



Murmures Glacés

CREDITS

AVENTURE POUR QUATRE PERSONNAGES DE NIVEAU 3
POUR DUNGEONS & DRAGONS

Auteur : James Jacobs
Relecture : Freya Haukursdottr
Graphisme : Wizards of the Coast
Traduction : Baron zéro

Basé sur le jeu original DUNGEONS & DRAGONS® de E. Gary
Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition du jeu
DUNGEONS & DRAGONS conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook,
Skip Williams, Rich Baker et Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks
owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by
Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the
distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the
Coast, Inc.

This material is protected under the copyright laws of the United States of
America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained
herein is prohibited

without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.
This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations,
places, or events
is purely coincidental.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion
of this work

may be reproduced in any form without written permission.

To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please
visit www.wizards.com/d20.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A.

Murmures Glacés est une aventure pour D&D pour quatre personnages
de niveau 3 (Pjs).

Le scénario peut être placé dans n'importe quel région froide de votre
monde de campagne qui comporte une zone boisée près du cercle
arctique, voir même une forêt tempérée prise dans un hiver
anormalement neigeux. Sentez-vous libre d'adapter le matériel présenté
à votre campagne et à vos joueurs.

BACKGROUND

En dépit du froid amer qui règne ici pendant neuf mois de l'année, la
forêt de Timberway a longtemps été une source de prospérité pour les
gens civilisés qui vivent à côté. Beaucoup de trappeurs et de chasseurs
passent les meilleures parties de l'année sur ses frontières, stockant les
fourrures et la viande pour commercer avec les villes du sud, où ils
passent leurs hivers. L'argent qu'ils arrivent à tirer de ces produits leur
fait braver les dangers de la forêt malgré les risques.

Récemment, un petit groupe de trappeurs et les chasseurs menés par un
rodeur humain appelé Aaron Korigard (NM) a réveillé une menace
terrible dans les bois.

Basé dans la demeure d'un chasseur appelé la Cabane de rochebleue,
les hommes d'Aaron ont chassé les animaux des bois, davantage
poussés par un cruel désir de tuer que par le besoin de se nourrir. ils ont
concentré leurs efforts sur la population locale de lion des bois.

Les lions de Timberway sont plutôt petits (de la taille d'un léopard),
mais ils sont connus pour être agiles et furtifs.

Cependant, les trappeurs ont eu l'avantage de l'intelligence et du
matériel, et ils ont abattu rapidement une harde entière (sauf le chef).

Pendant que l'hiver empirait et que la nourriture devenait plus rare, ce
dernier lion a commencé à mourir de faim.

C'est à ce moment que les forces les plus sombres de la

nature sont venue à lui. Quand les chasseurs du lion
sont rentrés dans leur cabane pour se protéger d'une
tempête de neige soudaine, le grand chat se transforma
en un esprit terriblement maléfique, un wendigo.
Le wendigo-lion mit seulement trois jours pour chasser
et abattre la majeure partie des trappeurs, mais Aaron elle-
même a échappé à la mort. Le rodeur, se rendit
rapidement compte qu'il était perdu et n'arriverait
jamais à rejoindre la civilisation. il ne mit pas longtemps
avant de s'effondrer et de devenir lui même un
wendigo.

Les deux ennemis, le lion et l'humain ont maintenant
complètement oublié leurs vies antérieures.
Consumés par les forces surnaturelles de la faim éternelle
de la haine glacée, ils parcourent la forêt de Timberway
séparément, recherchant des êtres vivants pour les massacrer.
Une semaine plus tard, un nouveau groupe de chasseurs
arriva à la cabane de rochebleue. Keller, un escroc venu
de la ville après avoir dérobé un anneau appartenant à un
noble, est venu chasser avec ce nouveau groupe pour éviter la
capture.

Depuis leur arrivée, Aaron a attaqué et a blessé quelques
membres du groupe, y compris Keller, qui plus tard a tué ses
compagnons restés dans la loge avec lui. S'il n'est pas guéri
ou éliminé rapidement, il deviendra un wendigo et rejoindra
Aaron dans sa chasse sans fin.



SYNOPSIS

Le wendigo qui était par le passé Aaron attaque les Pjs tandis
qu'ils traversent les bois vers la cabane de rochebleue.
Sur place, ils découvrent un endroit morbide. Les recherches
initiales indiquent que les derniers chasseurs qui sont restés ici
ont succombé à la fièvre ou sont morts dans les bois, cependant,
il devient bientôt évident que la créature responsable de leurs
décès est toujours vivante. L'aventure arrive à son apogée
quand les Pjs doivent se défendre contre les attaques du mortel
wendigo.

