Class 14

Hit Points 26 26 (4d10 + 4)

Speed 30 ft., climb 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Skills Perception +3, Stealth +7

Damage Resistances cold

Senses blindsight 10 ft., darkvision 60 ft., passive Perception 13

Languages —

Challenge 1 (200 XP)

Spider Climb. The spider can climb difficult surfaces, including u pside down on ceilings, without needing to make an ability check

Web Sense. While in contact with a web, the spider knows the exact location of any other creature in contact with the same web

Web Walker. The spider ignores movement restrictions caused by webbing.

Actions

Bite. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d8 + 3) piercing damage, and the target must make a DC 11 Constitution saving throw, taking 5 (1d6+2) cold damage on a failed save, or half as much damage on a successful one..

Icy Web. Ranged Weapon Attack: +5 to hit, range 30/60 ft., one target. *Hit:* The target is restrained by webbing, and takes 1 cold damage at the start of each of its turns. As an action, the restrained target can make a **DC 12 Strength** check, bursting the webbing on a success. The webbing can also be attacked and destroyed (AC 10; hp 5; vulnerability to fire damage; immunity to poison, and psychic damage).

Annexe B: Les Personnages Non-Joueurs

EVNAR SIGBJORN (INJURED)

Human, lawful good

Armor Class 13 Hit Points 26 (4d8 + 8) Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	9 (-1)	15 (+2)	11 (+0)

Skills Perception +3, Stealth +4, Survival +6Senses passive Perception 12, passive Investigation 9, passive Insight 12

Languages Common Challenge 0 (0 XP)

Interaction. Evnar is comfortable in nature environment, specially in mountain. He can easily Hide, Climb or Detect any environment danger, as hidden hole or unstable ground.

Natural Explorer (arctic).

Primeval Awareness.

Actions

Longbow. Ranged Weapon Attack: +5 to hit, range 150/600 ft., one target. *Hit:* 7 (1d8 + 3) piercing damage.

Shortsword. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6 (1d6 + 3) damage.

BÖRKUR

Human, neutral good

Armor Class 15 Hit Points 32 (5d8 + 10) Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Skills Perception +5, Survival +5 Senses passive Perception 15 Languages Common Challenge 0 (0 XP)

Multiattack. Börkur is a well-trained warrior, able to attack twice per round.

Leadership. Once per fight, Börkur can utter a special command or warning whenever an ally that it can see within 30 feet of it makes an attack roll or a saving throw. The ally can add a d4 to its roll. The ally can benefit from only one Leadership die at a time. This effect ends if Börkur is incapacitated.

ACTIONS

Greatsword. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 8 (2d6 + 1) slashing damage.

REACTIONS

Parry. Börkur adds 2 to its AC against one melee attack that would hit him. To do so, Börkur must see the attacker and be wielding a melee weapon.