ACCROCHES:

En tant que Mj, vous êtes le mieux placé pour impliquer votre
groupe dans cette aventure. Cependant, ce scénario fonctionne
mieux si les Pjs ne se rendent pas compte du fait que des esprit
mauvais hantent les bois, ce scénario peut servir d'intermède
lors d'un voyage vers une destination plus éloignée.

Les accroches suivantes peuvent vous servir à introduire l'aventure.

- Tout en visitant une ville frontalière près des bords de la forêt, les Pjs apprennent que les négociants offrent de fortes sommes pour la peau des lions des bois. En se renseignant en ville, le groupe peut rapidement apprendre qu'un groupe de chasseurs est récemment parti pour la cabane de rochebleue, un abri situé près des terrains de chasse traditionnels des lions en question. Les habitants les assurent que s'ils souhaitent tenter leur chance à la chasse aux lions, rochebleue est l'endroit idéal où se rendre.

- Si le tempérament du groupe est davantage lié à la nature, les personnages entendent parler des sommes que les peaux rapportent actuellement.

N'importe quel personnage avec des niveaux dans la compétence Connaissance (nature) sait que les lions de Timberway sont les créatures en voie de disparition, et ce fait peut stimuler les Pjs à trouver la cabane de rochebleue pour faire cesser la chasse.

- Un des chasseurs n'en est pas vraiment un ; il s'agit d'un escroc appelé Keller qui a rejoint les autres chasseurs après avoir volé avec succès l'anneau magique d'un noble local. Espérant esquiver les autorités, Keller a décidé de se cacher pour l'hiver dans la hutte de chasse, se faisant passer pour un chasseur. Le noble loue les services des Pjs pour pister le voleur et pour retrouver l'anneau qu'il a volé. Keller n'a pas pensé à se déguiser, ainsi retrouver sa piste est relativement facile. Quand les personnages arrivent, le propriétaire du comptoir commercial local identifie facilement Keller et leur dit que l'homme qu'ils cherchent est parti il y a quelques semaines avec un groupe de chasseurs pour la cabane de rochebleue.

- La cabane de rochebleue a été construite il y a de nombreuses années, mais son propriétaire a péri peu de temps après et n'a laissé aucun héritier. Depuis lors, la cabane a servi de gîte pour les chasseurs. Un homme qui prétend avoir hérité de la cabane engage les Pjs pour aller là bas et pour déterminer s'il est intéressant de réclamer l'endroit, ou s'il devrait la détruire.

De la même manière, un des Pjs pourrait hériter de la cabane.

- Les Pjs se perdent dans la forêt de Timberway. Pendant une tempête de neige, ils arrivent accidentellement dans la cabane de rochebleue.

COMMENCER L'AVENTURE:

L'aventure est prévu pour que chacun de ces événements se produisent dans l'ordre suivant.

Les Pj peuvent passer du temps à recueillir des informations dans les villes de la région. Chacun sait où se trouve la hutte, mais personne n'est au courant pour les wendigos qui hante les bois.

A. LA FORÊT DE TIMBERWAY:

La cabane de rochebleue est construite dans les profondeurs de la forêt de Timberway. Aucune carte régionale n'est fournie pour ce secteur, de sorte que vous puissiez plus facilement adapter cette partie de l'aventure à votre campagne.

La cabane est située à environ 120 Km à partir du bord méridional de la forêt. Le terrain est accidenté, recouvert de forêt dense. Bien qu'aucune route ne pénètre dans cette forêt,

des pistes entrecroisées utilisées aussi bien par les chasseurs que par les animaux permettent de se repérer. Les neige récentes recouvrent ces pistes et rendent l'orientation plus délicate, mais toutes mènent au nombreuse huttes de chasse construites dans la forêt.. Cette aventure a lieu vers la fin de l'hiver, quand les températures dans les bois se situent entre 7°C pendant le jour et baissent à environ à 2° la nuit.

Il n'a pas neigé ici depuis une semaine, mais la neige s'accroche toujours aux arbres et à la terre.

La plupart des chasseurs dans le secteur choisissent de traverser la forêt à pied. Bien que les chevaux puissent accélérer le voyage le long des pistes, la plupart d'entre eux succombent rapidement au froid.

La piste qui mène à la cabane de rochebleue est assez simple à suivre ; au besoin, les Pjs feront un test de survie (DD10) une fois par heure pour éviter d'errer en dehors de la piste.

Tant qu'ils restent sur la piste, le groupe se déplace seulement au trois quarts de leur vitesse normale.

Des abris de fortune, qui peuvent abriter jusqu'à quatre créatures de taille moyenne, sont situés tous les 30 kilomètres le long de la piste, ainsi le groupe devrait pouvoir dormir dans un abri chaque nuit tant qu'il ne se perd pas.

Outre la piste, les choses s'aggravent rapidement. L'hiver particulièrement cruel et les déprédations des chasseurs locaux ont nettement réduit l'approvisionnement en nourriture. L'eau est assez abondante, sous forme de neige, mais il est difficile de trouver de la nourriture. Un Pj souhaitant chasser peut trouver de la nourriture et de l'eau sur un test réussi de survie (DD18).

RENCONTRES ALEATOIRES:

En raison de la chasse intensive, la forêt est relativement tranquille et exempte de monstres. Aucune rencontre ne se produit tant que les Pjs restent sur la piste.

S'ils insistent pour explorer les bois, la possibilité d'une rencontre est seulement de 4% par heure. Les rencontres typiques se feront avec des loups, ou probablement d'autres chasseurs (habituellement experts humains niv 1 à 3), à la discrétion du Mj. Seuls 5% de telles rencontres devraient se faire avec des lions de Timberway.

A1. UNE RENCONTRE PERTURBANTE:

Cette rencontre se produit lors du dernier jour de voyage vers la hutte de chasse. Permettez à chaque personnage un test de détection DD 15. Si l'un d'entre eux le réussit, lisez ou paraphrasez le texte suivant à haute voix.

Le noir et blanc de la forêt hivernale sont brisés par une éclaboussure de couleur dans le paysage sur votre gauche. Le corps d'un homme est effondré contre un arbre. Autour de lui, la neige est souillée de rouge brillant.

Vous découvrez le corps d'un des chasseurs de la hutte de rochebleue. Il semble qu'il soit mort de la perte de sang causée par une morsure terrible à l'épaule. La morsure a été bandée, mais l'homme a déchiré le bandage et a rouvert la blessure avec sa propre main. Une brève inspection du corps indique que le sang filtre des deux oreilles, et que les deux tympons ont été rompus avec un objet pointu.

Kyle est parvenu à s'échapper de la cabane il y a trois jours après qu'il ait été attaqué et mordu par Keller l'escroc, qui avait sombré dans la folie et était en passe de devenir un wendigo. Kyle Tanner a réussi à s'éloigner avant que les chuchotements des deux wendigos ne le rendent fou. Pour échapper aux bruits exaspérants, il a perforé ses propres tympons avec son poignard. En se rendant compte que quelque chose n'allait toujours pas, il s'est tué en ouvrant la morsure qu'il avait reçu à l'épaule avant qu'il ne devienne lui même l'un des monstres.

Créature : Un seul lion de Timberway menace dans le secteur. Bien que la pauvre créature soit affamée, il n'a pas encore mangé Kyle parce qu'il peut sentir les traces du wendigo sur son corps. S'il entend les Pjs s'approcher, le lion se cache rapidement et attend pour attaquer.

Tactique : S'il est réduit à moins de 10 points de vie, le lion se sauve et mène les Pjs près du corps de Kyle s'ils ne l'ont pas déjà trouvé.

A2. DU COIN DE L'OEIL:

Les déplacements des personnages dans la forêt attirent l'attention d'un de ses résidents surnaturels.

Créature : Pendant que les Pjs continuent à approcher la cabane de rochebleue, ils attirent l'attention d'Aaron, le wendigo qui hante maintenant la région.

Tactique : En milieu de journée, alors que les PCs sont à environ 3 heures de la hutte, Aaron se choisit une cible parmi le groupe, de préférence un de ceux qui sert d'éclaireur ou traîne derrière le groupe principal. Aaron emploie sa capacité de vent divin et sa peau d'un blanc de neige le fait apparaître comme une vapeur de brouillard.

Grâce à sa capacité Coin de l'oeil, le Pj choisi se rend bientôt compte que quelque chose le suit. Il subit un malus de 2 sur tous les tests basés sur la Sagesse, tandis qu'il devient de plus en plus nerveux et paranoïaque.

En outre, Aaron utilise sur sa victime son attaque de chuchotements aliénants. Le Pj doit réussir un test de Charisme (DD13) ou perdre 1d3 points de sagesse à cause des chuchotements cauchemardesques que lui seul entend juste derrière le bruit du vent et de la neige qui tombe doucement.

Développement : Si les personnages essaient de combattre le wendigo et le poursuivent, Aaron utilise sa capacité de Vent divin afin de leur échapper, puis revient les harceler plus tard. Si ils l'acculent d'une façon ou d'une autre, allez à la rencontre B2.

B. LA HUTTE DE ROCHEBLEUE

Jusqu'il y a à quelques jours, la cabane de rochebleue était habitée par sept chasseurs humains, mais l'arrivée du wendigo lors de la dernière tempête de neige a mis un terme à tout ceci. Aaron a attiré certains des chasseurs dans la neige, les a attaqués, puis les a laissé rentrer dans la hutte. Au cours de la nuit, il a tourmenté les hommes avec sa capacité de chuchotements. Le lendemain matin, trois des chasseurs qui n'avaient pas été blessés se sont mis en route vers la civilisation afin d'obtenir de l'aide, laissant les deux blessés aux soins de leurs deux autres compagnons en bonne santé. Le wendigo a alors chassé puis tué les trois hommes qui étaient partis, puis a transporté leurs corps dans les arbres qui entourent la cabane. Pendant ce temps, Keller a succombé à la folie et a attaqué les survivants. Il a tué deux des chasseurs, mais le troisième (celui que le groupe a trouvé dans les bois) a réussi à s'échapper dans les bois. Aaron l'a poursuivi jusqu'à ce qu'il se suicide, il est alors retourné vers la hutte pour attendre la transformation de Keller en wendigo.

La cabane de rochebleue est perchée sur un promontoire qui surplombe la forêt d'une douzaine de mètres. La pierre de cette falaise possède des veines bleues caractéristiques d'ou le nom de la hutte. En dépit du froid, l'entrée principale est ouverte, et aucune fumée ne s'échappe vers le ciel depuis la cheminée.

B1. DANS LA CABANE

Lorsque le wendigo a commencé ses attaques, les chasseurs ont barricadé les fenêtres et les portes pour empêcher le monstre d'entrer, mais ce plan est tombé à l'eau lorsque Keller a perdu l'esprit et les a attaqués.

Kyle est parvenu à s'évader, mais les autres n'ont pas été aussi chanceux. Keller a partiellement mangé les deux corps, puis les a cachés sous des fourrures pour plus tard. Une seconde porte dans la cabane s'ouvre sur une petite salle d'entreposage remplie de bois de chauffage, de quelques barils d'eau congelée, et de nourriture sèche. Un monticule de peaux de lion de Timberway, se trouve au centre de la salle.

Keller se cache dans cette pièce quand les Pjs arrivent.

Créature : Keller l'escroc se cache dans la réserve, observant par les fenêtres les signes du wendigo (ou de toute autre créature) et mange la nourriture séchée. S'il voit ou entend les Pjs s'approcher, il se cache près de la porte et prépare une attaque.

Keller a les yeux exorbités et la bouche écumante. Ses vêtements sont souillés et durcis de sang gelé, et sa peau est couverte de blessures. Ses pieds semblent être gelés, mais en il ne s'agit en fait que d'une manifestation de sa transformation imminente en wendigo et n'affecte pas sa vitesse de déplacement.

Keller: Male humain voleur 3; FP 3; Dv 3d6+3; Pv 6; Init +6; Vit 10.; CA 14, Contatc 13, Au dépourvu 14; Att de base: +2; Att +5 en melée (1d4+2/19-20, dague de maitre); AL CM; SV Vig +2, Ref +5, Vol -4; For 14, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 1, Cha 12.

Compétences et Dons: Estimation +6, Bluff +7, Diplomatie +9, Contrefaçon +6, Discrétion +10, Déplacement Silencieux +10, Crochetage +8, Escamotage +12, Maîtrise des cordes +10; Doigts de fée, Science de l'initiative.

Possessions: Dague de maitre, anneau de protection +1, armure matelassée

Tactique : Keller est complètement fou, et bien qu'il n'ait pas encore accompli sa transformation en wendigo, il n'en a plus pour très longtemps. Il combat à mort, poursuivant ses ennemis si nécessaire.

Développement : Un test réussi de Fouille (DD12) permet de découvrir les corps cachés dans la salle principale. Tous les deux ne sont plus que des squelettes rouges et congelés, car Keller les a dévorés tandis que sa faim surnaturelle grandissait et lui.

Trésor: La réserve contient onze peaux de lion de Timberway, chacune d'une valeur de 50 P.or. La vente de ces peaux, attirent sur le groupe la colère des druides locaux ou autres prêtres de la nature.

L'intérieur de la hutte est composé d'une pièce simple, vaste et ouverte qui a vu de meilleurs jours. Les nombreuses tables et chaises ont été brisées, et le bois de charpente récupéré puis cloué étroitement sur toutes les fenêtres et ouvertures.

Plusieurs lits contre le mur le plus éloigné de l'entrée sont défaits. Les lits, quelques tables, et même les murs sont couverts de taches de sang. Une grande cheminée domine le centre de la salle, mais aucun feu ne brûle à l'intérieur, bien que les murs portent de nombreuses traces de brûlure. Deux arcs, une hache souillée de sang, et deux douzaines de flèches sont dispersées dans la salle.

B2. L'ATTAQUE DU WENDIGO

Aaron continue à pourchasser les Pjs tant qu'ils restent dans le secteur, espérant réduire les points de la sagesse de sa victime autant que possible. À tout moment si cette dernière est seule, le wendigo attaque.

Aaron est une créature dangereuse qui peut être mortelle contre un groupe non préparé de personnages de bas niveau.

Avant que l'attaque n'ait lieu, soyez sûr que les Pjs aient récupéré assez d'indices au sujet de ses capacités. Plusieurs des rencontres de cette aventure fournissent des informations subtiles au sujet du wendigo, mais la plus grande arme que le groupe puisse employer contre lui est le feu. Les chasseurs de la hutte ont découvert sa faiblesse, mais les seuls indices qui en restent sont les murs carbonisés et les marques de brûlure sur le visage d'Aaron.

Vous pouvez donner des conseils supplémentaires aux Pjs s'ils n'ont pas encore réalisé contre quoi ils doivent se battre. Avant que le wendigo attaque, permettez à un personnage qui étudie les indices un test de Connaissance nature (DD25) pour se rendre compte que leur ennemi pourrait être un wendigo. Une fois que



Créature : Le wendigo était autrefois Aaron Korigard, un trappeur humain amer et détestable. Maintenant il apparaît sauvage, les yeux fous, et surnaturellement rapide.

Ses yeux brillent d'une lueur froide, détestable, bleue, et sa bouche est pleine de dents pointues et mal chaussées.

Ses jambes se terminent maintenant par des moignons sanglants et carbonisés. Une brûlure partiellement guérie infecte le côté gauche de son visage

Aaron Korigard: Wendigo humain rodeur 3;

FP 5; Fée de taille M (Froid); Dv 3d6+12; Pv 22; Init +5;

Vitesse Vol 30m. (parfait); CA 21, contatc 17, dépourvu 16; Att base +3, Att melée +7 (1d6+6, morsure); Spécial: Voir FIEND FOLIO

AL: CM; Svg Vig+7, Ref +8, Vol +1; For 18, Dex 20, Con 19, Int 12, Sag 10, Cha 14.

Compétences et dons: Escalade +10, Discrétion +21,

Connaissance (géographie) +7, Connaissance (nature) +9,

Perception auditive +6, Déplacement silencieux +21,

Détection +6, Survie +14; Attaques Reflexes, Endurance,

Pistage, Arme de prédilection (arc long).

Possessions: armure de cuir +1

Tactique : Si les Pjs essayent de quitter la hutte et de retourner

vers la civilisation, le wendigo intensifie ses attaques une

heure après qu'ils entrent dans les bois. Puisqu'Aaron

régénère, il y a des chances que si les Pjs le tuent et

abandonnent son corps sans le brûler, il se relève et attaque de nouveau.

CONCLURE L AVENTURE:

L'aventure se termine dès que le groupe a accompli le but de sa mission vers la hutte de rochebleue ou s'échappe et retourne vers la civilisation (avec ou sans avoir tué le wendigo).

AUTRES AVENTURES

Si Aaron survit, il continue à menacer les habitants des bois et commence à attaquer les villes voisines. Même si il est tué, le wendigo créé à partir du lion de Timberway constitue lui aussi une menace dans les bois, et si Keller vit assez longtemps, il devient lui aussi un monstre. Pister et éliminer les wendigos restants avant qu'ils ne propagent leur maladie peut servir de base à plusieurs autres aventures. Pour finir un des membres du groupe peut avoir été infecté par la maladie, le but des personnages sera alors de découvrir un remède à son mal avant qu'il ne devienne lui même un monstre.